



# **UNIVERSIDAD DE MURCIA**

Escuela Internacional de Doctorado

Educar conductas motrices en iniciación deportiva al fútbol mediante el aprendizaje comprensivo y el juego deportivo

**Dña. Verónica Alavés González**

2022





UNIVERSIDAD DE MURCIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

Programa de Doctorado en Educación

TESIS DOCTORAL

Educar conductas motrices en iniciación deportiva al fútbol mediante el  
aprendizaje comprensivo y el juego deportivo

Verónica Alavés González

Murcia, septiembre de 2022



PROGRAMA DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

INVESTIGACIÓN PARA LA MEJORA DE LA EDUCACIÓN EN LAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS

**Educar conductas motrices en iniciación deportiva al fútbol mediante el  
aprendizaje comprensivo y el juego deportivo**

TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR

**VERÓNICA ALAVÉS GONZÁLEZ**

PARA OPTAR AL TÍTULO DE

DOCTORA POR LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

DIRIGIDA POR:

**DR. D. JOSÉ IGNACIO ALONSO ROQUE**

**DR. D. JUAN LUIS YUSTE LUCAS**

Murcia, septiembre de 2022



En memoria de Bartolomé González Mayor.  
Mi abuelo, mi mentor. Siempre juntos.





## AGRADECIMIENTOS

“La meta es el camino”, esta es la frase que representa mi trayectoria desde que empecé a hacer esta tesis doctoral hasta el día de hoy. En ese viaje han influido muchas personas de forma positiva.

En primer lugar, agradezco a mis directores de tesis doctoral su apoyo, dedicación, y por ser fuente de inspiración para emprender mi viaje. Mi viaje hacia la meta. Ellos me dieron las herramientas para que yo empezase a hacerme preguntas sobre aquello a lo que quería dar respuesta. Gracias a ellos, soy otra apasionada más de la Praxiología motriz, y en menor medida del SPSS, pero hemos tenido nuestros ratos de divertimento.

Gracias abuelo, por inculcarme esos valores de respeto, solidaridad, constancia, trabajo y esfuerzo. Estos últimos necesarios para conseguir lo que me propusiese. En primer lugar, una carrera universitaria, pero me supo a poco y.... ¡Fíjate a donde hemos llegado! No estás aquí, pero ¿quién sabe lo que traga la tierra? Abuelo, vives en mí, y juntos hemos recorrido otro camino más. Te quiero mucho.

Gracias, Cari, Cari. No tengo palabras para decirte lo feliz que soy a tu lado. Incluso, haciendo esta tesis doctoral que de tanto tiempo juntos nos ha privado. Recuperaremos el tiempo perdido. ¡Te amo!

Pero este camino no hubiese comenzado sin esas tardes en estadio Cartagonova con mi padre animando al Efesé. Gracias papa, aunque no lo sepas tú fuiste quien me inspiro transmitiéndome tu pasión por el fútbol. Gracias mama porque tú me has enseñado que ser buena persona es lo más importante. Este camino lo he recorrido respetando mis principios. Mamá y papa, os quiero. Gracias por acompañarme.

Gracias, amigos y amigas, por vuestra paciencia y vuestro apoyo. Gracias, Santi, mi prof por estar siempre ahí. Lo que unió Chieti...

Por último, gracias a todos los que formaban parte del Beniaján C.F. durante mi recogida de datos. Sin ellos, nada de esto hubiese sido posible. No puedo evitar acordarme en estos momentos de los distintos clubes de fútbol en los que he trabajado. Esta tesis doctoral es el resultado de esas vivencias. Muchas gracias a todos.



# ÍNDICE

---

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>25</b>
<b>I. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>29</b>
<b>I.1 Conducta motriz e iniciación deportiva al fútbol</b> .....	<b>29</b>
I.1.1 Del movimiento a la conducta motriz en iniciación deportiva. ....	29
I.1.2 Concepto de iniciación deportiva .....	30
I.1.3 Educación de conductas motrices a la edad de 10-12 años .....	32
<b>I.2 Métodos de enseñanza en iniciación deportiva al fútbol.</b> .....	<b>33</b>
I.2.1 El método de enseñanza en el proceso de aprendizaje .....	33
I.2.2 Aproximación conceptual de los modelos pedagógicos y su clasificación .....	35
I.2.3 Interrogantes de la enseñanza comprensiva del deporte en la etapa de iniciación deportiva .....	36
I.2.4 La sesión en el modelo pedagógico de enseñanza comprensiva del deporte.....	37
I.2.5 Ventajas de la hibridación de la Enseñanza comprensiva del deporte y la Praxiología motriz .....	39
<b>I.3 La ciencia de la acción motriz aplicada al fútbol</b> .....	<b>42</b>
I.3.1 Aspectos que delimitan el fútbol desde la Praxiología motriz.....	42
I.3.2 Elementos que caracterizan la lógica interna y externa del Fútbol 8 .....	43
I.3.3 Las características estructurales y funcionales del juego deportivo institucionalizado Fútbol 8.....	45
I.3.4 Contenidos técnicos y tácticos del Fútbol 8.....	47
I.3.5 Principios de acción en Fútbol 8 .....	49
<b>I.4 El juego deportivo como recurso metodológico para el aprendizaje comprensivo del fútbol</b> .....	<b>51</b>
I.4.1 Uso del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje .....	51
I.4.2 Acepciones del término juego para educar conductas motrices en fútbol.....	53
I.4.3 Investigaciones que utilizan el juego para las educar conductas motrices de jugadores con edades comprendidas entre los 10-12 años en Fútbol 8.....	55
<b>I.5 El aprendizaje del fútbol a través de la comprensión y práctica de juegos motores deportivos</b> .....	<b>59</b>
I.5.1 De lo táctico a la conducta de decisión motriz.....	59
I.5.2 El proceso de educación de las conductas de decisión motriz en fútbol .....	61
I.5.3 Instrumentos para analizar la decisión motriz sobre la conducta motriz en fútbol .....	64
I.5.4 Investigaciones de la incidencia del juego sobre la conducta de decisión motriz de jugadores de 10-12 años en el contexto deportivo .....	66

I.5.5 Análisis de la decisión motriz con el Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol .....	70
I.5.6 Análisis de la decisión motriz con la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego o HERJ/GPET.....	73
<b>II. OBJETIVOS .....</b>	<b>81</b>
<b>III. MÉTODO.....</b>	<b>85</b>
<b>III.1 Diseño de la investigación.....</b>	<b>85</b>
<b>III.2 Variables cuantitativas y cualitativas.....</b>	<b>86</b>
<b>III.3 Participantes del Programa globalizado con juegos motores deportivos .....</b>	<b>86</b>
<b>III.4 Instrumentos y técnicas de recogida de los datos .....</b>	<b>88</b>
III.4.1 Instrumentos de registro de los datos cuantitativos talla, peso e índice de masa corporal.....	88
III.4.2 Instrumento de observación <i>ad hoc</i> . Sistema de categorías para la observación y el registro de acciones motrices en Fútbol 8 de sujetos de 10-11 años.....	88
III.4.2.1 Entrenamiento de observadores de acciones motrices en el Fútbol 8 para registrar las acciones motrices del instrumento de observación ad hoc en Fútbol 8 en jugadores de 10 a 11 años.....	99
III.4.3 Instrumentos de registro de los datos cuantitativos .....	103
III.4.4 Instrumentos de registro de los datos cualitativos .....	104
<b>III.5 Procedimiento .....</b>	<b>104</b>
III.5.1 Procedimiento para la recogida de los datos cuantitativos talla, peso e índice de masa corporal. ....	104
III.5.2 Procedimiento para la recogida de los datos cualitativos: Grupo de discusión. ....	105
III.5.3 Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos .....	109
<b>III.6 Análisis de las variables cuantitativas y cualitativas .....</b>	<b>114</b>
III.6.1 Análisis de los datos cuantitativos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos.....	114
III.6.2 Plan de análisis de los datos cualitativos del grupo de discusión .....	114
<b>III.7 Rol de la investigadora .....</b>	<b>118</b>
<b>IV. RESULTADOS.....</b>	<b>121</b>
<b>IV.1 Resultados de los datos cuantitativos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos.....</b>	<b>121</b>
IV.1.1 Rol jugador atacante con balón .....	121
IV.1.2 Rol jugador atacante sin balón .....	138

IV.1.3 Rol jugador defensor del atacante con balón .....	144
IV.1.4 Rol jugador defensor del atacante sin balón.....	156
<b>IV.2 Resultados de los datos cualitativos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos .....</b>	<b>164</b>
IV.2.1 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento declarativo .....	164
IV.2.2 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento declarativo.....	166
IV.2.3 Resultados de la red semántica del conocimiento declarativo .....	167
IV.2.4 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento condicional o explicativo.....	175
IV.2.5 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento condicional o explicativo .....	178
IV.2.6 Resultados de la red semántica del conocimiento condicional o explicativo .....	180
IV.2.7 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento metacognitivo.....	191
IV.2.8 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento metacognitivo.....	193
IV.2.9 Resultado de la red semántica del conocimiento metacognitivo .....	194
IV.2.10 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento procedimental.....	204
IV.2.11 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento procedimental teórico .....	207
IV.2.12 Resultados de la red semántica del conocimiento procedimental teórico.....	208
IV.2.13 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento racional .....	217
IV.2.14 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento racional .....	220
IV.2.15 Resultados de la red semántica del conocimiento racional .....	220
<b>V. DISCUSIÓN .....</b>	<b>233</b>
<b>V.1 El comportamiento motor observable de las conductas motrices en fútbol .....</b>	<b>233</b>
<b>V.2 La conducta de decisión motriz de tipo declarativo y de tipo metacognitivo .....</b>	<b>240</b>
<b>V.3 La conducta de decisión motriz de tipo condicional o explicativa .....</b>	<b>245</b>
<b>V.4 La conducta de decisión motriz de tipo procedimental.....</b>	<b>248</b>
<b>V.5 La conducta de decisión motriz de tipo racional .....</b>	<b>249</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>255</b>
<b>VII. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>261</b>

<b>VIII. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>265</b>
<b>IX. APLICACIONES AL CONTEXTO DEPORTIVO .....</b>	<b>269</b>
<b>X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>273</b>
<b>XI. ANEXOS .....</b>	<b>291</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

---

Figura 1. Niveles macro, meso y micro referentes a cómo enseñar (Fernández-Ríos et al. 2021) .....	34
Figura 2. Tipos de prácticas motrices según criterios científicos (Lagardera y Lavega, 2004) .....	40
Figura 3. Tipos de conocimiento de la conducta de decisión motriz .....	63
Figura 4. Estados nutricionales de los participantes según criterios nacionales (Fernández et al., 2011) e internacionales (de Onis et al., 2007) .....	87
Figura 5. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz contraatacar (atacante con balón) .....	123
Figura 6. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz contraatacar (atacante con balón) .....	123
Figura 7. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz atacar (atacante con balón) .....	125
Figura 8. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz atacar (atacante con balón) .....	125
Figura 9. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz controlar (atacante con balón) .....	127
Figura 10. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz controlar (atacante con balón) .....	127
Figura 11. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz conducir (atacante con balón) .....	129
Figura 12. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz conducir (atacante con balón) .....	129
Figura 13. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz regatear (atacante con balón) .....	131
Figura 14. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz regatear (atacante con balón) .....	131
Figura 15. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz tirar (atacante con balón) .....	133
Figura 16. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz tirar (atacante con balón) .....	133
Figura 17. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz pasar con el pie (atacante con balón) .....	135

Figura 18. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz pasar con el pie (atacante con balón) .....	135
Figura 19. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz pasar con la cabeza (atacante con balón) .....	137
Figura 20. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz pasar con la cabeza (atacante con balón) .....	137
Figura 21. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz crear espacios libres (atacante sin balón).....	139
Figura 22. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz crear espacios libres (atacante sin balón) .....	139
Figura 23. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón (atacante sin balón) .....	141
Figura 24. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón (atacante sin balón) .....	141
Figura 25. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (atacante sin balón) .....	143
Figura 26. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (atacante sin balón) .....	143
Figura 27. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante con balón) .....	145
Figura 28. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante con balón) .....	145
Figura 29. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón) .....	147
Figura 30. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón) .....	147
Figura 31. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante con balón) .....	149
Figura 32. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante con balón) .....	149
Figura 33. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz hacer cobertura (defensor del atacante con balón) .....	151
Figura 34. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz hacer cobertura (defensor del atacante con balón) .....	151
Figura 35. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz interceptar (defensor del atacante con balón) .....	153



Figura 36. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz interceptar (defensor del atacante con balón) .....	153
Figura 37. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz entrar (defensor del atacante con balón) .....	155
Figura 38. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz entrar (defensor del atacante con balón) .....	155
Figura 39. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante sin balón) .....	157
Figura 40. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante sin balón) .....	157
Figura 41. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón) .....	159
Figura 42. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante sin balón) .....	159
Figura 43. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante sin balón) .....	161
Figura 44. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante sin balón) .....	161
Figura 45. Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz golpear de cabeza (defensor del atacante sin balón) .....	163
Figura 46. Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz golpear de cabeza (defensor del atacante sin balón) .....	163
Figura 47. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento declarativo en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón.....	164
Figura 48. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento declarativo referente a las distintas acciones motrices para cada rol. ....	165
Figura 49. Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento declarativo y acuerdos para las acciones motrices desmarcarse acercándose al balón, hacer cobertura y marcar en zona. ....	166
Figura 50. Red semántica del conocimiento declarativo.....	169
Figura 51. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento condicional o explicativo en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón .....	176
Figura 52. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento condicional o explicativo referente a las distintas acciones motrices para cada rol.....	177

Figura 53. Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento condicional o explicativo y acuerdos para las acciones motrices desmarcarse alejándose del balón y regatear .....	178
Figura 54. Red semántica del conocimiento condicional o explicativo .....	181
Figura 55. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento metacognitivo en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacantes con balón y jugador defensor del atacante sin balón .....	191
Figura 56. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento metacognitivo referente a las distintas acciones motrices para cada rol. ....	192
Figura 57. Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento metacognitivo y acuerdos para las acciones motrices contraatacar, pasar con la cabeza, desmarcarse alejándose del balón y hacer cobertura .....	193
Figura 58. Red semántica del conocimiento metacognitivo.....	196
Figura 59. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento procedimental teórico en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón .....	205
Figura 60. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento procedimental teórico referente a las distintas acciones motrices para cada rol. ....	206
Figura 61. Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento procedimental teórico y acuerdos para las acciones motrices desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón .....	207
Figura 62. Red semántica del conocimiento procedimental.....	210
Figura 63. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento racional en relación a los roles jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón.....	217
Figura 64. Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento racional referente a las distintas acciones motrices para cada rol. ....	219
Figura 65. Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento racional y acuerdos para las acciones motrices atacar, hacer cobertura y presionar .....	219
Figura 66. Red semántica del conocimiento racional .....	222

## ÍNDICE DE TABLAS

---

Tabla 1. Acepciones del término iniciación deportiva.....	31
Tabla 2. Estructuras de sesión bajo el modelo pedagógico Enseñanza comprensiva del deporte .....	38
Tabla 3. Contenidos de iniciación deportiva al fútbol en categoría alevín de Expósito (2010) .....	47
Tabla 4. Clasificación de los contenidos técnicos y tácticos para jugadores de 10-12 años (Sánchez-García y Sánchez-Sánchez, 2020) .....	48
Tabla 5. Principios operacionales del Fútbol 8 .....	50
Tabla 6. Investigaciones de sesiones de entrenamiento con juegos.....	56
Tabla 7. Investigaciones sobre el análisis de las conductas decisiones motrices en fútbol con instrumentos de los paradigmas cuantitativo y cualitativo .....	69
Tabla 8. Investigaciones del análisis de las conductas decisiones motrices en fútbol mediante el Test de conocimiento táctico ofensivo en futbol de Serra-Olivares y García-López (2016).....	72
Tabla 9. Investigaciones del análisis de las conductas de decisiones motrices en fútbol mediante la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego de García-López et al. (2013) .....	76
Tabla 10 Características de los participantes, edad (en años), peso en kilogramos, talla en metros y el índice de masa corporal.....	87
Tabla 11. Criterios de selección .....	89
Tabla 12. Principios fundamentales del juego (Bayer, 1992) y tipos del rol jugador de campo (Parlebas, 2015) .....	90
Tabla 13. Modificaciones del sistema de categorías .....	91
Tabla 14. Coeficientes V de Aiken de las categorías del instrumento de observación.....	93
Tabla 15. Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante con balón .....	95
Tabla 16. Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante sin balón .....	96
Tabla 17. Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante con balón.....	97
Tabla 18. Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante sin balón.....	98
Tabla 19. Criterios de selección de observadores .....	100
Tabla 20. Cronograma del entrenamiento de observadores .....	100
Tabla 21. Valores de kappa de Cohen en la prueba inter e intraobservador por categorías..	103
Tabla 22. Criterios nacionales e internacionales para establecer las prevalencias de sobrepeso y obesidad en los participantes (chicos).....	105

Tabla 23. Contenidos de las asambleas del grupo de discusión .....	106
Tabla 24. Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos.....	112
Tabla 25. Juegos deportivos, redes de comunicación motriz, redes de interacción de marca y sistemas de puntuación del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos .....	113
Tabla 26. Categorías inductivas del grupo de discusión .....	116
Tabla 27. Categorías deductivas del grupo de discusión .....	116
Tabla 28. Estadísticos de la acción motriz contraatacar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	122
Tabla 29. Estadísticos de la acción motriz atacar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	124
Tabla 30. Estadísticos de la acción motriz controlar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	126
Tabla 31. Estadísticos de la acción motriz conducir (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	128
Tabla 32. Estadísticos de la acción motriz regatear (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	130
Tabla 33. Estadísticos de la acción motriz tirar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	132
Tabla 34. Estadísticos de la acción motriz pasar con el pie (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).....	134
Tabla 35. Estadísticos de la acción motriz pasar con la cabeza (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	136
Tabla 36. Estadísticos de la acción motriz crear espacios libres (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .	138
Tabla 37. Estadísticos de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).....	140
Tabla 38. Estadísticos de la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).....	142
Tabla 39. Estadísticos de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .....	144
Tabla 40. Estadísticos de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .	146

Tabla 41. Estadísticos de la acción motriz presionar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .	148
Tabla 42. Estadísticos de la acción motriz hacer cobertura (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).....	150
Tabla 43. Estadísticos de la acción motriz interceptar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).	152
Tabla 44. Estadísticos de la acción motriz entrar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).	154
Tabla 45. Estadísticos de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).....	156
Tabla 46. Estadísticos de la acción motriz replegar (defensor del atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall) .	158
Tabla 47. Estadísticos de la acción motriz presionar (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall). .....	160
Tabla 48. Estadísticos de la acción motriz golpear de cabeza (defensor del atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall).....	162
Tabla 49. Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento declarativo .....	170
Tabla 50. Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento condicional o explicativo (cuándo).....	182
Tabla 51. Frecuencias categoriales y coeficiente de coocurrencias del conocimiento condicional o explicativo (dónde).....	183
Tabla 52. Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento metacognitivo .....	197
Tabla 53 Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento procedimental teórico. ....	211
Tabla 54. Resumen de frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento racional.....	223
Tabla 55. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz atacar .....	224
Tabla 56. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz pasar con el pie .....	225
Tabla 57. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz conducir.....	225

Tabla 58. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz regatear.....	226
Tabla 59. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz ..... 226	226
Tabla 60. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón .....	227
Tabla 61. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz desmarcarse alejándose al balón.....	227
Tabla 62. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz marcar en zona.....	228
Tabla 63. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz replegar.....	228
Tabla 64. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz presionar .....	229
Tabla 65. Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz hacer cobertura.....	229

# Introducción





## INTRODUCCIÓN

Una de las acepciones del deporte en edad escolar es que se desarrolla en el marco del centro educativo. Otro significado atribuible al mismo es, todo tipo de actividad física que se desarrolla durante el periodo escolar. Se incluye dentro de esta categoría toda una serie de actividades que no revisten un carácter de obligatoriedad y que habitualmente significan una educación del tiempo libre. Actualmente, parece más pertinente la segunda opción, ya que el deporte como fenómeno social ha superado las fronteras de los centros escolares para penetrar en el tejido social. Terol (2009) define deporte en edad escolar a todas las actividades motrices que se imparten fuera del área de Educación Física en horario extraescolar en centros educativos, clubes, asociaciones, etc. Por tanto, considerando, el deporte escolar como sinónimo de deporte en edad escolar. Fuera del contexto del centro educativo, la práctica más habitual que se oferta es de tipo competitivo, en busca del máximo rendimiento.

La responsabilidad de organizar este tipo de prácticas deportivas es, sobre todo, de las personas que deben educar y formar a los niños a través del deporte (entrenadores, monitores, directores deportivos, familias etc.), teniendo en cuenta las características individuales de los sujetos. La supervisión y control del contenido de las prácticas deportivas constituye la mejor garantía de que el deporte en edad escolar, sea cual sea la forma de realización que adopte, esté orientada a la educación integral del individuo y al desarrollo armónico de su personalidad. Los educadores deben discernir lo provisional de lo definitivo, lo transitorio de lo efímero, y de lo que es deporte de lo que es moda coyuntural.

El fútbol en la actualidad es un deporte mediático, conocido y estudiado a nivel social y cultural. Debido a ello, la puesta en práctica de la iniciación deportiva al fútbol se lleva a cabo desde la doxa en la mayoría de los contextos fuera del contexto educativo, y no desde la episteme, conocimiento que nos proporciona evidencias científicas, contribuyendo así a la creencia de que solo ganar es lo que importa. Por tanto, la práctica deportiva puede verse perjudicada si sólo se presta atención a ganar o perder y a los sujetos que muestran ser más talentosos motrizmente, cometiendo el error de educarlos y formarlos solamente para la consecución de un resultado. El desarrollo integral debe ser la finalidad en iniciación a cualquier deporte para contribuir al bienestar personal y social del sujeto.

La naturaleza y el significado de la competición es una cuestión discutible. Eso significa que lo que se entiende por competición proviene de atribuciones incompatibles. Cada uno realiza su interpretación de acuerdo con sus argumentos, pruebas y otras formas de justificación. Así, instituciones de gran responsabilidad en este deporte llegan a ensalzar los valores de la competición deportiva hasta convertirlos en un modelo donde compararse. Otros colectivos, en cambio, son más críticos y toman partido en sentido contrario rechazando la

competición deportiva y excluyéndola de cualquier programa. Ciertamente, a menudo se ha criticado el fútbol por el exceso de la competitividad en edad escolar, argumentando que su origen y justificación es la consecución de la victoria. De esta manera, la competición deportiva es acusada como colaboradora del deterioro y desviación moral y social que suele producirse en el fútbol. El deporte (fútbol) espectáculo ha contribuido en gran medida a asumir y popularizar esta idea. Sin embargo, un adecuado enfoque de este concepto como medio de aprendizaje, y no como fin en sí mismo beneficia la puesta en práctica de los individuos que realizan esta práctica deportiva.

En este sentido, Parlebas (1969, p.79) afirma que “el deporte no posee ninguna virtud mágica, puede despertar el sentido de solidaridad y cooperación como engendrar un espíritu individualista, puede educar el respeto a la norma como fomentar el sentido trampa”. Lo que el jugador busca cuando compete es, sobre todo, el placer de sentirse competente, motriz y moralmente, de superarse, de sobrepasar el obstáculo exterior, de vencer al adversario. La calidad de este placer puede, evidentemente variar mucho, desde pasar del triunfo basado en un comportamiento descortés a la victoria basada en conductas motrices *Fair Play* (Alavés et al., 2019), que aun venciendo al adversario, respeta las reglas, deja todas las posibles oportunidades, y si es necesario, cede puntos al equipo adversario. En definitiva, corrige las injusticias del azar.

Aceptar el concepto de deporte supone reconocer la competición, y al mismo tiempo los valores educativos que posee. En este sentido, son muy pocos los que son capaces de percibir y entender el juego en su completa dimensión. Quizá, una de las claves para conseguir del fútbol una forma de educación consista en crear y respetar una forma de amistad hacia el adversario con el único objetivo de jugar para divertirse, para que la motivación intrínseca no solo aumente por superar a aquel que es diferente a mí y la recompensa que pueda obtener de esto, sino por ajustar las conductas motrices a las exigencias del juego. En consecuencia, se debería centrar la atención en la dualidad del significado del comportamiento motor observable y la vivencia subjetiva de la conducta motriz (Parlebas, 2015).

En la actualidad, variables diferentes a la educación del gesto técnico lideran el interés de la comunidad científica. Entre ellas, aquellas cuyo ámbito de estudio es la educación de las decisiones motrices en iniciación deportiva al fútbol en diferentes contextos. Aprender a interpretar la semiotricidad del fútbol es un gran reto para los jugadores, pero también, para los que programan su enseñanza. Rivilla (2018, p. 127) indicó que “la decisión se toma a medida que se percibe el contexto. Y eso no es inspiración, es parte del entrenamiento”. Proporcionar aprendizajes para ello, exige poner en valor el concepto de conducta motriz y expulsar la visión mecanicista de las sesiones de entrenamiento. Sin embargo, esta sólo es una de las interpretaciones de la conducta motriz ya que está condicionada por otras de índole emocional, social, etc. Por tanto, la revolución parlebasiana de la ciencia de la acción motriz (Parlebas, 2015) en iniciación deportiva al fútbol podría comenzar por alfabetizar las decisiones motrices, pero ¿cómo educar conductas motrices en fútbol en vez de movimientos en el contexto deportivo?

# Capítulo I

## Marco teórico

“Cuando emprendas tu viaje a Ítaca,  
desea que el camino sea largo,  
colmado de aventuras,  
colmado de experiencias”  
(Kavafis, 1911)



## I. MARCO TEÓRICO

### I.1 Conducta motriz e iniciación deportiva al fútbol

#### I.1.1 Del movimiento a la conducta motriz en iniciación deportiva.

Antes de llevar a la práctica un proyecto pedagógico en iniciación deportiva que va a determinar los objetivos del mismo y las consecuencias funcionales que emanan del escenario praxiológico a analizar, es necesario concretar los fundamentos teóricos que van a hilvanar dicho proceso de enseñanza y aprendizaje. Existen diferentes formas de entender la motricidad. Hasta el siglo XXI, este concepto ha estado arraigado a una orientación biomecánica que nada tiene que ver con la riqueza epistemológica que puede aportarle la pedagogía de las conductas motrices (Parlebas, 1981, en adelante PCM).

Este paradigma tradicional ignora las singularidades de la persona y solo se basa en el movimiento humano, dando importancia al movimiento que se debe reproducir (Masciano et al., 2016). En palabras de Parlebas (2014) “en los trabajos que se han ido realizando desde 1857, esta ciencia del movimiento se ha aferrado a la concepción de un cuerpo-máquina, de un cuerpo percibido como un sistema de engranajes y palancas movilizadoras. La sumisión mecanicista al concepto de “movimiento” ha transformado la teoría de la Educación Física en una descripción de ejercicios gestuales, en un catálogo de técnicas higiénicas y deportivas, con el objetivo final, habitualmente, de lograr una marca cifrada” (p. 8).

En consecuencia, se interpreta que en este modo de obrar se intenta determinar aquel que es más competente motrizmente y se ignora la motricidad inteligente. Pero no solo la enseñanza de las actividades físicas en sus diferentes contextos soportan el lastre de una visión conductista, sino que la educación del deporte o tal y como acuña Parlebas (2015, p. 105), las “*situaciones motrices codificadas en forma de competición e institucionalizadas*”, también se han visto afectadas, sobre todo, en edad escolar y en aquellas que se practican fuera del ámbito educativo. Este mismo autor indica que el término movimiento puede resultar inadecuado en los diferentes contextos (educativo, recreativo, etc.) en los que se practica actividad física y deportiva ya que se tiene en cuenta lo que el sujeto hace (comportamiento motor) y no para qué, por qué, cómo lo hace, qué siente, cómo se relaciona, etc., (conducta de decisión motriz o vivencia subjetiva). De este modo, resulta imprescindible hablar de conducta motriz frente a movimiento porque desde la ciencia de la acción motriz “el concepto abstracto y mecánico de movimiento, es sustituido por el de conducta motriz” (Lavega, 2018, p. 74). Por lo que se determina que “lo importante no es el movimiento sino la conducta motriz de cada niño enriquecido por su vivencia corporal” (Parlebas, 2020, p. 4). Esta es “la organización significativa del comportamiento motor en cuanto a portador de significado (Parlebas, 2015, p. 85). Por tanto, este término induce a educar conductas

motrices, no solo su comportamiento motor observable dado que, “en la acción, la que sale a escena es la totalidad de la persona inmersa en un contexto, por lo que hay que tener en cuenta los aspectos afectivos y cognitivos, los relacionales y culturales: el cuerpo es una construcción cultural, no sólo fisiológica” (Parlebas, 2017, p. 12).

En tal sentido, numerosos autores consultados muestran las ventajas del desarrollo de la entidad global de la persona que actúa educando sus conductas motrices. Esto garantiza que al aprender a jugar al fútbol, por ejemplo, a partir de la Praxiología motriz (Parlebas, 2015, en adelante PM) no solo se produzca un aprendizaje motor sino que, también, se activa la afectividad y la conducta motriz se impregna de una vivencia emocional excitante e intensa (Alonso et al., 2018). Por eso, si esta educación de las conductas motrices se planifica con una metodología comprensiva “los jugadores empoderan una mejor toma de decisiones y ejecución” (Sierra-Ríos et al., 2020, p. 11), produciendo así un aprendizaje significativo. Sin embargo, no hay que olvidar que esa ejecución está íntimamente llena de emoción, y la estructura cognitiva y motriz está modulada, si no modelada, por la afectividad” (Lagardera, 2021, p. 17). Incluso, una alfabetización social es un hecho si se educan los valores éticos y morales que deben abanderar una práctica motriz educativa (Ibáñez et al., 2022).

Dada la gran incidencia que puede tener la educación de las conductas motrices sobre las distintas dimensiones del ser humano, en los siguientes epígrafes se va a definir qué es la iniciación deportiva, etapa para iniciar la educación de las conductas motrices en fútbol, así como las fases de la misma.

### **I.1.2 Concepto de iniciación deportiva**

La iniciación deportiva es el proceso que contribuye a un desarrollo armónico del sujeto que se inicia en la práctica deportiva, basada en un proceso de enseñanza y aprendizaje específico y exhaustivo, que durante mucho tiempo se ha llevado a cabo tomando como referente fundamental y casi exclusivo al individuo que aprende. Hasta el siglo XXI, no se ha tenido en cuenta la semiotricidad del deporte que se pretende enseñar y sus posibilidades. Esto se traduce en una incompleta comprensión de la lógica interna del deporte a aprender y un aprendizaje inadecuado del educando.

El término iniciación deportiva ha sido estudiado desde ópticas distintas, pero en los últimos años, no solo se ha precisado en las características estructurales y funcionales del deporte, sino que también se han tenido en cuenta las singularidades del sujeto que participa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, la delimitación del término es muy amplia y se va a describir la evolución del mismo desde las aportaciones primigenias hasta las tendencias actuales (Tabla 1).

**Tabla 1***Acepciones del término iniciación deportiva*

	Deporte	Movimiento	Conducta motriz
Jolibois (1975)	*	**	
Sánchez (1986)	*	**	
Blázquez (1986)	*	**	
Álvarez (1987)	*	**	
Hernández (1988)	*	**	
Del Villar e Iglesias (2003)	*		***
Giménez y Rodríguez (2006)	*		***
González et al. (2009)	*		***

*Nota.* \*: características estructurales y funcionales del deporte; \*\*: movimiento; \*\*\*: conducta motriz.

Atendiendo a la Tabla 1, se observa que el concepto más actual de iniciación deportiva es el aportado por González et al. (2009). En palabras de Menéndez (2018, p. 62), “dan un enfoque holístico a los términos e integran las tres perspectivas históricas o ejes (producto o proceso, especificidad e inespecificidad y contextos) que los abanderan”. Los autores mencionados determinan la iniciación deportiva como un proceso en el que el niño se va a iniciar en uno o varios deportes, recomendando la formación multideporte a fin de que en el futuro, el joven pueda elegir a partir de sus propios criterios el deporte en el que se especializa, pero ya con una base integral más sólida. Los objetivos deben estar orientados a la comprensión de los principales elementos del juego, adquiriendo de forma progresiva hábitos de vida saludable, siempre atendiendo a sus necesidades formativas y adaptando la metodología didáctica a las características individuales. La relación de la fase de iniciación deportiva con el factor de eficacia en la ejecución dependerá de los objetivos que se planteen en cada caso, pudiendo orientar la práctica deportiva en varios ámbitos de actuación: rendimiento, educativo-salud o lúdico recreativo.

La alfabetización deportiva, desde este enfoque, no solo se centra en el individuo sino en la concepción del mismo como entidad global. Por lo que, una vez más, ya no se podría hablar de movimiento y motricidad sino de conducta motriz y motricidad inteligente. La motricidad inteligente (Parlebas, 2015, p. 341) es “la expresión que destaca de que la inteligencia es resultado, en buena medida, de las experiencias motrices del niño”. En este tipo de motricidad, la conducta motriz y la comprensión de los elementos estructurales y funcionales de un juego deportivo institucionalizado cualquiera, exhortan a una práctica deportiva distinta y desde un paradigma constructivista.

De este modo, se observa que la definición de iniciación deportiva tiene en cuenta la motricidad inteligente y el ser humano como entidad global. En consecuencia se introducen dos nuevos ejes aunque solo uno de ellos será tratado en esta investigación. Estos podrían ser:

1. La claridad y calidad de la toma de decisiones de acuerdo al momento evolutivo y la lógica interna del deporte a enseñar.
2. La incidencia de la vivencia emocional en las acciones motrices personalizadas.

Después de describir los fundamentos para definir la etapa de iniciación deportiva, se considera importante concretar qué aprender en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **I.1.3 Educación de conductas motrices a la edad de 10-12 años**

Al respecto, la literatura científica concurre con diversos autores en clasificaciones cuyas etapas van desde los ocho hasta los dieciséis años de edad, a pesar de que no existe una conformidad en la terminología de las fases del proceso de enseñanza y aprendizaje en la iniciación deportiva al fútbol, sí se evidencian algunos puntos en común en relación al contenido de las mismas.

De los estudios revisados en la década de los 2000 (Romero, 2001; Benedek, 2001; Lago, 2003; Pacheco, 2004; González, et al., 2009; González, 2010) se deduce que las distintas etapas en iniciación deportiva deben tener en cuenta las características evolutivas y el aprendizaje del deporte se debe programar desde un punto de vista global. Así, se facilitaría su adquisición según la estructura y funcionalidad del deporte en sí, estableciendo periodos diferenciados como un método de relación paulatina con los sistemas resultantes y el modelo operativo que define la lógica interna de un deporte cualquiera. Además, Martín (2019) añade el tipo de modalidad de juego para cada una de ellas, sus características, el desarrollo de los objetivos a perseguir y los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) teniendo en cuenta la madurez cognitiva, motriz y socio-afectiva como aspectos claves en relación a la lógica interna del juego.

Por lo tanto, se evidencia la propuesta mencionada en el epígrafe anterior sobre añadir dos ejes más para delimitar las etapas de iniciación deportiva, puesto que la plasticidad cerebral y la afectividad varían de un lapso de edad a otro y se deben educar conductas motrices no solo movimientos. Sin embargo, afirma que “hay que eliminar las edades idóneas de iniciación a la práctica deportiva. Un plan de formación debe estar orientado a diferentes subfases del aprendizaje donde aquellos con más capacidad avancen más rápido que otros con menor capacidad, entendidas estas como mayores capacidades físicas en la competición y mejores resultados deportivos” (p. 90). Esta afirmación contradice las múltiples aportaciones de los autores tratados anteriormente y la definición de iniciación deportiva en sí misma. Menéndez (2018, p. 63) indicó que “la intervención educativa se centra en valorar los logros que los participantes adquieren, independientemente de su nivel de habilidad”.

Dada la literatura científica mencionada, se aprecia que se debe tener en cuenta que el proceso de desarrollo del ser humano no se realiza de forma lineal, sino que tiene lugar de acuerdo con la sucesión de periodos en estrecha relación con la edad, las condiciones individuales de vida y el contexto en el que se aprende. A las fases de maduración rápida les suceden otras más lentas, y en el final de cada uno de dichos periodos las funciones del organismo del sujeto alcanzan una determinada maduración morfológica y funcional. En estos estadios, existe una mayor predisposición para reaccionar positivamente a estímulos exteriores. De este modo, trabajar determinadas cualidades en periodos poco positivos, no hace sino desaprovechar la posibilidad de realizar un buen planteamiento de aprendizajes motores en el futuro (Blázquez, 2010). A pesar de las múltiples aportaciones para especificar



los contenidos a desarrollar en las distintas etapas, así como el mayor o menor número de ellas, Falcón y Jardiel (2021, p. 21) confirman con posterioridad que “no hay un consenso en la nomenclatura de las fases del proceso”. Dado que tanto la definición del concepto como las fases de iniciación deportiva de González (2010) es la que más se acerca a lo consensuado por la comunidad científica, se tendrá en cuenta para ajustar los contenidos que el jugador de 10-12 debe aprender de acuerdo a su desarrollo evolutivo.

Tras determinar qué es la iniciación deportiva como punto de partida para educar conductas motrices en fútbol, en el siguiente capítulo se habla de los métodos de enseñanza para aprender a iniciarse en un deporte. En primer lugar, se expone el concepto de método de enseñanza y cómo ha ido cambiando hasta la actualidad. Posteriormente, se describen los modelos pedagógicos y se profundiza en un modelo pedagógico concreto y en la PM.

## **I.2 Métodos de enseñanza en iniciación deportiva al fútbol.**

### **I.2.1 El método de enseñanza en el proceso de aprendizaje**

Tanto la literatura especializada como la comunidad educativa coincidían en que un método de enseñanza son la manera y los momentos organizados para dirigir un aprendizaje hacia unos objetivos. Vendría a ser el medio entre el docente o entrenador, los contenidos a enseñar y el alumnado. De esta forma, se comprobaba que método y didáctica, muchas veces, iban de la mano.

Además, el marco legislativo actual coincide en que la enseñanza obligatoria debe contribuir al desarrollo cognitivo, afectivo, social y motriz (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación). Esta definición aplicada a la PCM induce a educar la conducta motriz. Por ello, el área de Educación Física debe acometer esta finalidad a través de la motricidad inteligente y no solo desde aprendizajes instrumentales. También, cualquier aprendizaje fuera del ámbito educativo debería tener en cuenta esta premisa.

Otra definición de metodología aplicable a un contexto deportivo, que completa a la anterior, es la establecida en el Artículo 4 por el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo básico de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia que define este término “como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos” (p. 33057) .

Bien es cierto que a lo largo de los últimos años “los métodos de enseñanza han ido evolucionando en función de las necesidades de las nuevas generaciones, de forma general en el ámbito educativo y más específico en el ámbito físico-deportivo” (Baños et al., 2019, p. 9). Coincidiendo con la definición del decreto autonómico de la Región de Murcia y la evolución de los métodos de enseñanza, surge un nuevo término llamado metodologías activas que engloba al método como intervención didáctica, estilo de enseñanza, técnica de enseñanza, estrategia en la práctica, utilización de los recursos, modelos pedagógicos y métodos de

enseñanza competenciales. Además “las posibilidades de aplicación que nos ofrecen las metodologías activas son múltiples, pudiendo ser adaptadas al contexto, al contenido, al alumnado y al docente. En cualquier caso, deberán ajustarse al desarrollo de las competencias del alumnado (León-Díaz et al., 2020, p. 592)”.

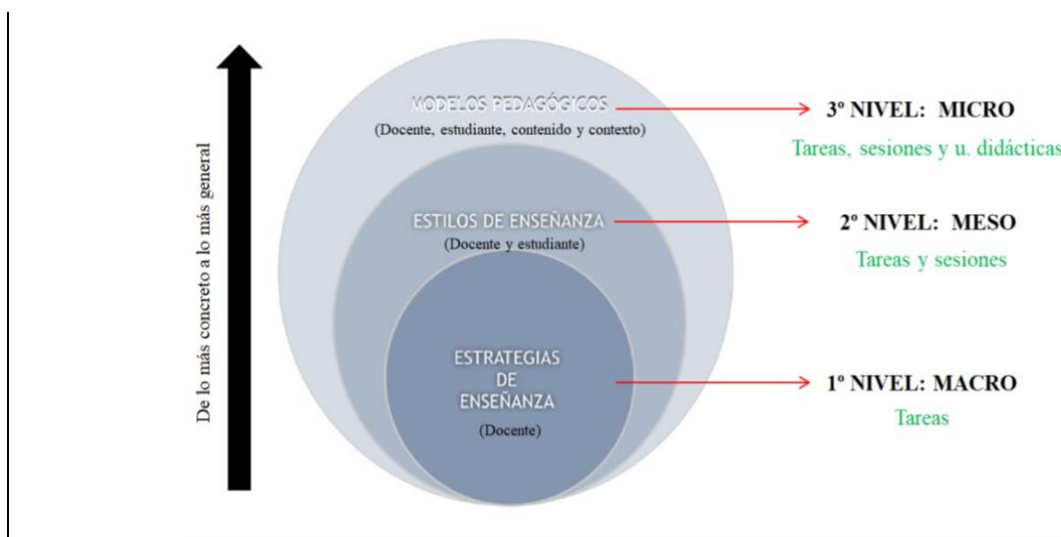
Con posterioridad, se le ha dado un sentido a los términos asociados al concepto de metodología o método de enseñanza. A propósito de esto, se señala que:

la intervención didáctica es un concepto global que recoge todas las decisiones y acciones que adopta un docente a lo largo del proceso educativo. Relacionado con la intervención didáctica se encuentra la metodología de la enseñanza, que engloba otros conceptos metodológicos tales como los estilos de enseñanza, las estrategias didácticas, las técnicas de enseñanza, las estrategias en la práctica de la enseñanza o los recursos didácticos (Rosa et al., 2021, p. 53).

Estos autores contemplan en su clasificación todos los términos mencionados hasta ahora pero añaden la gamificación de Deterding et al. (2011) detallando las estrategias principales para aplicar esta metodología (*escape room* y *break out*). Análogamente, otros autores realizaron una revisión terminológica con “la finalidad de aclarar la catarata de términos en torno a cómo enseñar en cualquier contexto” (Fernández-Río et al., 2021, p. 14) estableciendo distintos niveles metodológicos como se aprecia en la Figura 1.

**Figura 1**

*Niveles macro, meso y micro referentes a cómo enseñar (Fernández-Ríos et al. 2021)*



Con la Figura 1 quedan representados los distintos niveles metodológicos propuestos por los autores, a quienes implican y en qué parte de la programación se abordan. En conclusión, no se trata de sustituir unos métodos por otros en función de la preferencia del momento sino de ser coherentes a la hora de planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje para atender a la conducta motriz del discente. Rodríguez et al. (2021, p. 18) concretan para

la utilización de estos modelos en la enseñanza del deporte que “tienen un impacto en la diversión percibida lo que puede conducir a un mayor aprendizaje. Parece que la metodología tradicional no consigue promover el disfrute de los niños y niñas en la práctica de deportes”. A continuación, se definirá qué son los modelos pedagógicos y cómo se clasifican en la actualidad como consecuencia de la evolución del conocimiento en este campo.

### **I.2.2 Aproximación conceptual de los modelos pedagógicos y su clasificación**

De acuerdo al proyecto pedagógico de esta investigación es necesario definir qué es un modelo pedagógico. Una definición que agrupa el consenso conceptual de diversos autores (Molina et al., 2005; Fernández-Río et al., 2016) podría ser aquella que lo define como los recursos que se integran a un sistema de principios de carácter teórico y de fundamentos metodológicos que rigen el proceso de enseñanza y aprendizaje, sustentados en una tendencia pedagógica. Se interpreta que esta definición atiende a los tres niveles metodológicos mencionados en el epígrafe anterior que podrá aplicarse a cualquier contexto. Además, Fernández-Río et al. (2016) clasificaron los diferentes modelos pedagógicos en básicos (Aprendizaje cooperativo, Educación deportiva, comprensivo de iniciación deportiva o *Teaching games for understanding* (en adelante TGFU) y Responsabilidad personal y social) y emergentes (Educación aventura, Alfabetización motora, Estilo actitudinal, Educación para la salud e hibridación de modelos). En los últimos años esta clasificación se ha modificado, en palabras de Fernández-Río et al. (2021), por requerimiento de la comunidad científica debido a la aparición de nuevos modelos o la reconceptualización de otros. En lo que concierne a los modelos consolidados, solamente ha habido una modificación referida al modelo comprensivo de iniciación deportiva que se denomina Modelo centrado en el juego (en adelante MCJ) o *Game centred approach* en la actualidad. De los modelos emergentes desaparece el modelo de alfabetización motora y se incorporan los siguientes modelos: ludotécnico, autoconstrucción, aprendizaje servicio, de práctica y deportivo activista. Por último, la hibridación de modelos queda fuera del tipo “emergentes” y se considera un planteamiento metodológico que puede unir diferentes modelos. Los autores matizan que los modelos pedagógicos pueden clasificarse en función del contexto, así el modelo de Educación deportiva y MCJ se definen como contextuales. Los transcontextuales son aquellos como el Aprendizaje cooperativo, el modelo de Responsabilidad personal y social y el Aprendizaje servicio ya que pueden utilizarse en otras áreas. Por último, añaden los modelos de Autorregulación, de Gamificación y de Evaluación formativa y compartida, estos son calificados como “modelos en vías de consolidación”.

En consecuencia, se plantea un reto para la Didáctica de la actividad física y el deporte en los años venideros en España cuyo origen estuvo, según Blázquez (2016), en la creación de los estilos de enseñanza que fueron un auténtico hito en la Didáctica de la Educación Física. Estos abrieron las puertas a diversas formas de enseñar contenidos concretos como los deportes de cooperación y oposición y supuso un avance para docentes y entrenadores en el uso de modelos pedagógicos, principalmente por “el creciente interés de la comunidad científica por evaluar los beneficios de los programas didácticos para el aprendizaje de deportes de equipo. Actualmente, existe una tendencia por cambiar o agregar

contenidos y variables que reflejan las ventajas de cada modelo” (Mazzardo et al., 2022, p. 17).

En el siguiente epígrafe, en primer lugar, se describen los interrogantes que han surgido del modelo pedagógico centrado en el juego en la última década. En segundo lugar, se les dará respuesta a los mismos. Para terminar, se especifica las ventajas de la implementación del modelo.

### **I.2.3 Interrogantes de la enseñanza comprensiva del deporte en la etapa de iniciación deportiva**

Antes de profundizar en el título del epígrafe se destaca la definición de este modelo pedagógico. La Enseñanza comprensiva del deporte (en adelante ECD) es la versión en España del TGFU de Bunker y Thorpe (1982). Devís (1990, p. 52) definió a la ECD como “aquel que pone énfasis en la toma de decisiones y la formulación de juicios por parte del alumno, la comprensión de los contextos de los juegos deportivos y la importancia de la táctica en la iniciación deportiva”. Años más tarde surgen definiciones más explícitas como se detallará en otros epígrafes.

En tal sentido, cómo enseñar un deporte es una de las cuestiones más discutidas en el ámbito de la Educación Física y en el contexto deportivo. Este contenido es clave en el currículo educativo, sobre todo, en la etapa de Educación Primaria tal y como evidenciaron hace casi una década autores como Sánchez-Gómez et al. (2014). Por el contrario, se constataban pocas investigaciones que describiesen de forma clara las bases teóricas que sustentaban este modelo. Igualmente, tanto Díaz (2010) como Abad et al. (2013), entre otros, pusieron en valor las dificultades que tenía el profesorado para incorporarlo a su práctica docente. Una de las consecuencias de no aplicar este modelo pedagógico era el ficticio desarrollo de la toma de decisiones y la conciencia táctica en experiencias de enseñanza y aprendizaje en la etapa de iniciación deportiva. Por tanto, la comunidad educativa demandaba la creación de unas bases epistemológicas claras para la ECD. Además, se llegó a pensar que en España estábamos lejos del desarrollo que había tenido el modelo de ECD en los países anglosajones, tanto en la enseñanza de la Educación Física como en el contexto deportivo (Devís y Navarro, 2013).

No obstante, se abrió un importante espacio de reflexión y empezaron a aparecer algunas evidencias sobre la enseñanza de los juegos deportivos en Educación Física y en el contexto deportivo. A propósito de esto, Fernández-Río et al. (2016) coincidían en que existían gran cantidad de experiencias que habían aplicado con éxito este modelo pedagógico. También es cierto que, como indicaban los autores, había que tener en cuenta diversas consideraciones para una buena y adecuada aplicación. Estas debían adaptarse a los cuatro elementos que caracterizan los modelos pedagógicos pero que estos aportaban rigor, coherencia y visibilidad.

Castejón (2015) señaló que “la etapa en la que se comparaba la ECD y los estilos tradicionales ya estaba superada, los interrogantes eran de otra índole” (p. 268), dando

respuesta al interrogante vinculado al enfoque tradicional de la enseñanza del deporte. Otro de los interrogantes fue la aparición de las distintas variantes a lo largo de todo el mundo, cada una con sus particularidades y evoluciones del modelo. No es de extrañar que, a veces, fuese difícil entender en qué consistía este modelo pedagógico. En relación a esto, la aproximación conceptual del epígrafe 2.1 da respuesta a esta problemática terminológica. Solamente, cabe añadir que este modelo pedagógico en España es conocido como la ECD y fue introducido por Devís (1990). Finalmente, aparecieron ciertas premisas sobre el mismo y las teorías del aprendizaje cognitivo, constructivista y el aprendizaje situado. Rodríguez-Pérez et al. (2019) confirman en su investigación que el modelo se nutre de estos paradigmas con el fin de educar las conductas de decisión motriz, por ende, las conductas motrices. Además consideran al modelo “un enfoque innovador en la pedagogía del deporte” (p. 11). Con posterioridad, la comunidad científica consensuó que los tres paradigmas de aprendizaje en los que se basa la ECD son el cognitivo, el constructivista y el situado (González-Víllora, 2021).

Bien es cierto que en los últimos años están surgiendo aportaciones innovadoras y creativas que pueden ayudar a renovar tanto este currículum educativo como sus prácticas de enseñanza en el contexto deportivo. Otra de las evidencias de la ECD es la utilidad del mismo frente a la enseñanza tradicional para educar conductas motrices de cualquier deporte planteando situaciones motrices similares al juego real adaptadas a la edad de los sujetos, que les permitirán ajustarse a la lógica interna del deporte al que estén jugando (Guijarro et al, 2020). Además, este modelo hibridado con el modelo de aprendizaje cooperativo garantiza una cohesión grupal adecuada en cualquier deporte de cooperación y oposición.

Ese mismo año, Barba-Martín et al. (2020) plantean nuevos interrogantes como futuras líneas de investigación, sobre todo, en el contexto educativo, estos son: mayor número de investigaciones sobre la hibridación de modelos emergentes con la ECD, más evidencias que apliquen este modelo en el contexto deportivo, abordar el análisis de la dimensión emocional y social, formar docentes y entrenadores en la puesta en práctica de la ECD, y otorgar la importancia que merece educar conductas de decisión motriz, por ende, conductas motrices. Es preciso sugerir que estos nuevos interrogantes se les deberían dar respuesta desde la comunidad científica para cualquier contexto.

En el siguiente epígrafe se destacan las distintas formas de planificar el segundo nivel metodológico (sesiones) según Fernández-Río et al. (2021) y se introducen algunos aspectos a tener en cuenta en el segundo nivel metodológico (sesiones).

#### **I.2.4 La sesión en el modelo pedagógico de enseñanza comprensiva del deporte**

Enseñar y aprender algo requiere un tiempo de asimilación. Esta comprensión del contenido no puede darse si el cerebro no está preparado para aprender. Por eso, es tan importante programar un curso académico o una temporada de acuerdo a las características individuales de los sujetos que aprenden. Antes de la puesta en práctica, el docente o entrenador debe establecer un plan correspondiente al segundo nivel metodológico. Esta

planificación consiste en una secuencia ordenada de actividades de enseñanza y aprendizaje. Todas ellas formarán parte de la estructura de la sesión y del tercer nivel metodológico al que le da respuesta, de forma general, en este epígrafe más concretamente en el capítulo 4.

En el modelo pedagógico de la ECD se han propuesto distintas alternativas de estructura de sesión a lo largo de los años, desde la inicial de Bunker y Thorpe (1982) como puede observarse en la Tabla 2.

**Tabla 2**

*Estructuras de sesión del modelo pedagógico de Enseñanza comprensiva del deporte*

Autores	Propuesta de estructura de sesión de la Enseñanza comprensiva del deporte
Bunker y Thorpe (1982)	<p>Juego: se presenta un juego adaptando el espacio, la meta, el material, el número de jugadores o las reglas a las características evolutivas y bagaje deportivo de los aprendices.</p> <p>Apreciación del juego: se pretende que los alumnos entiendan las reglas del juego (por ejemplo, el efecto que provoca la altura de la red en el ritmo de juego o el tiempo de posesión en juegos de cooperación-oposición).</p> <p>Concienciación táctica: refuerza el comportamiento táctico promoviendo la reflexión de los discentes sobre los principios tácticos del juego (por ejemplo, crear o defender espacios en los deportes de cooperación-oposición), favoreciendo así, la comprensión de los mismos.</p> <p>Toma de decisiones apropiadas: los aprendices deben centrarse en los elementos relevantes durante el transcurso del juego. Se les preguntará sobre <i>qué hacer</i> (comportamiento táctico) y <i>cómo</i> hacerlo (selección de habilidades) para ayudarles a tomar decisiones apropiadas.</p> <p>Ejecución de habilidades: persigue que los discentes aprendan y practiquen <i>cómo</i> llevar a cabo las habilidades técnicas requeridas en el contexto de juego, una vez comprendida su necesidad.</p> <p>Realización: se persigue que los discentes se conviertan en jugadores eficientes en situación de juego para lo que se mide su rendimiento.</p>
Contreras et al. (2001)	<p>Juego modificado: tarea sobre principios tácticos. Hace referencia al problema táctico a resolver según Bayer (1992). Estos juegos pueden ser de representación del deporte real, exageración de algunos de los principios tácticos o representación-exageración (mezcla de los anteriores).</p> <p>Conciencia Táctica: finalizado el juego modificado. Se guía a los jugadores mediante preguntas fomentando el pensamiento y capacidad de análisis.</p> <p>Práctica de la habilidad: se refiere al elemento táctico-técnico que se va a utilizar de forma principal para resolver el problema planteado (el pase, distintos tipos de pase, etc.).</p> <p>Reincorporación al juego: une los interrogantes tácticos con los técnicos, así como la comunicación motriz en un espacio motor concreto (el pase como medio para conservar la posesión en una situación de 2x1 o para realizar un ataque).</p> <p>Reflexión final: revisión de lo trabajado y lo que se va a hacer en la próxima sesión</p>
Hopper (2003)	<p><i>Read</i>: leer los movimientos del adversario/oponente.</p> <p><i>Respond</i>: responder a la ejecución del oponente moviéndose de manera adecuada.</p> <p><i>React</i>: reaccionar técnica y tácticamente de manera adecuada.</p> <p><i>Recover</i>: recuperar la posición base para la siguiente acción.</p>
González-Víllora (2019)	<p>Competencias y objetivos didácticos: breve introducción de la sesión.</p> <p>Juego modificado 1: para practicar y aprender soluciones del problema táctico planteado.</p> <p>Conciencia táctica: reflexión sobre el concepto táctico en el que se centra el juego. Se buscan las respuestas del jugador mediante preguntas indicios, poniendo de manifiesto el <i>qué</i> y el <i>para qué</i> y la relación con el <i>cómo</i> hacerlo.</p> <p>Práctica de la habilidad: para aprender algún elemento técnico que mejorare el juego 1. Se realizan tareas de técnica o juegos más sencillos. Se aprende el <i>cómo</i> hacerlo.</p> <p>Reincorporación al juego 1 o juego 2: un juego modificado parecido al juego 1, pero más complejo a nivel táctico y con mayor representación del deporte a aprender.</p> <p>Reflexión final o conciencia técnico-táctica: asentar y transferir conceptos aprendidos.</p> <p>Autoevaluación de lo que se ha realizado y toma de conciencia de los elementos esenciales para tener un mínimo de competencia motriz en los juegos.</p>

A partir de esta tabla se interpreta que las distintas estructuras tienen en común el uso de juegos (modificados) representativos del deporte a aprender en el que el docente o entrenador plasma sus objetivos a conseguir con los educandos. Se prioriza el aprendizaje de la táctica sobre la técnica mediante la modificación del espacio, los materiales, las relaciones entre los protagonistas del juego, etc., regulando las expresiones motrices con las reglas del juego. Estas restricciones harán emerger unas acciones motrices u otras y las expresiones motrices de los protagonistas para ajustarse a las exigencias del juego deportivo. Por otro lado, la expresión motriz irá precedida de una reflexión antes de ejecutar cualquier acción motriz en función de la incertidumbre (problemas motores) propuesta por el docente o entrenador. Se observa que la finalidad principal es favorecer la capacidad de análisis y la comprensión.

Esta descripción, *grosso modo*, de las distintas actividades de enseñanza y aprendizaje bajo el modelo pedagógico de la ECD invita a hilvanar este modelo pedagógico con la PM o ciencia de la acción motriz por las múltiples ventajas, en cuanto a aprendizajes significativos, que desde la lógica interna de los juegos en las sesiones pueden producirse.

A continuación, se detallan los aspectos principales de las bases epistemológicas de la PM y cómo hibridarla con la ECD. Dado que una hibridación implica ajustar elementos de, al menos, dos tipos de pedagogías con una finalidad educativa (Fernández et al. 2016).

### **I.2.5 Ventajas de la hibridación de la Enseñanza comprensiva del deporte y la Praxiología motriz**

La PM se define como “la ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo (Parlebas, 2001, p. 354). De este modo, los juegos deportivos o prácticas motrices de las sesiones pueden ser seleccionados en función de las conductas motrices que se pretendan educar.

El corpus conceptual de la PM es la lógica interna conocida como “el conjunto de rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2015, p. 302). De la definición se interpreta que los juegos deportivos se caracterizan por una lógica interna determinada. Concretamente, se ofrece al docente o entrenador la oportunidad de priorizar lo que quiere que sus estudiantes o jugadores aprendan ya que la lógica interna activa unos procesos determinados (Lagardera y Lavega, 2004, p. 171). Estos son:

1. Adaptación a los cambios o imprevistos.
2. Máximo control del cuerpo.
3. Lectura e interpretación de las conductas motrices de los compañeros y adversarios.
4. Comparación de resultados.
5. Emisión de mensajes que los otros deben interpretar.
6. Tendencia a un gran gasto energético (resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad).
7. Comunicación motriz con los demás (búsqueda de objetivos comunes).

8. Exaltación de la victoria o del fracaso.
9. Importancia de la lectura e interpretación de las irregularidades del medio.
10. Pacto de reglas con los otros.
11. Automatismos de estereotipos motores.
12. Uso de capacidades reflexivas o cognitivas.

Entre ellos se menciona a la llamada “conciencia táctica y técnica” que una sesión bajo el modelo de la ECD debe incluir. En este caso, los autores se refieren a la misma como “el uso de capacidades reflexivas o cognitivas” que contribuirán al desarrollo cognitivo y a la comprensión de la ejecución de unas acciones motrices tácticas o técnicas.

Siguiendo con la justificación de esta hibridación, cabe destacar que esta variedad de aprendizajes brindados por la lógica interna de cada juego puede dar lugar a distintos tipos de juegos deportivos. Para ello, se atiende a la clasificación de las prácticas motrices de Parlebas (1981) que establece dos componentes que caracterizan cualquier situación motriz o juego deportivo tales como los protagonistas, atendiendo al criterio de ausencia/presencia de compañeros y/o adversarios y el espacio de acción, bajo el criterio de presencia/ausencia de incertidumbre debido al entorno físico. Esto da lugar a distintos tipos de situaciones motrices y dominios de acción motriz como se aprecia en la Figura 2 (Lagardera y Lavega, 2004).

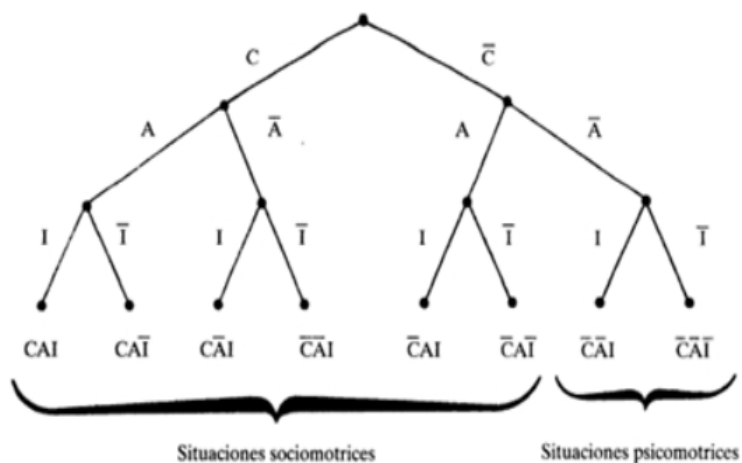
Estos dos criterios dan lugar a una determinada conducta motriz de los participantes ya que tendrán que ejecutar las acciones motrices propias de los juegos deportivos propuestos por el docente o entrenador y ajustarse a la lógica interna. Por tanto, no hay un juego igual a otro, y dependiendo “del tipo de conductas motrices que se quieran optimizar será imprescindible desarrollar determinadas situaciones de práctica ya que cada una de ellas requiere la resolución de problemas motores, vinculadas a su vez a determinadas formas de relacionarse” (Alavés et al., 2014, p. 16). En función del deporte a enseñar, se propondrán unos juegos con unas acciones motrices determinadas.

A modo de ejemplo, en el siguiente capítulo se determinarán las acciones motrices que se pueden proponer en los juegos deportivos (3º nivel metodológico) para educar conductas motrices en fútbol. Cabe destacar que “la acción motriz es el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada” (Parlebas, 2015, p. 41). Estas acciones motrices que emergen la lógica interna del juego deportivo serán expresadas mediante conductas motrices teniendo en cuenta que “la conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto a portador de significado” (Parlebas, 2015, p. 85). Este significado lleva intrínseco el comportamiento motor del alumno o jugador y su vivencia subjetiva. Por esta razón, la PM aporta un sin fin de oportunidades de aprendizajes.



**Figura 2**

*Tipos de prácticas motrices según criterios científicos (Lagardera y Lavega, 2004)*



*Nota.* \*C: compañero; \*\*A: adversario; \*\*\*I: incertidumbre en el medio.

El docente o entrenador, también, podrá regular la dinámica de los juegos deportivos atendiendo a los universales ludomotores. De esta forma podrá proponer juegos deportivos con distintas redes de comunicación motriz (exclusivas, estables, ambivalentes o inestables) representados por duelos simétricos o asimétricos; con una red de interacción de marca cooperativa, antagónica o mixta; con distintos sistemas de puntuación; con redes sociomotores con roles fijos, locales o generales (convergente, fluctuante o permutante) asociados a sus subroles correspondientes, y códigos gestémicos y proxémicos para aprender a expresar e interpretar signos motores durante el juego.

Son tantos los atributos de esta hibridación que cuesta entender que no haya más propuestas de intervención en Educación Física y en el contexto deportivo. En relación con esto, la ECD y la PM han supuesto

una resignificación didáctico-metodológica del proceso de enseñanza y aprendizaje del deporte. La PM presenta elementos (comunicación práxica, sistema de clasificación, lectura gestémica y praxémica, la acción motriz y la lógica interna) que atienden a la propuesta metodológica de la ECD y pueden ayudar al desarrollo de este modelo pedagógico, esencialmente de la lógica interna (Menezes, 2019, p. 118).

En el siguiente capítulo se caracterizará un deporte concreto como el fútbol bajo las bases epistemológicas de la PM. La necesidad de caracterizar desde este corpus científico el fútbol se debe al interés social de las últimas décadas por garantizar un desarrollo integral de aquellos que practican un deporte. Esto ha provocado que numerosos investigadores de diversas disciplinas presten atención a las lentes de esta pedagogía para dar una respuesta al funcionamiento de las actividades físicas de carácter lúdico, deportivo, expresivo, etc. La

finalidad del siguiente capítulo es analizar en profundidad desde la ciencia de la acción motriz el juego deportivo institucionalizado fútbol, poner al descubierto su lógica interna para posteriormente clarificar las acciones motrices que resultan de la misma. De este modo, se arrojará luz sobre el tipo de prácticas motrices que deben contener los entrenamientos o sesiones para aprender a jugar al fútbol. Se destaca que proponer situaciones motrices similares a las que los sujetos tendrán que dar respuesta en el juego real contribuye a un aprendizaje significativo.

### **I.3 La ciencia de la acción motriz aplicada al fútbol**

#### **I.3.1 Aspectos que delimitan el fútbol desde la Praxiología motriz**

Revisado el concepto de iniciación deportiva y los modelos pedagógicos aplicados a la enseñanza del deporte, es necesario dar un significado del fútbol desde las bases epistemológicas de la PM y explicar las características estructurales y funcionales del mismo.

En primer lugar, para llegar a la definición de deporte conviene tener en cuenta varios principios. Por un lado, la acción de jugar es universal, plural, heterogénea y flexible, por lo que puede entenderse e interpretarse de distintas formas y está vinculada a la naturaleza humana. El deporte es una puesta en escena, en su origen reflejaba la ostentosa vida de los aristócratas que lo tenían como divertimento y consistía en una exhibición, en principio, altruista. Es innegable que la escenificación del deporte siempre ha suscitado espectáculos de gran vistosidad que con el paso de los años empezaron a interesar a la totalidad de la sociedad y a los medios de comunicación. Dada su consideración, el deporte es universal y refleja el contexto cultural.

Efectivamente, esto provoca intereses económicos, afianzamiento de hegemonías o afirmaciones de identidades nacionales. Diversas interpretaciones se han hecho del fenómeno deportivo, desde motor de transmisión de ideologías hasta una manipulación de la violencia deportiva bajo un duelo educado que satisfaga las necesidades más primarias del espectador. Por consiguiente, la espectacularidad deportiva transfiere unos valores sociales. En el deporte en edad escolar no se debe enfocar a la búsqueda del espectáculo de la situación deportiva, ni para aumentar los recursos financieros con ascensos y descensos de categorías, etc. El sistema de valores asociado a la iniciación deportiva debe orientarse a la formación y a la educación.

Si se atiende a los rasgos pertinentes de la definición de deporte según la PM, el fútbol se concibe como:

1. Una situación sociomotriz formada por un conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz de una o más personas que, en un medio físico determinado, realizan una tarea motriz (Parlebas, 2015), es decir, un equipo de fútbol constituye un grupo con una tarea que realizar y la eficacia con la que la

ejecuta. Esto da lugar a un duelo entre dos equipos en el que al final del partido hay una puntuación determinada que genera un ganador y un perdedor.

2. Inmersa en una competición reglada ya que se desarrolla en un contexto competitivo con unas reglas codificadas y estandarizadas.
3. Una práctica motriz institucionalizada porque posee un reconocimiento y un control por parte de una federación, la Federación Española de fútbol y la de carácter autonómico que corresponda.

Cuando se habla de situación motriz resulta imprescindible distinguir entre aquellas que no requieren interacciones motrices esenciales y en las que no existe comunicación práctica denominadas psicomotrices. Las sociomotrices sí solicitan la realización de interacciones motrices esenciales o comunicaciones prácticas. El fútbol se definiría como una situación sociomotriz de cooperación y oposición con comunicaciones prácticas esenciales y directas. De acuerdo al concepto de práctica física, se concreta como un juego deportivo institucional caracterizado por un enfrentamiento codificado por las instancias sociales. Las prácticas generadas por el fútbol, que se rigen por reglas institucionales de tiempo, espacio, material, interacción, etc., e invitan a un excelente objeto de estudio praxiológico.

En definitiva, el fútbol desde la perspectiva de la ciencia de la acción motriz se entiende como un proceso pedagógico y sistemático orientado a activar las conductas motrices en fútbol de los sujetos que aprenden, considerando sus características individuales, las singularidades que configuran este deporte y los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar. Estas singularidades se explican en el siguiente epígrafe.

### **I.3.2 Elementos que caracterizan la lógica interna y externa del Fútbol 8**

La estructura de la modalidad de Fútbol 8 concierne a los elementos estáticos que lo componen. Estos vienen definidos por las reglas cuantitativas que los determinan. Estos componentes por sí solos no podrían generar la acción de juego. La dinámica es el resultado de cómo se relacionan los elementos estructurales. Algunas reglas cualitativas regulan la estructura lúdica puesta en acción, es decir, la dinámica.

En relación a esto, el deporte, desde la óptica del investigador, constituye un sistema praxiológico en el que los jugadores interaccionan unos con otros y se relacionan con el espacio, el tiempo, el material, etc. Si estrechamos el campo de visión se puede percibir que se mueven en un espacio concreto y emplean objetos diferentes para poder conseguir su objetivo (grupal) durante el tiempo de juego. Por ello, Alonso (2012, p. 27) explica que “cuando observamos un deporte, lo que estamos viendo son secuencias de acciones motrices de cada jugador adaptadas a las reglas del juego”, es decir, cómo los jugadores se ajustan a las exigencias del juego.

Las reglas reflejan la lógica interna propia y sólo se desarrollan en el partido. Si se analiza bajo la lente de la PM, el Fútbol 8 como sistema praxiológico tiene unos rasgos pertinentes y unas consecuencias prácticas que resultan del mismo (Parlebas, 2008). Sin un

orden interno y una secuencia lógica (Lagardera y Lavega, 2003) no puede existir esta situación sociomotriz y los jugadores no podrían realizar las acciones motrices que correspondiesen de acuerdo a la dinámica del juego.

De esta forma, la estructura y la dinámica adquieren sentido cuando funcionan en su totalidad. Y los universales ludomotores proveen de sentido a las acciones motrices personalizadas (conductas motrices) de los jugadores. No solo la lógica interna concreta las peculiaridades del sistema, sino que toda esta red de interacciones motrices se desarrollan en un contexto donde se produce la situación motriz llamada lógica externa. Forman parte de la lógica externa las características individuales de los jugadores, la nacionalidad de cada uno de ellos, el equipamiento para jugar, los árbitros, el público, la difusión en las redes sociales de aspectos informativos (horario, lugar del partido, etc.), información para padres sobre el funcionamiento de la competición u otros que conciernen a la gestión de una escuela de fútbol. Estos elementos son importantes pero son prescindibles para que se den las acciones motrices del deporte. Algunos aspectos de la lógica externa de la acción de juego de Fútbol 8 se explicitan en las reglas número cuatro, cinco y seis (Real Federación Española de Fútbol, 2008).

Los elementos de la lógica interna que observamos cuando vemos un deporte quedan delimitados por las reglas. En el reglamento de cualquier juego deportivo institucional existen tres tipos de reglas: las ónticas o descriptivas, las deónticas y las prescriptivas.

Las primeras, “son aquellas que señalan o indican mediante el lenguaje, los elementos necesarios de la convención y que no afectan directamente a la acción. Esto **es**, el espacio y el tiempo de la acción, los sujetos de la misma y las competencias respectivas de éstos” Robles (1984, p. 149). En el reglamento de Fútbol 8 (Real Federación Española de Fútbol, 2008) quedan determinadas por la Regla 1 para el espacio, la Regla 2 en cuanto al material utilizado, las Reglas 7 y 8 para el tiempo y la Regla 3 para los protagonistas de la acción (jugadores).

Las reglas deónticas o normas indican las conductas improcedentes y las sanciones con las que esos comportamientos han de castigarse. Este tipo de reglas quedan definidas en el reglamento de la Federación Española de Fútbol para la modalidad de Fútbol 8 a través del apartado “infracciones/sanciones” de las siguientes reglas: 3 (número de jugadores), 4 (equipamiento de los jugadores), 8 (el inicio y la reanudación del juego), 11 (el fuera de juego), 12 (faltas e incorrecciones), 13 (el tiro libre), 14 (el penalti y su lanzamiento), 15 (el saque de banda), 16 (el saque de meta) y 17 (el saque de esquina).

Por último, las reglas prescriptivas o de juego que son denominadas por Robles (1984, 1984, p. 149) como “aquellas que establecen requisitos necesarios para realizar la acción de juego, que, es solo posible, merced a la existencia previa de los requisitos establecidos convencionalmente como necesarios para aquella que se produzca”. Conciernen a las reglas nueve, diez, once, trece, catorce, quince, dieciséis y diecisiete según el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol (2008).

Los tres tipos de reglas definen las condiciones en las que las acciones motrices deben llevarse a cabo, la forma de actuar y las sanciones que se aplicarán en caso de no cumplimiento (Lagardera y Lavega, 2003). A continuación, se describen qué reglas de Fútbol 8 determinan las acciones motrices de esta modalidad de juego.

### **I.3.3 Las características estructurales y funcionales del juego deportivo institucionalizado Fútbol 8**

Las prescripciones indicadas en el reglamento definen el conjunto de obligaciones, derechos y prohibiciones prescritos a un jugador en el contrato lúdico (Parlebas, 2001). El estatus sociomotor (rol) del jugador de fútbol hace emerger a las acciones motrices de juego determinadas por Parlebas (2008, p. 41) como “un proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos en una situación motriz determinada”. La estructura del Fútbol 8 se concreta a partir de los cuatro tipos de relaciones que se establecen entre el rol y los elementos estructurales del juego (compañeros y adversarios, espacio, material u objeto lúdico y tiempo). Atendiendo al reglamento mencionado, los elementos estructurales se regulan mediante las reglas cuantitativas que, a continuación, se describen:

1. Relaciones o interacciones motrices entre los participantes de cooperación y oposición atendiendo a la Regla 3. 1.
2. Relaciones de los jugadores con el espacio de juego. Navarro (2002) menciona que el espacio representa el lugar de acción e interacción, dando lugar a espacios regulados de forma concreta. El espacio descrito en el reglamento puede utilizarse por parte de los jugadores en determinadas condiciones y de forma muy precisa y variable. Las dimensiones del espacio de juego en fútbol y las diferentes áreas hacen referencia a las Reglas 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6 y 2.7. El tipo de espacio para el juego deportivo institucionalizado fútbol se caracteriza por ser fijo, lo que favorece un mayor control por parte de los protagonistas del juego y la circulación por el mismo.
3. Relaciones del jugador y/o jugadores con los objetos o implementos que mediatizan el enfrentamiento quedan determinados como la forma en que los protagonistas del juego tienen que relacionarse con el balón. En este caso se refleja en la Regla 2.
4. El modo en cómo los jugadores deben ajustarse al tiempo de juego durante un partido de Fútbol 8 están definidos por las Reglas 7.1 y 7.4.

Una vez concretada la estructura del deporte, parte estática y esqueleto de la situación motriz lúdica, y teniendo en cuenta las relaciones que mantienen entre sí los elementos estructurales de la misma, es necesario ver cómo funcionan. Para ello, se va a especificar la dinámica del juego o lo que es lo mismo, las características funcionales mediante las cuales la estructura lúdica generará las distintas acciones motrices de juego propias del fútbol. Estos elementos funcionales se configuran a través de los universales ludomotores, regulados por las reglas cualitativas.

Parlebas (2015, p. 463) señala que “son modelos operativos que representan las estructuras básicas del funcionamiento de todo juego deportivo y contienen su lógica interna. Están siempre presentes de manera subyacente y manifiestan el funcionamiento ludomotor”. Si ponemos el foco de atención en el deporte que estamos analizando, en relación al funcionamiento motor se podría indicar que en cuanto:

1. A la red de comunicación motriz, el fútbol pone en juego dos tipos de interacciones: la comunicación motriz que se lleva a cabo entre jugadores de un mismo equipo le corresponde una relación binaria S (solidaridad) y de signo positivo (compañeros), la contracomunicación motriz realizada por los adversarios hace referencia a una relación binaria R (rivalidad) y de signo negativo (adversarios). De acuerdo a esta clasificación, la red de comunicación motriz que caracteriza al fútbol es exclusiva y estable.
2. A la red de interacción de marca, la presencia o ausencia de victoria arroja una red antagónica entre adversarios que quieren lograr el objetivo del sistema (marcar gol), así las interacciones motrices se concretan en una contracomunicación motriz o comunicación motriz negativa.
3. Al sistema de puntuación, el tiempo de duración del duelo determina el ganador o el perdedor del duelo. En el enfrentamiento gana el equipo que mayor puntuación obtenga al finalizar el tiempo de juego. Por tanto, este sistema de puntuación se denomina tiempo límite.
4. A la red de cambios de roles sociomotores, el conjunto de comportamientos motores observables hace alusión a los siguientes roles: jugador portero y jugador de campo. El jugador de campo podrá ser atacante con balón, atacante sin balón, defensor del atacante con balón y defensor del atacante sin balón.
5. A la red de cambios de subroles sociomotores, los itinerarios lúdicos permitidos por las reglas dan lugar a las distintas estrategias motrices para cada rol sociomotor podrían ser los siguientes: avanza hacia la portería contraria, en espera, regatea y consigue marcar gol, etc.
6. Al código gestémico y el código praxémico, le corresponden todos los gestos con la mano, la cabeza o los brazos para pedir la pelota, para organizar al equipo o para pasar el balón en cualquier acción de juego que transcurra durante el tiempo del partido (gestémico). Asimismo, el código praxémico serían las interpretaciones de esos gestos para conseguir ventaja sobre los adversarios como marcar gol, poseer el balón, etc.

Después de explicar cómo la lógica interna del fútbol puede activar las conductas motrices en fútbol, en el siguiente epígrafe se describen las acciones motrices propias del Fútbol 8 y la acción de juego.

### I.3.4 Contenidos técnicos y tácticos del Fútbol 8

Establecer qué acciones motrices se pueden aprender a una edad determinada no es tarea fácil. No obstante, los juegos deportivos que se propongan en las sesiones de entrenamiento o en el área de Educación Física deben estar programados de acuerdo a las características evolutivas de los sujetos a los que vayan dirigidas. De una u otra forma, el contexto en el que se programe no tiene tanta importancia como lo anterior ya que la finalidad es que el alumnado o los jugadores eduquen sus conductas motrices, en este caso, en fútbol. Por eso, Expósito (2010, p. 117) expone que “los organismos dedicados a la enseñanza deportiva como clubes o escuelas deportivas han de estar en estrecha colaboración con los centros educativos de su ámbito de influencia y reflejarse en ellos a la hora de programar actividades, enseñanzas o entrenamientos”. Entonces, establece una secuenciación de contenidos de acuerdo a distintos bloques (condición física, técnica, táctica, salud, reglamento y psicología) en consonancia con el currículo educativo, tal y como puede observarse en la Tabla 3. Esto se puede interpretar como una declaración de intenciones para el hermanamiento de centros educativos, escuelas de fútbol y ciencia. Atendiendo al título del epígrafe se describen solamente los bloques de contenidos de técnica y táctica para sujetos de 10-12 años.

**Tabla 3**

*Contenidos de iniciación deportiva al fútbol en categoría alevín de Expósito (2010)*

Bloques	Contenidos de acciones motrices técnicas y tácticas	
Bloque II. Técnica.	Pases	Corto o medio con el pie (interior, exterior y empeine).
	Remates	Con el pie (interior, exterior y empeine) y cabeza (frontal y parietal).
	Controles	Parada (interior y planta del pie), semiparada (interior y planta del pie) y amortiguamiento (empeine).
	Conducciones	Mantener el balón (interior y empeine) y proteger el balón (planta del pie, interior y empeine).
	Regates	Simple (interior y empeine).
Bloque III. Táctica.	Ataque	Con balón (rematar, avanzar y conducir) y sin balón (avanzar, dar opciones de pase).
	Defensa	Evitar el avance del rival (impedir pases y remates y recuperar el balón).
	Situaciones y sistemas	1:0, 2:0, 2:1 y 3:0.

Sarasa (2016) propone en su secuencia de enseñanza basada en un programa con distintas fases, etapas y actividades motrices. El programa se divide en tres fases (cero, uno y dos) y cinco etapas (A, B, C, D y E) de acuerdo a las categorías de debutantes (fase cero), prebenjamines (fase uno-etapa A), benjamines (fase uno-etapa B), alevines (fase dos, etapa C), infantiles (fase dos, etapas C y D), cadetes (fase dos, etapa D) y juveniles (fase dos, etapa E). Las actividades motrices a realizar en las distintas categorías se denominan actividades

del grupo uno, actividades del grupo dos y actividades del grupo tres que adquieren mayor volumen de trabajo en función de la edad.

En las primeras se trabajan las destrezas específicas desde un punto de vista individual de la relación jugador-balón con el desarrollo de aspectos coordinativos. Son actividades sin presencia de oposición y, en todo caso, puede haber presencia de un colaborador. Se trabajan manifestaciones sencillas adaptadas al nivel y a la edad. Las del grupo dos, se caracterizan por situaciones de juego en las que exista una relación jugador-balón con compañeros y adversarios. Se dan a conocer todas las posibles manifestaciones de cada acción técnica adaptada a la edad. Se manifiesta fundamentalmente el trabajo de conservaciones, mantenimientos o rondos (en todas sus formas posibles, de menor a mayor opcionalidad del jugador con balón y de distinto grado de contextualización) y las situaciones de juego desde un punto de vista técnico 1: portero, 1:1 o 2:1, como 1:2 ofensivo (jugador con balón) y defensivo (jugador sin balón decidido a recuperar o interrumpir momentáneamente el ataque del equipo contrario). Respecto a las terceras o del grupo tres, se puede iniciar un trabajo con jugadores estructurados y con fines técnicos, tanto para la conservación del balón y finalización como para su recuperación, evitando la especialización en la ubicación del jugador (principio de la etapa B). Pueden presentarse situaciones de 3:2 u otras con participación de más de una línea (etapa C). En cuanto a la edad de 10-12 años o categoría alevín y el primer año de la categoría infantil (12-13 años), la secuencia pedagógica que propone para la fase dos y etapa C tiene como objetivo general mejorar los conocimientos técnicos, tácticos y de juego en equipo adquiridos en la etapa anterior. Adaptarlos de manera progresiva a un sistema y estilo de juego que permitan resolver situaciones de juego que aumenten de forma gradual su contextualización hasta llegar a la situación real de 11:11.

Atendiendo a la propuesta del autor, se considera que no se clarifican bien las acciones motrices a enseñar para educar conductas motrices en fútbol. En particular en la descripción del objetivo general que puede ser confuso porque no se concretan las acciones motrices técnicas y tácticas a enseñar en esta edad como en otras clasificaciones.

Con posterioridad, Sánchez-García y Sánchez-Sánchez (2020) proponen la siguiente secuencia de enseñanza (Tabla 4) basada en situaciones de juego ofensivas y defensivas que se considera que dan demasiada importancia a las acciones a balón parado y solo se mencionan algunas acciones motrices técnicas en relación a las primeras.

**Tabla 4**

*Clasificación de los contenidos técnicos y tácticos para jugadores de 10-12 años (Sánchez-García y Sánchez-Sánchez, 2020)*

Situaciones de juego	Contenidos
Ofensivas	<p>Inicio del juego: inicio del portero, desde acción a balón parado.</p> <p>Construcción del ataque: ataque combinado con o sin finalización, ataque directo a través de un pase, ataque combinado con progresión interior o por banda y contraataque.</p> <p>Finalización: juego dinámico con tiro a portería, centro desde la banda, centro desde línea de fondo, remate desde fuera o dentro del área, córner con pase cercano o con</p>



	pase lejano, falta directa, falta indirecta y saque de banda.
Defensivas	Organización defensiva: repliegue, presión alta y presión tras pérdida. Recuperación de la posesión: entrada, interceptación e interrupción.

Por último, González-Víllora (2021, p. 76) destaca algunas sugerencias que no son tan concretas pero dan algunas pinceladas sobre cómo secuenciar los contenidos para enseñar a jugar al fútbol. Así, el autor indica que “se debe partir de juegos orientados a la progresión hacia la portería contraria. Después, pasar a una fase de aprendizaje que incluya la elección por acciones técnico-tácticas para conservar el móvil si hay una buena presión defensiva o decidir por progresar hasta la meta contraria” y relaciona esto con la toma de decisiones.

Como conclusión se aprecia que las clasificaciones de cómo enseñar acciones motrices técnicas y tácticas para educar conductas motrices en fútbol son escasas en los últimos doce años. Esto puede deberse al cambio de paradigma, señalado en anteriores epígrafes, en el que las investigaciones ya no versan sobre el análisis del rendimiento en el juego (movimiento) sino en este y su relación con la toma de decisiones (conducta de decisión motriz) y se desarrollará de forma explícita en los capítulos 4 y 5.

### **I.3.5 Principios de acción en Fútbol 8**

Los contenidos descritos en el epígrafe anterior no tendrían sentido si no se engloban en un modelo de juego. Este sirve como guía que identifica y organiza cada uno de los elementos que conforman un equipo de fútbol. Se extiende al contexto de entrenamiento y nos sirve “para definir los principales contenidos que se establezcan en las diferentes sesiones” (Martín-Barrero y Martínez-Cabrera, 2019, p. 550). Respecto a la modalidad de Fútbol 8 cabe señalar que algunos autores manifiestan estar a favor del número de jugadores que conforman un equipo en esta modalidad y otros en contra, así como de las dimensiones de la superficie de juego. Aquellos que no están a favor de esta modalidad de Fútbol 8 se debe a que observaron que en la transición de jugar ocho jugadores a 11 disminuye la comunicación práxica directa e indirecta, lo que puede ser debido al aumento de la superficie de juego pero opinan que hay que profundizar más en este aspecto (Praxedes et al, 2014).

Al contrario de lo que concluyeron otros autores que matizan las virtudes de esta modalidad afirmando que:

potencia la ejecución de la fase ofensiva, los inicios de juego con pases entre jugadores cercanos y facilita la realización de ataques basados en juego combinado. Esta modalidad también potencia las acciones técnico-tácticas defensivas, realizándose más acciones de repliegue y presión alta, y más recuperaciones de la posesión mediante acciones defensivas de entrada e interceptación (Sánchez-García y Sánchez-Sánchez, 2020, p. 252).

A pesar de no ser la modalidad de juego objeto de estudio de esta tesis doctoral, sí es conveniente mencionarla para tener en cuenta qué acciones motrices resultan de la lógica interna del Fútbol 8 frente a otras. De acuerdo a la literatura científica consultada y las bases epistemológicas de la PM, que vertebran este marco teórico, se van a organizar los contenidos

a enseñar a los sujetos con edades comprendidas entre los 10-12 años desde los principios de acción planteados por Parlebas (2015. p. 362) que son “la relación entre los elementos que participan en la organización de la acción motriz, realizada con un fin preciso de uno o más sujetos, que se manifiestan mediante operaciones cuyos efectos pueden ser observados”. A su vez, estos principios operacionales y sus distintos niveles se desarrollarán en los distintos momentos de ataque (conservar la iniciativa mediante la posesión del balón, progresar hacia el objetivo y tratar de alcanzar el objetivo) y defensa (recuperar la iniciativa consiguiendo el balón, obstaculizar la progresión hacia el objetivo y proteger el objetivo y los caminos que conducen a él) propuestos por Bayer (1992), que actualmente son utilizados por la comunidad científica para analizar la acción de juego en los deportes de cooperación-oposición. Con la finalidad de no saturar la tabla, los momentos de ataque y defensa se distinguirán con un número tal como se observa:

1. Ataque: conservar la iniciativa mediante la posesión del balón
2. Ataque: progresar hacia el objetivo.
3. Ataque: tratar de alcanzar el objetivo.
4. Defensa: recuperar la iniciativa consiguiendo el balón.
5. Defensa: obstaculizar la progresión hacia el objetivo.
6. Defensa: proteger el objetivo y los caminos que conducen a él.

**Tabla 5***Principios operacionales del Fútbol 8*

RJC	Acciones motrices propias del rol	Principios operacionales	PJ	Preguntas para la reflexión
JACB	Contraatacar	De equipo	1	¿Qué es?, ¿Dónde y cuándo? ¿Por qué y para qué? ¿Cómo? ¿En qué juego deportivo?
	Atacar		2	
	Conducir	Interindividuales	1	
	Controlar		2	
	Regatear			
	Tirar		3	
	Pasar con el pie	De grupo	1	
	Pasar con la cabeza		2	
JASB	Crear espacios libres	De grupo		
	Desmarcarse acercándose al balón			
	Desmarcarse alejándose del balón			
JDACB	Marcar en zona	De equipo		
	Replegar		5	
	Presionar	Interindividual	6	
	Hacer cobertura	De grupo		
	Interceptar	Interindividuales	4	
	Entrar			
JDASB	Marcar en zona	De equipo	5	
	Replegar		6	
	Presionar			
	Golpear de cabeza.	Interindividual	5	

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacantes con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; PB: principios de juego de Bayer (1992).

Como puede observarse se ha tenido en cuenta a González-Víllora et al. (2015) al incluir la acción motriz marcar en zona y hacer cobertura dado que debe abordarse a estas edades y no aparecía en las clasificaciones de la literatura consultada. Considerando la información de la Tabla 5, se establece que los principios de acción del Fútbol 8 son de tres tipos: de equipo, de grupo e interindividual según los distintos tipos de jugadores de campo (atacante con balón, atacante sin balón, defensor del atacante con balón y defensor del atacante sin balón). La intermotricidad de cada principio operacional depende del número de jugadores que lleven a cabo dicho principio. En los de grupo intervienen al menos dos protagonistas del juego y solo uno en los interindividuales.

A su vez, se diferencia cuándo expresar esta conducta motriz en fútbol dependiendo del momento de juego. Esto ayudaría a los docentes o entrenadores a transmitir una idea más clara a sus aprendices en los entrenamientos ya que “para poder proponer el principio de acción es preciso que el sujeto que actúa pueda hacerse una imagen de la situación que le permita identificar con exactitud los principios que debe aplicar” (Parlebas, 2015, p.366). Si se añade una reflexión sobre los distintos tipos de conocimiento que definen la conducta de decisión motriz es posible que se logre una educación de las conductas motrices en fútbol mediante la ECD y la PM.

En el siguiente capítulo se muestran las ventajas del juego como tarea motriz correspondiente al primer nivel metodológico de los modelos pedagógicos de Fernández-Río et al. (2021). A continuación, se exponen las distintas acepciones del concepto de juego a las que hace alusión la literatura científica para educar conductas motrices en el fútbol. Para terminar, se da respuesta al tratamiento que se le ha dado al juego en distintas investigaciones. Dado que el juego es la acción de jugar o el conjunto de acciones motrices que sirven para divertirse (en el colegio, en una escuela de fútbol, etc.) es innegable que el ser humano ha jugado siempre, en toda circunstancia y cultura. Por eso, sería erróneo afirmar que es exclusivo de la infancia. A pesar de que se juega a todas las edades y no ha estado bien visto por la pedagogía tradicional, el dualismo juego-ser humano está ampliamente asumido en la actualidad. Entonces, ¿por qué no beneficiarnos (docentes o entrenadores) de sus atributos para alfabetizar mediante el juego para aprender a jugar al fútbol?

## **I.4 El juego deportivo como recurso metodológico para el aprendizaje comprensivo del fútbol**

### **I.4.1 Uso del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje**

Una vez determinados con qué contenidos y principios de acción vertebrar las sesiones de entrenamiento, así como las distintas secuencias de aprendizaje (estructura de sesión) para educar conductas motrices en fútbol con la ECD, es necesario poner en valor el juego. El juego se erige como nexo común entre las diferentes estructuras de sesión del modelo de ECD, pero cuáles son las razones de esta casualidad o causalidad.

Jugar es una actividad fundamental para el desarrollo de las personas. Los juegos son la manifestación más importante de la motricidad humana (Méndez y Méndez, 2016). De esta

forma, Piaget (1979) concretó tres tipos de juego en la etapa de Educación Infantil y Educación Primaria: el juego sensoriomotor (0-2/3 años), el juego simbólico (3-7 años) y el juego de reglas (7-12 años). En la adolescencia y en la edad adulta, el juego adquiere un carácter utilitario. Se deduce que la motricidad en el juego disminuye progresivamente en las primeras edades y va aumentando, por el contrario, la complejidad del mismo hasta llegar al juego de reglas.

Por esta razón, juego, aprendizaje y desarrollo constituyen una unidad indisoluble siendo fuente de aprendizaje y estímulo de la acción y la reflexión por parte de los sujetos que aprenden. Y en esta misma línea, González (2005) añade la posibilidad que proporciona el juego para que los aprendices puedan investigar y conocer el mundo de los objetos, de las personas y sus relaciones para explorar, descubrir y crear. En consecuencia, coincide con Pic y Lavega-Burgués (2019, p. 15) en que “el juego motor es un recurso educativo de primera magnitud que ha de ser puesto a prueba en cuanto a cómo activa la entidad global del ser humano permitiendo un desarrollo integral del mismo”.

Tanto si es considerado un recurso como un contenido (Baena y Ruíz, 2016; Domínguez, 2017) en la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, del área de Educación Física, se debe a que el juego tiene un gran potencial y, así es valorado por la comunidad científica y educativa. Dado que el área de Educación Física no es el contexto objeto de estudio de esta tesis doctoral se va a centrar la atención en el contexto deportivo.

Es importante destacar que educar las conductas motrices mediante el juego no se basa solamente en el comportamiento motor, sino en el proceso global que se desencadena en el sujeto al interpretar las acciones motrices (Lagardera, 2021). La motricidad entendida como el campo y naturaleza de las conductas motrices (Parlebas, 2001), alude a que las experiencias motrices del jugador son producto del desarrollo de su inteligencia (motriz, cognitiva, emocional, etc.), dado que la conducta motriz está en el origen de la misma. Es responsabilidad del entrenador conocer las consecuencias prácticas que produce la lógica interna de cada juego y educar las conductas motrices desajustadas. De esta forma, se podrá conseguir una adecuada competencia motriz durante la práctica deportiva. Por eso, es necesario conocer qué tipo de metodología, estructura de sesión y juego se ajusta mejor al contexto y a las características de los aprendices.

Hasta el momento, en este marco teórico se está revelando una de las posibilidades para dar una respuesta a los entrenadores que quieren educar conductas motrices en fútbol mediante la ECD en la etapa de iniciación deportiva. Se considera que con esta hibridación se podría “hacer énfasis en las edades de educación infantil, donde es necesario beneficiarse de las etapas de desarrollo sensible para usufructuar sus bondades guiado hacia el crecimiento integral del niño” (Andrey, 2021, p. 190).

En el siguiente epígrafe, se revela qué tipo de tareas motrices se pueden utilizar en las sesiones de entrenamiento. La literatura científica arroja distintos tipos de juego utilizados por los entrenadores y los investigadores para mejorar la práctica deportiva de los educandos.

Atendiendo a Navarro (2002) el tipo de juego que se aplique en las sesiones depende de la orientación pedagógica de la misma. En el caso de la iniciación deportiva se podrán utilizar juegos deportivos o modificados.

#### **I.4.2 Acepciones del término juego para educar conductas motrices en fútbol**

En el primer nivel metodológico que aborda cualquier modelo pedagógico se establecen las tareas motrices (Fernández-Río et al, 2021) como unidad mínima de programación. En primer lugar, las tareas motrices son “un conjunto objetivamente organizado de condiciones materiales y de obligaciones que define un objetivo cuya realización requiere la intervención de las conductas motrices de uno o más participantes” (Parlebas, 2001, p. 441). En segundo lugar, la literatura consultada utiliza con frecuencia distintas acepciones para el término juego en las sesiones de entrenamiento para educar conductas motrices en fútbol.

Pero, ¿qué tienen que ver estas con los juegos?, ¿guardan alguna relación o son lo mismo? Por tanto, se van a analizar terminológicamente estas acepciones extraídas de la literatura científica para analizar la frecuencia del uso de estos términos y si están vinculadas a los tipos de juegos utilizados en la PM. La finalidad es dar un paso más, en este marco teórico, para comprobar la viabilidad de enseñar un deporte concreto con el juego y la ECD.

La definición primigenia de los juegos modificados afirma que son “como una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo” Devís y Peiró (1992, p. 340). Las aportaciones de distintos autores ha dado lugar a que en la actualidad se matice que “son un recurso que permite adaptar las condiciones de juego, de acuerdo con las experiencias previas de los jugadores y los objetivos de aprendizaje que posibilitan el aprendizaje táctico y favorecen la inclusión del trabajo técnico” (Barquero-Ruíz et al., 2021, p. 5).

Por otro lado, Rivilla (2018, p. 131) señala que los juegos reducidos son “aquellos que nos van a permitir practicar acciones globales con interacciones similares al juego real (compañeros, adversarios, espacios y materiales) pero adaptándose a las posibilidades decisionales, de ejecución y comprensiva de los jugadores, ya sean expertos o novatos”. Esta coincide con la acepción de *small sided games* especificando que “son formatos de juego ajustados, en los que el entrenador modifica el número de jugadores involucrados, la configuración del campo o reglas específicas del juego para introducir un tema táctico específico a los jugadores de deportes de equipo” (Clemente, 2021, p. 2 como se citó en Davids et al., 2013). Como puede observarse, esta acepción es el término que se utiliza en los artículos anglosajones para referirse a los juegos reducidos.

De los significados, se extrae que en los tres tipos de juegos se modifican las reglas en el uso de elementos estructurales como el espacio, el número de jugadores o los materiales para que estos activen las acciones motrices tácticas y técnicas, priorizando las primeras sobre las segundas. Los juegos motores, atendiendo a la PM, son juegos deportivos

(psicomotores o sociomotores) en los que hay motricidad (Parlebas, 2015). Igualmente, el significado de juegos deportivos es el de un enfrentamiento codificado con una lógica interna propia. Esta codificación puede regular la conducta motriz del jugador con respecto a los elementos estructurales contemplados en los juegos modificados, reducidos o *small sided games*. Pese a esto, en los juegos deportivos, también, se determinan otros aspectos de la situación motriz. Estos pueden ser:

1. Actuar como solidario o rival en los juegos deportivos del entrenamiento.
2. Comprobar qué ocurre si cambia la relación motriz del juego deportivo, en cuanto a si voy a cooperar con los mismos compañeros y me voy a oponer a los mismos adversarios siempre o, de lo contrario, va a ir cambiando durante el mismo.
3. Experimentar distintos tipos de comunicaciones prácticas directas para aprender a ganar o perder.
4. Vivenciar sistemas de puntuaciones distintos a los del fútbol en el que se gana si al finalizar el partido has acumulado mayor ganancia (más goles) que el otro equipo.
5. Saber codificar y decodificar (subrol) mi conducta motriz y las del resto de acuerdo al rol que me asignen en el juego deportivo.
6. Consensuar gestos y atribuir significados a los mismos para conseguir el objetivo del juego deportivo.

En definitiva, los universales ludomotores (Parlebas, 2015) van a enriquecer las experiencias motrices de los jugadores en los entrenamientos. Hecho que va a contribuir a educar las conductas motrices en fútbol (decisiones motrices, gestión emocional, educación de valores, etc.) que van a condicionar a las primeras, dando lugar a conductas motrices ajustadas o desajustadas. Del análisis terminológico, podemos ver que hay similitudes en cuanto a significado entre las tareas motrices y los juegos motores o deportivos. Por consiguiente, se deduce que se pueden utilizar ambos términos indistintamente. Otro aspecto que se observa, es la pertinencia de atribuirle la condición de estrategia en la práctica al juego (motor o deportivo) en esa “forma particular de abordar los ejercicios y tareas que comprenden la progresión en la enseñanza” (Fernández-Río, 2021, p. 14) en el primer nivel metodológico. En cualquier caso, el papel del docente o entrenador y sus conocimientos serán clave para crear juegos deportivos con los principios de acción en ataque y defensa que considere pero de acuerdo a la edad de sus jugadores. Por lo tanto, se estima que los juegos deportivos ofrecen un aprendizaje significativo en comparación con los juegos modificados, reducidos o *small sided games*.

No obstante, son necesarias más investigaciones para analizar cómo afectan las distintas modificaciones que pueden hacerse en los juegos deportivos a la educación de las conductas motrices en fútbol, al igual que la atribución de estrategia en la práctica en el primer nivel metodológico de los modelos pedagógicos para la educación de las conductas motrices en general.

En el siguiente epígrafe, se consideran las investigaciones que educan conductas motrices en fútbol a través del juego. De forma concreta, qué acciones motrices, qué tipo de

juegos caracterizan las sesiones de entrenamiento y si hay presencia o no de la ECD en las estructuras de las sesiones de entrenamiento.

#### **I.4.3 Investigaciones que utilizan el juego para las educar conductas motrices de jugadores con edades comprendidas entre los 10-12 años en Fútbol 8**

Llamémosle juego deportivo, motor, modificado, reducido o *small sided games*, el juego es el protagonista principal de las sesiones de entrenamiento en fútbol para la comunidad científica. Incluso, si se tiene en cuenta la revisión bibliográfica de Abad et al. (2019) se puede observar esta tendencia desde el año 2006. De forma general para la franja de edad de 10-12 años, se pueden apreciar ciertas similitudes y diferencias. Entre ellas, el comportamiento motor es una variable estudiada a todas las edades y, en distintos contextos. Se reitera que la literatura científica que atiende al comportamiento motor únicamente es escasa ya que se estudia la conducta motriz en fútbol asociada a otras variables (comportamiento motor y toma de decisiones, comportamiento motor y educación en valores, etc.). Igualmente, los cuatro elementos del primer nivel metodológico (jugador, entrenador, contenido y contexto) de los modelos pedagógicos, normalmente, están presentes en las investigaciones. La última diferencia es que se han encontrado mayor número de investigaciones sobre programas de intervención con juegos reducidos o *small sided games* que modificados y deportivos.

Atendiendo a la Tabla 6, respecto a los elementos estructurales del juego, las situaciones sociomotrices de las sesiones se planifican en igualdad numérica. Los programas de entrenamiento se desarrollan con distintos números de sesiones o partidos. Como se observa, se emplean distintos espacios motores para aprender a ejecutar acciones motrices técnicas y tácticas con distintas áreas. En los distintos tipos de juegos se aprecia la presencia o ausencia de metas. En palabras de Navarro (2002, p. 309) las metas como “lugares que se pretenden alcanzar representan el logro o logros del juego”. En efecto, orientan las acciones motrices de juego, determina la ganancia o acumulación de puntos, la presencia de una meta dirige las acciones motrices hacia la misma. Mientras que, más de una meta produce diferencias entre acciones motrices en cada una de ellas. Asimismo, en función de la utilización de los juegos reducidos/*small sided games* o los juegos modificados se enuncia el tercer nivel (modelos pedagógicos) y/o el segundo nivel metodológico (estilos de enseñanza) o no, aunque se tiende a no tenerlo en cuenta en los programas de intervención con juegos reducidos. Debido a la flexibilidad del juego, se aborda un amplio abanico de contenidos (potencia de salto bipodal, resistencia cardiovascular, acciones motrices técnicas y tácticas, etc.).

Particularmente, las conclusiones extraídas sobre los distintos autores aportan recomendaciones para vertebrar, sobre todo, el tipo de comunicación práxica indirecta. El dominio de acción motriz predominante es el de cooperación-oposición con duelos simétricos desde 8:8 hasta 3:3, pero se aprecia la utilización de situaciones sociomotrices en inferioridad y superioridad numérica en una investigación. Respecto a esto, es recomendable que las situaciones sociomotrices que se planifiquen estén basadas en la interacción motriz que

ofrezca al aprendiz un amplio repertorio de escenarios idénticos al deporte que se está aprendiendo. De ahí la importancia de concretar las ventajas de la utilización de situaciones sociomotrices diversas, que caracterizan al fútbol, como son las de cooperación, oposición y cooperación-oposición. El dominio de acción motriz de cooperación-oposición exige una toma constante de decisiones motrices y de objetivos colectivos esenciales para una adecuada estrategia motriz grupal. Estos objetivos requieren aprender a cooperar siendo solidarios y respetuosos con nuestros compañeros para jugar en equipo y actuar en solitario anticipándonos, tomando la iniciativa y decodificando las conductas motrices en situaciones de 1:1. Estos algoritmos motores (Parlebas, 2015) no son posibles si no se aprende a jugar al fútbol con sesiones de entrenamiento que contengan juegos con distintos dominios de acción motriz (Lavega, 2011).

**Tabla 6***Investigaciones de sesiones de entrenamiento con juegos*

Autores	Tipos de juego	Edad (años)	Objeto de estudio	Espacio motor	Metas	Metodología
Martone et al. (2017)	SSG de 3:3, 4:4 y 5:5 (dos sesiones/semana). Sujetos: 17.	10-11 13-14	Área por jugador, intensidad del ejercicio, acciones motrices técnicas como conservar el balón, centrar, rematar, entrar, pasar sin controlar, tirar a portería y regatear.	20x20 m. (400m <sup>2</sup> ). 30x30 m. 900 (m <sup>2</sup> ).	1,2x3,08 m. y sin porterías.	No se especifica.
González-Víllora et al. (2017)	SSG en 3 partidos de 3:3 y 3 partidos de 5:5. Sujetos: 16.	11-12	Frecuencia cardiaca y acciones motrices técnicas y tácticas (atacar el espacio de contenido (ancho y largo) y concentración defensiva).	25,7x17,1 m. (439,5 m <sup>2</sup> ). 42,8x28,6 m. (1224,1 m <sup>2</sup> )	3x1,8 m. 4x2 m.	No se especifica.
Pascual et al. (2017)	JR de 4:4 (12 sesiones) y 24 sujetos (2 grupos de 12).	11-12	Condición física, acción motriz técnica (pasar con el pie) y conservación del balón. Intervención: juegos reducidos vs ejercicios.	16x24 m. (624 m <sup>2</sup> ).	No se especifica.	Segundo nivel: resolución de problemas.
Abad et al. (2019)	JR o SSG	Edades varias	Revisión sistemática del comportamiento motor con JR o SSG. Acciones motrices técnicas y tácticas en fútbol.	No se especifica.	No se especifica.	No se especifica.
García-Angulo et al. (2020)	JR de 8:8 y 5:5 (24 partidos). Sujetos: 40.	11-12	Reducción del número de jugadores (de 8 a 5), de la longitud de las porterías y dimensiones de la superficie de juego y modificación de reglas.	58x38 m. (2204m <sup>2</sup> ) 38x20 m. (760 m <sup>2</sup> )	2 de 6x2 m. 2 de 3x2 m.	No se especifica.
Barquero-Ruiz et al.	JM (igualdad, superioridad e infe-	10-11	Tirar a portería desde zonas centrales y próximas sin adversarios.	Medio campo de fútbol siete.	Una portería.	Tercer nivel: ECD.



(2021)	rioridad numérica (ocho sesiones). Sujetos: no se concreta.	Jugar con amplitud y verticalidad. Progresar hacia la portería contraria por las zonas laterales. Principios de juego en fase de ataque (Bayer, 1992).
--------	--	--

Nota. JR: juegos reducidos; SSG: *small sided games*; JM: juegos modificados.

Siguiendo con el análisis de la Tabla 6, el elemento estructural espacio de juego de las sesiones de entrenamiento es el que aporta las diferencias entre unas evidencias y otras. De esta forma, se coincide en algunos aspectos con Abad et al. (2019, p. 92) en que

el tipo de juego y el número de jugadores puede condicionar el objetivo del entrenamiento. Resulta crucial planificar los juegos en función de los objetivos físicos y/o táctico-técnicos que se pretendan. Se han de tener en cuenta variables como el tamaño del área de juego, el número de jugadores, la estimulación del entrenador, la presencia o no de porteros, la modificación y selección de las reglas y el tiempo de trabajo y de descanso.

En cuanto a cómo influye el espacio motor de los juegos en las conductas motrices en fútbol, Martone et al. (2017) concluyó que el aumento del espacio de interacción individual (Parlebas, 2015) influye notablemente sobre el número de acciones motrices técnicas y tácticas analizadas (pases, pases sin control previo, regates, pases cruzados, remates, entradas y tirar), así como conservar el balón en los jugadores alevines (10-12 años) y en jugadores infantiles (13-14 años). Por eso, recomienda a los entrenadores planificar *small sided games* de 4:4 con un espacio motor con un área de al menos 900 m<sup>2</sup>, en los que el espacio de interacción individual reducido (en adelante EII) sea de un mínimo de 100 m<sup>2</sup> y un máximo de 150-180 m<sup>2</sup>, sobre todo, para jugadores de 10-12 años. Pese al anterior espacio motor recomendado (900 m<sup>2</sup>), otros autores como Pascual et al. (2017) obtuvieron mejoras en la acción motriz técnica pasar con el pie y la conservación del balón cuando los equipos estaban en posesión del balón en una superficie de área de juego menor (624 m<sup>2</sup>). Al igual que García-Angulo et al. (2020) determinaron que al reducir la superficie total de juego (2204 m<sup>2</sup> a 760 m<sup>2</sup>), reducir la longitud de las porterías (de 6x2 m. a 3x2 m.) y cambiar las reglas de los juegos se aumentó la frecuencia de ejecución de las acciones motrices en fútbol estudiadas. Además, detectó mayor ocurrencia en la acción motriz técnica pasar y superar una línea defensiva y en acciones realizadas cuando el equipo tiene la posesión del balón (regates, número de contactos en la conducción y tipo de regate). Por tanto, esta variedad de dimensiones o áreas de espacios motores en los que se desarrollan los juegos para el aprendizaje del fútbol, parece ser una de las principales variables para que se optimice la ejecución de las acciones motrices técnicas y tácticas. González-Víllora et al., (2017), también determinó que al analizar *small sided games* de 3:3 y 5:5 en espacios de 439,47 m<sup>2</sup> y 1224 m<sup>2</sup>, las variaciones en el espacio motor de su investigación fueron la principal condición para cambiar las respuestas fisiológicas y la ejecución de acciones motrices técnicas y tácticas en jugadores de 11-12 años.

En la misma línea y favoreciendo el uso de la ECD junto al juego, Barquero-Ruíz et al, (2021) concluye en su propuesta de enseñanza que los docentes o entrenadores que se formen en este paradigma tendrán la oportunidad de planificar y poner en práctica sesiones de entrenamiento para educar conductas motrices en fútbol (acciones motrices de ataque y defensa), y no solo movimientos. De forma concreta, aprender a ejecutar la acción motriz tirar, y las variables de amplitud, verticalidad y profundidad relacionadas con la acción motriz atacar. En consecuencia, contribuirán a que los jugadores sepan ajustarse a la lógica interna del fútbol y ser espectadores inteligentes, críticos y promotores de una práctica deportiva educativa. Igualmente, Carrillo et al (2022, p. 150), analizó el uso del juego y la ECD en diferentes deportes de cooperación-oposición, entre ellos el fútbol, e indicó que “la comprensión del juego, mejora el comportamiento táctico y decisional del deportista”.

No se debe olvidar que el principal objetivo del fútbol o cualquier deporte practicado en edad escolar es formar personas a través del mismo. La ECD y las bases epistemológicas de la PM ofrecen los elementos necesarios para lograr que los principales actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, los jugadores, aprendan a pensar y tomar decisiones, gestionar sus emociones, actuar de acuerdo a unos valores personales y sociales, no solo cuando juegan al fútbol sino siempre.

Por último, se destaca que las numerosas certezas sobre los beneficios de la creación de juegos para educar conductas motrices en fútbol provocó la necesidad de analizar la eficiencia de los programas de intervención tanto en el contexto educativo como en el deportivo. Esto dio lugar a la creación de diversos instrumentos. Unos miden solamente el rendimiento de juego y otros asocian este rendimiento a las decisiones motrices de los jugadores. Sin embargo, el nivel de dificultad en cuanto a la cumplimentación de cada instrumento es distinta, tal y como concluyó González-Víllora et al. (2015). Así, se expone que la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (HERJ o GPET) validada por García-López et al. (2013) es más difícil que el *Game Performance Assessment Instrument* o GPAI de Oslin et al. (1998), pero ambas están recomendadas para las edades de seis a 12 años. Del mismo modo, se citan los instrumentos que no están incluidos en la revisión bibliográfica de los autores, hasta la actualidad, como la Herramienta de Evaluación formativa en deportes de invasión o TALIS (Otero-Saborido y González, 2015), el Sistema de observación de competencias futbolísticas o FOCOS (Sánchez-López y Echeazarra, 2021) y el instrumento de Evaluación táctica en fútbol o TAIS (Barquero-Ruíz et al., 2021).

En el siguiente capítulo, se dará respuesta a uno de los interrogantes de la comunidad científica y de la presente tesis doctoral. El mismo describe otra secuencia de aprendizaje distinta para educar conductas motrices en fútbol basada en los principios operacionales de equipo, de grupo e interindividuales, atendiendo a las bases epistemológicas de la PM. Posteriormente, se muestra la importancia de prestar atención a las decisiones motrices para favorecer una conducta motriz ajustada a la lógica interna del fútbol. Para terminar, se analizan las investigaciones desde el paradigma cuantitativo y cualitativo que dan lugar a concretar qué tipo de contenidos priorizar en las sesiones de entrenamiento en Fútbol 8.

Si se conociese qué ocurre en el cerebro de un sujeto o en un grupo de ellos al alterar la lógica interna del juego, se podrían determinar las consecuencias prácticas al incluir el juego deportivo. Por tanto, se simplificaría la definición de los objetivos de las sesiones de entrenamiento para la iniciación deportiva al fútbol y su puesta en práctica. Esto favorecería la relación entre ciencia, centros educativos o clubes de fútbol. Serra-Olivares et al. (2020, p. 2039) corroboran que “una mayor calidad de entendimiento facilitará la transferencia de conocimiento científico al entrenamiento y a la competición, máxime en las etapas de iniciación del joven futbolista”.

## **I.5 El aprendizaje del fútbol a través de la comprensión y práctica de juegos motores deportivos**

### **I.5.1 De lo táctico a la conducta de decisión motriz**

Cárdenas et al. (2015) señalaron que la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje debe atender, sobre todo, a la dimensión cognitiva y emocional de la conducta motriz. Sin embargo, no habría que priorizar una sobre otra sino educarlas en función de las necesidades del individuo o del grupo. Todas las dimensiones del ser humano dibujan la conducta motriz del jugador (de fútbol).

En capítulos anteriores, se indicaba que la conducta motriz estaba compuesta por dos componentes: el comportamiento motor observable y la vivencia subjetiva o corporal (emociones, decisiones motrices, valores personales y sociales, etc.). De los términos mencionados, la decisión motriz se dejaría ver en el concepto “comportamiento motor observable”, es decir, en los principios operacionales del fútbol (acciones motrices tácticas y técnicas).

La lógica interna del Fútbol 8 se caracteriza por unos principios de acción concretos, estos son los principios operacionales de equipo, de grupo e interindividuales antes mencionados. Los interindividuales son las acciones motrices técnicas que configuran los principios de equipo y grupo dando lugar a las acciones motrices tácticas. En función del momento de juego en el que se encuentre un equipo (ataque-defensa) se observarán unas u otras. La modalidad de Fútbol 8

potencia la ejecución de la fase ofensiva, los inicios de juego con pases entre jugadores cercanos y facilita la realización de ataques basados en juego combinado. También las acciones técnico-tácticas defensivas, realizándose más acciones de repliegue y presión alta, y más recuperaciones de la posesión mediante acciones defensivas de entrada e interceptación” (Sánchez-García y Sánchez-Sánchez, 2020, p. 252).

La ECD prioriza el aprendizaje de esas acciones motrices tácticas sobre las acciones motrices técnicas. En el aprendizaje del fútbol, las acciones motrices tácticas (principios operacionales de equipo y grupo) harán emerger a las acciones motrices técnicas (principios operacionales de grupo e interindividuales) necesarias para configurar la lógica interna del fútbol bajo la hibridación de la ECD y la PM. El objetivo de esta jerarquía de principios en la

sesión o intersesional es que el jugador eduque su conducta motriz en fútbol, y aprenda a participar en el juego. Sólo la investigación podrá dar respuesta a la viabilidad de estos interrogantes.

La PM permite abordar el aprendizaje de acciones motrices en fútbol desde la incertidumbre que proporciona la semiotricidad del fútbol. Por tanto, los juegos deportivos que formen parte de la sesión de entrenamiento podrían vertebrarse con los principios operacionales de equipo en primer lugar, los de grupo en segundo lugar para terminar en los interindividuales. Esta simulación de situación real de juego durante los entrenamientos ayuda al sujeto a educar su conducta motriz. En definitiva, como indicó Lavega (2018, p.76), “a saber actuar (competencia) en una situación concreta (juego o deporte) en función del problema que presenta la lógica interna de ese contexto motor. Se trata de una intervención situacional en la que la persona manifiesta diferentes conductas motrices cargadas de significado interno”. Por tanto, ser competente y sentirse apto influye considerablemente sobre el comportamiento motor, aquello que puede ser observado. Igualmente, González et al. (2018) indican que si un individuo se considera inteligente, tácticamente hablando, podrá tomar decisiones ajustadas a las exigencias de la lógica interna del juego. Precisamente, la conducta de decisión motriz es la que “manifiesta en su realización una elección, vinculada a la incertidumbre de una situación dada” (Parlebas, 2015, p.101). Sin embargo, se deben tener en cuenta las diferencias en el dualismo jugador experto y jugador novel. Estos mostrarán diferencias al codificar sus conductas motrices y decodificar las conductas motrices de compañeros y adversarios. También, “disimularán su propia conducta motriz, extraerán la información adecuada y sugerirán otra ambiguamente” (Parlebas, 2015, p. 417) en función de su bagaje deportivo. En relación a esto, Lagardera y Lavega (2005, p. 7) indicaron que “la conducta motriz es cognición corporeizada”. Este es un aspecto importante a tener en cuenta por el entrenador en las sesiones de entrenamiento.

Una de las formas de abordar la educación de las conductas de decisión motriz en fútbol es mediante el planteamiento de preguntas reflexivas sobre los tipos de conocimientos que singularizan estas decisiones motrices. Esto supone hacer asambleas con los jugadores o hacerles preguntas en los entrenamientos, pero para asegurar el máximo el tiempo de compromiso motor resulta más adecuado trasladarlas al final de la sesión. Pero, ¿qué proceso siguen los jugadores antes de expresar su decisión motriz?

La comprensión de los principios en acción en cada momento del juego (ataque y defensa) condicionan la conducta motriz en fútbol. Las decisiones motrices junto a otras dimensiones de la conducta motriz dan lugar a las conductas motrices ajustadas, desajustadas o perversas. Una conducta motriz ajustada, en palabras de Lagardera y Lavega (2005, p. 11), es “aquella que se ajusta a las exigencias de la lógica interna de las prácticas motrices planteadas, entre las que se encontraría la catalogada como óptima o ideal a conseguir”. Por el contrario, si no cumple con las exigencias del juego se denomina conducta motriz desajustada. Al incumplir las reglas que regulan la lógica interna del juego aparecen las conductas motrices perversas (Sáez de Ocáriz et al., 2018). Tanto las desajustadas como las perversas deberían incluirse en las sesiones de entrenamiento.

Modelar las decisiones motrices en fútbol resulta determinante para la expresión de conductas motrices ajustadas a la lógica interna. Este proceso ha sido tratado por la comunidad científica en el transcurso de los años. En el siguiente epígrafe, se expone el proceso que siguen los jugadores antes de expresar su decisión cuando participan en los juegos deportivos de las sesiones de entrenamiento en Fútbol 8.

### **I.5.2 El proceso de educación de las conductas de decisión motriz en fútbol**

La individualidad de las decisiones motrices aboga, una vez más, por un proceso de enseñanza y aprendizaje acorde al desarrollo evolutivo de los aprendices. Un cerebro inmaduro no puede aprender de forma eficaz aquello para lo que no está preparado. Lo mismo le ocurre a un jugador de fútbol de 10 años si le preguntamos en una asamblea para qué has presionado al impar. Es posible que, instintivamente, por el hecho de poseer el balón haya abandonado a su par para robarlo, pero a esta edad los jugadores tienen un conocimiento muy básico sobre el marcaje individual (González-Víllora et al., 2011). Por lo que no se recomienda proponer este contenido a esta edad.

Tener en cuenta la dimensión cognitiva en los entrenamientos, atendiendo a que “cada cerebro es único” (Damasio, 2010, p. 445) permite invertir en el desarrollo de la plasticidad del cerebro durante la infancia. Estimular estructuras cognitivas en edades tempranas favorece los procesos cerebrales que permiten un aprendizaje óptimo. En caso contrario, el número de conexiones entre neuronas puede verse reducido considerablemente y las consecuencias pueden ser determinantes para un desarrollo armónico del individuo a lo largo de su vida. Esto justifica la idoneidad de educar las conductas de decisión motriz, por ende, conductas motrices en fútbol. Como es fundamental que el aprendiz genere una mayor plasticidad cerebral jugando, Ruíz (2020, p. 135) declara que “la práctica busca mejorar la fluidez con la que usamos nuestros conocimientos”. La decisión motriz y su influencia en la conducta motriz en fútbol es consecuencia de ese uso de los conocimientos. Previamente a la decisión motriz de una acción motriz cualquiera (pasar con el pie a un compañero) se deben tener en cuenta los siguientes tipos de conocimientos:

1. Conocimientos de tipo declarativo: compuestos de informaciones, proposiciones válidas y conocimientos formales y cognitivos (Parlebas, 2015, p. 87). Corresponden al interrogante qué acción motriz se ha hecho.
2. Conocimientos tipo condicional o explicativo: responsables de la comprensión sobre cuándo y cómo utilizar el conocimiento declarativo en una situación particular valorando las condiciones específicas del espacio motor (González, 2010; Lagardera y Lavega, 2003). Corresponden al interrogante cuándo y dónde realizar una acción motriz.
3. Conocimientos de tipo metacognitivo: destinados para saber qué sabe. Son contenidos de tipo declarativo superiores o el conocimiento para saber hacer algo durante el juego (Serra, 2013; Domínguez y Espeso, 2002; Ruíz y Arruza, 2005). Corresponden al por qué y para qué hacer una acción motriz.

4. Conocimientos de tipo procedimental teórico: constituidos por conocimientos comportamentales y de destreza, derivados de experiencias anteriores, que pueden influir de forma consciente o inconsciente en las conductas de dominante verbal, emotiva o motriz de la persona que se considere (Parlebas, 2015, p. 87). Corresponden al interrogante cómo realizar una acción motriz.
5. Conocimientos de tipo racional: son los conocimientos sobre las reglas y principios de juego generales para la actuación (Serra, 2013), junto a la reflexión de aplicarlos en un momento concreto (Ruíz, 2020). Corresponden al interrogante sobre en qué juegos deportivos de los entrenamientos motrices trabajé una acción motriz concreta.

Por eso, es tan importante saber decidir bien y entrenar las numerosas situaciones de incertidumbre que se generan en el fútbol. Además, “la identificación del abanico de opciones decisionales que establece la lógica interna del juego resulta un factor clave para desvelar el itinerario decisional que ha seguido cada jugador y poder evaluar sus conductas motrices decisionales” (Serna, 2014, p. 67).

El conocimiento declarativo se traduce en que el sujeto que está jugando un partido de fútbol debe decidir qué acción motriz realiza dependiendo del momento de juego en el que se encuentre su equipo (atacando o defendiendo). Por ejemplo, si está atacando puede tomar varias decisiones: pasar con el pie para mantener la posesión del balón o para superar la presión del equipo contrario.

El conocimiento condicional o explicativo responde a cuándo y dónde hacer ese pase con el pie. Se establecen varias opciones: cuando un compañero se libra de una marca individual y hace un desmarque de ruptura hacia el área o si da respuesta al gestema de un compañero que le ha expresado un praxema en el otro lado del campo. Esta situación podría resolverse con un pase en largo y un cambio de orientación.

El conocimiento metacognitivo permite a este jugador hacer el pase con alguna finalidad, es decir, para qué pasar. Entre ellas, podría ser para seguir atacando, proporcionar a un compañero una situación de ventaja en la que pueda tirar a portería, seguir conservando el balón ante la presión de algún adversario, etc.

El conocimiento procedimental teórico hace alusión a cómo hacer ese pase (con el interior, con el empeine exterior, etc.). La elección depende del tipo de decisión que se seleccione, de la estrategia sociomotriz (equipo) y de la decodificación del adversario o adversarios ante su conducta motriz. Si este jugador ha recibido un pase de saque de inicio y el equipo contrario solo defiende en su campo, una de las opciones podría ser pasar el balón a un compañero con el interior para garantizar la conservación del mismo.

De esta forma, se ha dado respuesta a *qué, cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo* decido realizar la acción motriz de pasar con el pie. El conocimiento racional (qué hacer tras el proceso anterior) es aquel que permite al jugador reflexionar sobre lo que ha hecho en los entrenamientos. Le permite identificar, con posterioridad, los conocimientos

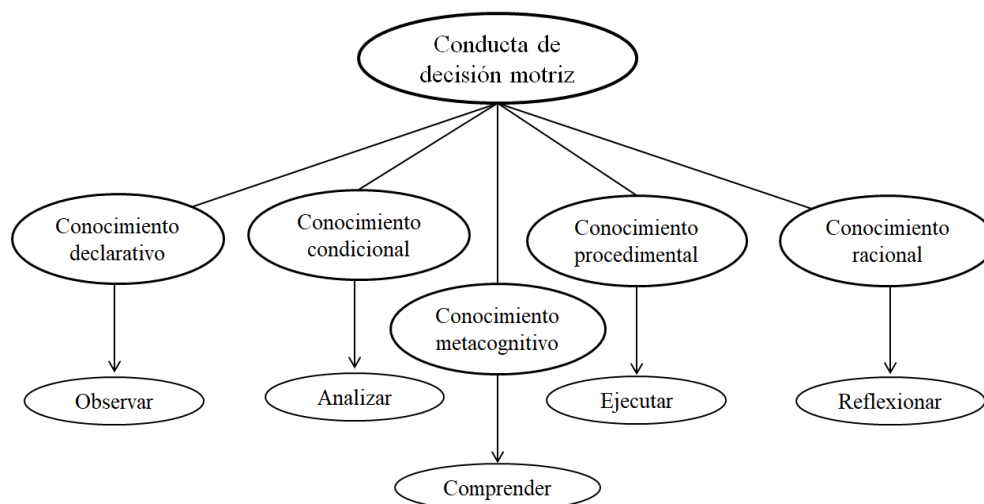
declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo y procedimental teórico en la situación sociomotriz donde los ha aplicado. También, hace referencia a la acción motriz ejecutada durante la decisión motriz. Podría considerarse una reflexión o evaluación de los cuatro conocimientos anteriores. Como se aprecia, esta anticipación y preacción motriz, acuñada por Parlebas (2015), es producto de distintos procesos mentales.

Si esto se aplicase en los entrenamientos, dedicando un tiempo al trabajo de la decisión motriz (asambleas), los jugadores tendrían multitud de oportunidades para reflexionar sobre el uso que hacen de los distintos tipos de conocimiento. En definitiva, irán educando su conducta motriz en fútbol y corregirán o eliminarán las conductas motrices desajustadas o perversas de forma pormenorizada. Se recomienda que las asambleas se realicen fuera del campo con un tiempo dedicado para ello, tras terminar el entrenamiento en el campo de juego. La finalidad es garantizar el mayor tiempo útil de actividad motriz en el entrenamiento, dada la fuerte relación entre sedentarismo y obesidad infantil actual. Aplicado a los entrenamientos para sujetos con edades comprendidas entre los seis y 12 años en la etapa de Educación Primaria, conviene atender al tiempo de compromiso motor mínimo recomendado por la Organización Mundial de la Salud (WHO, 2010).

Considerando a los autores que definen los distintos tipos de conocimientos y la PM, se desprende que la conducta de decisión motriz se compone de estos cinco tipos de conocimiento como se observa en la Figura 3.

**Figura 3**

*Tipos de conocimiento de la conducta de decisión motriz*



Algunos autores indican que habría que desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje específicos para analizar la efectividad de programas de entrenamiento con objetivos para educar la decisión motriz. Esta forma de planificar la enseñanza del fútbol

favorece el desarrollo cognitivo y motor, contribuyendo así, al desarrollo integral del mismo (Benavides et al., 2018; Alfonso, 2019).

En el siguiente epígrafe se exponen los instrumentos empleados para analizar la incidencia de los juegos deportivos en las decisiones motrices expresadas mediante conductas motrices en fútbol. Estos ofrecen un amplio abanico de posibilidades para entrenadores y docentes del contexto deportivo, educativo y recreativo.

### **I.5.3 Instrumentos para analizar la decisión motriz sobre la conducta motriz en fútbol**

Aprender a observar, analizar, comprender, ejecutar y reflexionar (Figura 3), sobre una acción motriz o situación sociomotriz en fútbol, educa la decisión motriz. Por ende, se educa la conducta motriz. Es importante acometer las investigaciones que se han hecho sobre la misma para crear procesos de enseñanza y aprendizaje eficientes en los distintos contextos, sobre todo, porque no existe un consenso sobre a qué edad el cerebro de los sujetos está preparado para tomar decisiones motrices en fútbol.

Al respecto del contenido de este epígrafe, los tipos de conocimiento que conforman la conducta de decisión motriz han sido analizados con distintos instrumentos. La intención es analizar la cantidad y calidad de los mismos como muestra de qué aprenden los jugadores en las sesiones de entrenamiento. Durante años, la comunidad científica ha puesto reportado distintas formas de recoger información durante la fase de intervención de una investigación, una unidad formativa o una sesión. Dada la bibliografía consultada, se observa que desde finales de los años noventa se han utilizado distintos instrumentos en la investigación cuantitativa y cualitativa. Las investigaciones que se exponen se caracterizan por el uso del juego y su incidencia en las decisiones motrices al utilizarlo como recurso en la ECD en la edad de 10-12 años. También, se han contemplado aquellas que hibridan este con otros modelos pedagógicos o estilos de enseñanza.

En cuanto a la investigación cuantitativa, el instrumento más utilizado para analizar el conocimiento declarativo y procedimental en distintos contextos es el Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol (TCTOF) de Serra-Olivares y García-López (2016). El mismo tiene una de las puntuaciones más altas de calidad en comparación con otros (Sánchez-López et al., 2021). Se validó para administrarlo a educandos con edades comprendidas entre siete y 14 años. El instrumento se divide en dos partes, una para la evaluación de los seis indicadores de la dimensión conocimiento declarativo, con 36 ítems, y otra para la evaluación de los cuatro indicadores de la dimensión conocimiento procedimental, con 16 ítems. La estructura del test se vertebra en preguntas (por ejemplo, *qué es un regate y para qué sirve*) con varias respuestas (por ejemplo, un regate es o un desmarque sirve para) en su primera parte, para la evaluación del conocimiento declarativo. La segunda parte, además de preguntas (por ejemplo, *qué harías si fueras el jugador atacante que llevas el balón: mantener la posesión, avanzar, etc.*) con varias respuestas (por ejemplo, realizando para ello un pase, una conducción, etc.), contiene figuras para la evaluación del conocimiento procedimental. Los indicadores de las dimensiones del conocimiento declarativo y procedimental versan sobre



los principios de juego de Bayer (1992) para cada uno de los conocimientos en relación a distintos elementos del fútbol.

Teniendo en cuenta los indicadores del instrumento descritos, se aprecia que estos, solamente, evalúan los principios de la fase de ataque como conservar la posesión del balón, avanzar hacia la meta contraria e intentar conseguir el objetivo, y obvian, los principios de defensa de recuperar el balón, impedir el avance del contrario y proteger la propia meta o campo (Bayer, 1992). Por lo que se deduce que su utilización revelaría una realidad incompleta sobre los momentos de juego de la lógica interna del fútbol u otro deporte de cooperación oposición. Sería necesario complementarlo con otro instrumento que analizase los principios de defensa.

Otro de los instrumentos es la Herramienta de evaluación del rendimiento en el juego o (HERJ) de García-López et al. (2013). Se validó para administrarlo a educandos con edades comprendidas entre siete y 14 años. El instrumento analiza el rendimiento del juego mediante la observación en dos niveles diferentes. En el primero tiene en cuenta la adaptación de las acciones motrices a los problemas tácticos o contextos (Bayer, 1992). En el segundo, separa las decisiones motrices y los componentes de la habilidad motriz de la ejecución.

También, se aprecia el uso de instrumentos *ad hoc* adecuando cuestionarios a la realidad concreta en la que se va a aplicar (Pérez et al, 2022). En este caso, se estudió la influencia de la práctica de juegos reducidos, modificando el elemento estructural espacio motor, sobre la toma de decisiones y el rendimiento de juego en acciones motrices técnicas y tácticas. Una singularidad de la delimitación del espacio motor fue que no se utilizó un material convencional (conos) sino que aprovecharon las paredes de una sala cubierta de 200 m<sup>2</sup>.

En cuanto al paradigma cualitativo, la entrevista es el instrumento por excelencia para analizar las decisiones motrices aunque se utiliza la estrategia de preguntas y respuestas en algunas ocasiones. A propósito de esto, Díaz-Del-Cueto et al. (2012, p. 280) concluyó que “la sucesión de preguntas-respuestas sobre la comprensión de los principios de actuación en el juego y la solución de situaciones-problema, supone una de las claves del desarrollo del pensamiento estratégico y de la formación táctica”. Esta estrategia educativa que caracteriza a los grupos de discusión y las entrevistas exige a los jugadores reflexionar sobre su propia práctica deportiva, hecho que enriquece el proceso de aprendizaje y potencia su desarrollo (Yagüe y Gutiérrez-García, 2018).

Las investigaciones consultadas sobre educación de conductas motrices en fútbol, normalmente, seleccionan un cuestionario para analizar el rendimiento en el juego, y lo combinan con un instrumento del paradigma cualitativo (entrevistas, grupos de discusión, grabaciones en video, etc.) o cuantitativo (cuestionarios para analizar la toma de decisiones). Normalmente, seleccionan el *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) de Oslin et al., (1998) y la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (HERJ/GPET) de García-López et al. (2013).

Por último, cabe destacar que los instrumentos citados son utilizados tanto en el contexto educativo (Serra-Olivares, 2014; Cañabate et al., 2016; Otero, 2018; Prieto-Ayuso et al., 2019; García-Ceberino et al., 2020) como en el deportivo. Si se indaga en el contexto objeto de estudio de esta investigación (deportivo), se aprecia que la recogida de información se hace combinando instrumentos pertenecientes a la investigación cualitativa y cuantitativa, para todas las franjas de edad. Puesto que la franja de edad objeto de estudio es de 10-12 años en el contexto deportivo, en el siguiente epígrafe se profundizará sobre ello, así como en las estrategias más efectivas para contribuir a una buena elección de la decisión motriz. En el siguiente epígrafe se da respuesta a las investigaciones que analizan las conductas de decisión motriz en fútbol con instrumentos del paradigma cuantitativo y cualitativo.

#### **I.5.4 Investigaciones de la incidencia del juego sobre la conducta de decisión motriz de jugadores de 10-12 años en el contexto deportivo**

Cómo analizar la conducta de decisión motriz es uno de los interrogantes a los que se le está dando respuesta desde la comunidad científica con la finalidad de educar otra dimensión más (cognitiva-decisiones motrices) de la conducta motriz en fútbol, como puede observarse en la Tabla 7 para la franja de edad 10-12 años. En este primer epígrafe se tratan aquellas que utilizan instrumentos de la investigación cualitativa.

En alusión a una de las investigaciones, las imágenes estáticas y dinámicas sobre la lógica interna del fútbol fueron utilizadas como estrategia para recoger datos cualitativos (entrevistas y grupo de discusión) hace más de una década. Concretamente, se hizo uso de un juego de mesa (juego sedentario) y se administró el cuestionario de evaluación del conocimiento táctico (CECTAF) validado por De la Vega (2002) para analizar los principios operacionales de equipo, grupo e interindividuales. La estructura del tablero y la organización del juego permitieron jugar de acuerdo a las reglas y principios mencionados de acuerdo a la edad de los participantes. La partida terminaba al acumular ganancia o con la pérdida de posesión del balón y se procedía a una nueva, pero cambiando el tipo de rol de jugador de campo. La puntuación de decisiones motrices correctas (nivel de solución y de toma de conciencia alcanzada) iba desde intervalos de muy bajo a muy alto. Las puntuaciones arrojaron valores desiguales en función de la categoría de edad (benjamín, alevín, infantil y cadete).

Se extrae que De la Vega (2008) calificó este recurso de útil y favorecedor de la educación de la decisión motriz en el tiempo que el jugador no está entrenando. El autor señaló que los jugadores benjamines fueron capaces de analizar y comprender las acciones motrices técnicas que, con posterioridad, les serviría para tomar decisiones motrices sobre acciones motrices tácticas. Concretamente, apreció un salto cualitativo entre las categorías alevín (10-11 años) y benjamín (ocho-nueve años) en cuanto a razonamiento y reflexión durante el juego. Finalmente, indicó algunas sugerencias a las que se les daría respuesta años después. De forma abreviada aludió a que en el paso de una categoría a otra, debe tenerse en cuenta el momento evolutivo de los jugadores y establecer etapas para abordar la educación de las decisiones motrices.

Las entrevistas junto a la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (HERJ/GPET) aportaron información muy concreta sobre cómo planificar el proceso de aprendizaje para la edad de 11-12 años. De acuerdo a la toma de decisiones motrices declarativas y metacognitivas, estas incidieron en el comportamiento motor de las conductas motrices en fútbol. Se consideró incluir este tipo de aprendizajes en las sesiones de entrenamiento dados los resultados. Esto solo será posible si las aportaciones científicas se tienen en cuenta en los clubes de fútbol y la comunidad educativa. En esta última, ya se están viendo planteamientos diferentes como se mencionó en epígrafes anteriores. De esta manera, los jugadores expresaron conductas motrices acertadas durante los dos momentos de juego (ataque y defensa). Se destacó que unas acciones motrices se mostraban con más frecuencia que otras, como es el caso de la acción motriz *pasar con el pie* frente a *tirar*. Además, esta acción motriz incitó a la ejecución de otras acciones motrices tácticas (*desmarques*) que se decidían bien. Bien es cierto que, mostraron más acciones motrices propias de la defensa que del ataque, pero se dejó entrever las carencias en cuanto a la ejecución de principios operacionales como *hacer cobertura* o *ayudar*. Por eso, las acciones motrices técnicas y tácticas relacionadas con la defensa presentaron porcentajes más altos, tanto en la ejecución como en la toma de decisiones motrices, salvo en la acción motriz *marcar en zona*. Finalmente, concluye que el nivel de conocimiento de los jugadores fue inferior al nivel de ejecución de acciones motrices (González-Víllora et al., 2010).

Con posterioridad, González-Víllora et al. (2011) coincide con De la Vega (2008) en que los jugadores pueden educar sus decisiones motrices porque su cerebro está preparado para ello. En esta investigación se encontraron diferencias muy importantes en cuanto al aprendizaje de la lógica interna del juego y la expresión de conductas motrices ajustadas en fútbol en comparación con la edad de 11 años. A pesar de que los jugadores de 10 años pueden jugar y comprender esta lógica del deporte gestionando adecuadamente los principios de juego de Bayer (1992). Los participantes de esta investigación presentaron carencias. Estas tuvieron que ver con la fase defensiva de juego, los jugadores querían robar el balón rápido y no reflexionaban sobre las decisiones motrices a tomar cuando defendían. Esto se traduce en un mayor número de conductas motrices perversas como *entrar* y la ausencia de expresión de acciones motrices como *hacer cobertura* y *ayudar*. Además, los resultados muestran que si no defienden al jugador atacante con balón, sus conductas motrices son desajustadas. En cuanto a la fase de ataque, los jugadores de esta edad tienen dificultades para ejecutar la acción motriz de *interceptar* o *marcar*. El modelo de juego que se apreció fue el de avanzar hacia la meta contraria para marcar gol, sin tener en cuenta que en algunas ocasiones es mejor conservar el balón y privar al equipo contrario de la posibilidad de acumular ganancia. En cuanto a las verbalizaciones en las entrevistas se apreció una falta de vocabulario por lo que puede que supiesen más, teóricamente hablando, de lo que expresaron. Se hace necesario programar más escenarios de aprendizaje como el de esta investigación para mejorar la práctica deportiva a esta edad.

Se observa que las entrevistas a través de exposición de imágenes dinámicas desprenden información lo suficientemente relevante como para tenerlas en cuenta. En contraposición a esto, las imágenes estáticas en el tablero de juego no son significativas de la

dinámica de la lógica interna del fútbol (Sánchez-López et al., 2022). Estos autores proponen herramientas basadas en secuencias de vídeos en primera persona, atribuibles a situaciones cotidianas y reales. Filipa et al. (2020, p. 20) añade que “los programas específicos para desarrollar la toma de decisiones deben considerar un uso combinado de análisis de video, preguntas y actividades basadas en simulacros”. Otra de las novedades que se está utilizando en la actualidad, es la visualización de las imágenes a vista de pájaro, el uso de esta herramienta junto a cualquier otro instrumento que analice el rendimiento de juego está aumentando la calidad de las investigaciones en el fútbol profesional (Machado y Teolodo, 2020).

Siguiendo con la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (HERJ/GPET) y el uso de preguntas, Praxedes et al. (2016) concluyó una mejora en la ejecución y toma de decisiones de la acción motriz *pasar con el pie*, no siendo así en la ejecución de la acción motriz *regatear*. Además, recomendó que se revisase el papel del entrenador en las sesiones de entrenamiento. Si este adquiere un liderazgo democrático durante el proceso de enseñanza y aprendizaje acompañará y guiará a los jugadores en la resolución de problemas tácticos. En consecuencia concluye que, esto favorece el aprendizaje comprensivo y las mejoras de los principios operacionales del juego. Respecto a la acción motriz *pasar con el pie* se podría atribuir esta mejora a que es un principio operacional de grupo que se utiliza tanto en defensa como en ataque, dando lugar a otros principios operacionales de equipo (táctica). Al ser el más utilizado (Hualpa, 2022) en la dinámica de juego y vehículo de la comunicación motriz, los jugadores muestran más conductas motrices ajustadas que en otras acciones motrices técnicas y tácticas. No especificó las preguntas que realizó durante su investigación, por lo que los resultados que obtuvo respecto a la toma de decisiones fueron extraídos de la herramienta de evaluación utilizada.

La literatura científica para la de edad de 10-11 años es escasa en el uso de las mismas en un grupo de discusión en escuelas de fútbol. Este instrumento sí es utilizado en el ámbito educativo como se ha explicado anteriormente. Respecto al contexto recreativo, se programó un programa de entrenamiento con una metodología comprensiva cuyas variables fueron las acciones motrices de *pasar con el pie*, *tirar*, *conducir*, *entrar* y despejar, el disfrute y la competencia percibida en fútbol, balonmano y baloncesto. Los primeros contenidos se evaluaron con el instrumento *Game Performance Assessment Instrument* de Oslin et al. (1998). No se han podido tener en cuenta estas evidencias porque no se especifican resultados concretos. Barquero-Ruíz y Arias-Estero (2020), solamente, concluyeron el éxito de la propuesta en cuanto a satisfacción de los participantes implicados y aportan otra perspectiva más de plantear un campus mediante el uso de la ECD y el juego motor como recurso. A continuación, en el siguiente epígrafe se describe cómo se han planteado las investigaciones para analizar las conductas de decisión motriz con instrumentos del paradigma cuantitativo. Concretamente, con el Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol de Serra-Olivares y García-López (2016).

**Tabla 7**

*Investigaciones sobre el análisis de las conductas decisiones motrices en fútbol con instrumentos de los paradigmas cuantitativo y cualitativo*

Autores	Tipo de juego	Edad (años)	Instrumento	Objetivo	Espacio motor(m <sup>2</sup> )	Nº metas (m.)	Ejecución y decisiones
De la Vega et al. (2008).	Juego sedentario de 5:5, 7:7, 7:7 y 11:11.	8-9 10-11 12-13 14-15	CECTAF: cuestionario de evaluación del conocimiento táctico aplicado al fútbol (De la Vega, 2002). Juego de mesa.	Analizar la importancia del tipo de representación táctica sobre su toma de decisiones.	Tablero de 9000 m <sup>2</sup> (90 x 100 m.).Casillas de 7 m <sup>2</sup> .	2 (no se especifica).	No se especifica.
González-Víllora et al (2010).	Juego modificado de 5:5.	11-12	Dos entrevistas (conocimiento de base en fútbol y comprensión del fútbol) Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Evaluar el conocimiento técnico-táctico de jugadores de fútbol con alto nivel de pericia.	2080 m <sup>2</sup> (52 x 40 m.)	2 (1,40 x 1,05 m.).	
González et al. (2011).	Juego modificado de 5:5. Sujetos: 13 jugadores.	10-11	Dos entrevistas (conocimiento de base en fútbol y comprensión del fútbol) Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Evaluar el conocimiento técnico-táctico de jugadores de fútbol con alto nivel de pericia.	2080 m <sup>2</sup> (52 x 40 m.)	2 (1,40 x 1,05 m.).	
Praxedes et al. (2016).	Juegos modificados de 4:4 y 3:2 (21 entrenamientos). Sujetos: 18 jugadores.	10-11	Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013). Preguntas y respuestas.	Analizar el efecto de un programa de enseñanza integral	No se especifica.	2 porterías (no se especifica).	Pasar con el pie y regatear.
Pérez et al. (2018)	Juegos reducidos (20 sesiones).	11-12	Instrumento ad hoc (French y Thomas, 1987).	Analizar cómo influye la práctica de juegos reducidos sobre la técnica, la táctica y la toma de decisiones.	20 x 10 m. (200 m <sup>2</sup> ).	2 porterías.	Acciones motrices tácticas y técnicas.
Barquero-Ruiz y Arias-Estero (2020)	Juegos modificados de inferioridad, igualdad y superioridad numérica.	9-13	<i>Game Performance Assessment Instrument</i> (Oslin et al., 1998). Instrumento <i>ad hoc</i> (Arias, et al., 2013). <i>Quality of Sporting Events</i> (Calabuig & Crespo, 2009). <i>Psychometric Properties of the Rating Scale Sports Organizations</i> . (Nuviala et al., 2008).	Poner en práctica una propuesta de programa de entrenamiento (fútbol, balonmano y baloncesto) extraescolar.	2025 m <sup>2</sup> (45 x 25 m.)	No se especifica.	Entrar, pasar con el pie, tirar, conducir y despejar.

### **I.5.5 Análisis de la decisión motriz con el Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol**

La cantidad de vivencias que puede proporcionar el aprendizaje de la lógica interna del fútbol proporciona un amplio abanico de posibilidades para investigar sobre ella. Esto supone un desafío para la comunidad científica ante las nuevas demandas de los jugadores, alumnado, entrenadores, docentes, familias, etc.

Haciendo alusión a las investigaciones reflejadas en la Tabla 8 sobre la utilización del Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol desde el año 2015, en primer lugar, se aprecia que las investigaciones se han llevado a cabo, sobre todo, en el contexto deportivo. Sólo una de ellas establece una comparación entre tres contextos (deportivo, educativo y recreativo). En cuanto al tipo de juegos utilizados, no se describió el programa de entrenamiento que se puso en práctica. Por lo tanto, no hay mención al tipo de espacios motores, ni al número de metas utilizadas. Se deduce que, esto se debe a que el instrumento muestra en su segunda parte en la que da respuesta al conocimiento procedimental (qué harías si...) distintas imágenes con situaciones sociomotrices concretas (número de jugadores con o sin balón y metas). Por tanto, se administró el test, únicamente, en momentos puntuales, tal y como se detalla en los procedimientos de las distintas investigaciones analizadas. La franja de edad de los participantes comprendía desde los ocho hasta los 16 años. Los interrogantes a los que se le dieron respuesta fueron a los indicadores (acciones motrices técnicas y tácticas individuales y colectivas, el conocimiento declarativo y el conocimiento procedimental), pertenecientes al test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol. A modo de síntesis, las investigaciones analizadas dieron respuesta a las diferencias entre la toma de decisiones motrices declarativas y procedimentales atendiendo a la edad y el bagaje deportivo.

En primer lugar, cabe destacar diferencias en cuanto al contexto deportivo frente al educativo y recreativo. Serra-Olivares et al. (2017) observó al comparar el nivel de conocimientos declarativo y procedimental en el contexto deportivo, educativo y recreativo que, las diferencias de conocimiento declarativo, procedimental y táctico de los entre los participantes fueron evidentes. Destacando un mayor nivel de los distintos tipos de conocimientos en el primer contexto, siendo la iniciación deportiva un contenido en el currículo educativo.

Una de las posibles respuestas a estas evidencias es que la oportunidad de práctica deportiva específica aumenta frente a otros contextos como el educativo o el recreativo. Muestra de ello es que, anteriormente, al comparar estos contextos en distintas edades (ocho-nueve, 10-11 y 11-12), Serra-Olivares et al. (2013, p. 7) afirmó que “el contexto deportivo fue una variable influyente de gran riqueza y estímulo, y explicaría las diferencias de conocimiento entre los participantes. Estos, sobre todo en el contexto escolar, presentaron carencias de conocimiento y aplicación de los principios tácticos”.

En cuanto a dicho contexto, Serra-Olivares et al, (2015) indicaron que el bagaje deportivo no había sido una variable determinante para justificar la relación directa entre el

conocimiento declarativo, procedimental y táctico y la pericia en la ejecución de acciones motrices técnicas, tácticas, así como la interpretación de la regla del fuera de juego. No obstante, se atribuyeron estas mejoras a otras variables no controladas en la investigación como el tipo de metodología, la capacidad cognitiva, la competencia de los entrenadores, etc. En algunos grupos de edad sí se apreció un aumento en el nivel de los tres conocimientos a favor del grupo con más edad (12 años) frente a los de menor edad (11, 10, nueve y ocho años), pero no se consideró que la edad y el bagaje deportivo fuese la principal causa. Por tanto, se debe seguir indagando en estos aspectos.

Una vez más, Serra-Olivares et al. (2015) consideraron que las diferencias en el nivel de conocimiento declarativo y procedimental y su relación con el rendimiento en el juego no fue consecuencia del bagaje deportivo y de la edad en su investigación. A pesar de esto, opinan que cuanto más se conozca la lógica interna del fútbol, mayor conocimiento declarativo y procedimental demostrarán los jugadores en sus decisiones motrices, por ende, en sus conductas motrices en fútbol. Por ello, recomiendan crear procesos de aprendizaje teniendo en cuenta los conocimientos previos y la edad de los participantes para secuenciar los contenidos sobre los principios de acción, los operacionales del juego adecuadamente y la educación de las decisiones motrices.

Coincidiendo con lo anteriormente dicho, Serra et al. (2021) concluyó tras años de investigación sobre las mismas variables (edad, bagaje deportivo y contexto) que los jugadores con más bagaje deportivo (15 y 16 años) pueden ajustar mejor sus conductas motrices en fútbol. Por esta razón, tomaron decisiones motrices ajustadas a las situaciones sociomotrices propuestas en el instrumento. A pesar de esta evidencia, habría que analizar la transferencia de la misma en los entrenamientos y partidos. Incluso, añadió que las decisiones de tipo declarativo y procedimental aumentan de cantidad y calidad conforme el jugador va pasando de categoría. Por supuesto, tanto el papel del entrenador como el bagaje deportivo van a resultar clave para un aprendizaje significativo, en opinión de los autores.

Es una realidad que la comunidad científica está mostrando evidencias sobre cómo educar conductas motrices en fútbol, sobre todo en el contexto deportivo. Por lo que se infiere que dentro de unos años, las decisiones motrices serán un contenido imprescindible en las planificaciones del contexto deportivo. En relación a esto, González-Hernández et al. (2018, p. 47) recomienda que “los entornos deportivos deben mostrarse mucho más abiertos a la aportación científica, que enriquecerá sus procesos de trabajo, la gestión personal y adaptativa de las conductas deportivas, y se permitirá una mayor apertura a la utilidad del entrenamiento psicológico para la práctica deportiva”.

A continuación, se sigue dando respuesta a cómo educar las decisiones motrices con juegos en iniciación deportiva al fútbol con otro instrumento. El siguiente epígrafe analiza las investigaciones que utilizan la Herramienta de evaluación de rendimiento en el juego (HERJ/GPET) de García-López et al. (2013) para analizar dichas conductas.

**Tabla 8**

*Investigaciones del análisis de las conductas decisiones motrices en fútbol mediante el Test de conocimiento táctico ofensivo en futbol de Serra-Olivares y García-López (2016)*

<b>Autores</b>	<b>Tipo de juego – n° de jugadores</b>	<b>Edad (años)</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Espacio motor</b>	<b>N° de metas (m.)</b>	<b>Ejecución y toma de decisiones</b>
Serra-Olivares et al. (2015).	No se especifica. Sujetos: 109 jugadores.	8-12	TCTOF: test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol o (Serra-Olivares y García-López, 2016).	Analizar la relación entre el nivel de conocimiento táctico de un grupo de jóvenes futbolistas su edad, experiencia, y nivel de pericia.	No se especifica.	No se especifica.	Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Conocimientos declarativo (qué y para qué), procedimental (qué harías si ...) y tácticos.
Serra-Olivares et al. (2015).	No se especifica. Sujetos: 109 jugadores.	8-12	TCTOF: test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol o (Serra-Olivares y García-López, 2016).	Profundizar en el conocimiento específico del dominio táctico y el nivel de rendimiento	No se especifica.	No se especifica.	Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Conocimientos declarativo (qué y para qué), procedimental (qué harías si ...) y tácticos.
Serra-Olivares et al. (2017).	Juegos deportivos. Sujetos: 431 niños y niñas. Contextos: deportivo, educativo y recreativo.	8-9 10-11 11-12	TCTOF: test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol o (Serra-Olivares y García-López, 2016).	Profundizar sobre el nivel de conocimiento táctico de un grupo de jóvenes deportistas de entre dependiendo de su edad, experiencia y contexto deportivo.	No se especifica.	No se especifica.	Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Conocimientos declarativo (qué y para qué), procedimental (qué harías si ...) y tácticos.
Serra et al. (2021).	No se especifica. Sujetos: 95, 225 y 136. Niveles de competición: alta, media y baja.	8-9 11-12 15-16	TCTOF: test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol o (Serra-Olivares y García-López, 2016).	Evaluar y comparar el conocimiento declarativo y procedimental de jugadores de fútbol iraníes en edad escolar, con diferentes niveles de edad y bagaje deportivo.	No se especifica.	No se especifica.	Acciones motrices colectivas e individuales de ataque. Conocimientos declarativo (qué y para qué), procedimental (qué harías si ...) y tácticos.



### I.5.6 Análisis de la decisión motriz con la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego o HERJ/GPET

El uso de escenarios similares de práctica deportiva condiciona la toma de decisiones de los jugadores como se ha concluido en investigaciones analizadas anteriormente. Esto supone que deben definirse los periodos sensibles en los que el cerebro esté preparado para tomar una decisión u otra para realizar las acciones motrices técnicas y tácticas en fútbol. Así, cuanto más se activen mediante la PM y la ECD, los procesos mentales que dan lugar a la decisión motriz y con más variabilidad, mayor desarrollo de los tipos de conocimiento se producirán (Jorge, 2022).

En primer lugar, se han analizado en este epígrafe, las investigaciones que utilizan este instrumento (Herramienta de evaluación del rendimiento del juego) validado por García-López et al. (2013) solamente, porque es uno de los recomendados por la literatura científica para administrar a sujetos en la etapa de Educación Primaria como se determinó en el epígrafe I.4.3. Al igual que, el *Game Performance Assessment Instrument* o GPAI de Oslin et al. (1998) considerado más difícil de cumplimentar para esta etapa. Este último se analiza en investigaciones en el que utiliza este instrumento junto a otros (Tabla 7 del epígrafe I.5.4) ya que, el HERJ o GPET es más completo al tener en cuenta el contexto y perfecciona el GPAI, según concluyó García y Gutiérrez (2018).

El primer nivel de respuesta del instrumento, implica la interacción motriz directa, con el compañero y el adversario implicados en la acción de juego (por ejemplo, pasar el balón a un compañero libre de marcaje). Esto responde al interrogante “*qué* se ha hecho o conocimiento declarativo de esta tesis doctoral. El segundo nivel de respuesta, incluye la interpretación del contexto de juego (por ejemplo, no hay compañeros libres de marcajes, puedo moverme por el espacio motor para avanzar, etc.) en el que se toma la decisión motriz perteneciente al interrogante “*para qué*” o conocimiento metacognitivo de esta tesis doctoral.

Como puede observar en la Tabla 9, las investigaciones que utilizan esta herramienta validada por García-López et al., (2013), planifican los programas de entrenamiento con distintos números de sesiones e interacciones motrices directas. Además, utilizan áreas variadas de espacios motores y la presencia o ausencia de metas. Los contenidos que se abordan en las sesiones están relacionados con acciones motrices técnicas, en su mayoría, y tácticas.

En relación a ello, Praxedes (2014, p. 3) afirmó que “se deben priorizar tanto el entrenamiento de las variables cognitivas como el de las variables técnicas” para que los jugadores de 10-11 años aprendan a tomar decisiones motrices, y que estas se puedan observar en sus conductas motrices. Respecto a esto, los jugadores de esta investigación mostraron conductas motrices ajustadas a las exigencias de los juegos propuestos en la acción motriz *pasar con el pie*, no así para las acciones motrices *conducir* e *interceptar*. Sin embargo, sí mostraron decisiones motrices acertadas en la acción motriz de *conducir* y *pasar con el pie*, pero no supieron decidir bien en la acción motriz *interceptar*.

Posteriormente, González-Víllora et al. (2015), matizó que el aprendizaje de las decisiones motrices no es constante y hay que proporcionar a los jugadores escenarios de práctica enriquecedores para que eduquen sus conductas motrices en fútbol, y en todos los contextos. En su análisis de la ejecución y la toma de decisiones de las acciones motrices en partidos de competición real con esta herramienta, estableció que los jugadores alevines tras un programa de entrenamiento aprenden las acciones motrices técnicas y tácticas individuales al final de la categoría alevín (*conducir, pasar con el pie, desmarcarse y marcar*). Sin embargo, los jugadores de 10 y 11 años de esta investigación ejecutaban y tomaban decisiones motrices adecuadas en las acciones motrices *desmarcarse, conducir y regatear*. Además, apreciaron una tendencia hacia las acciones motrices técnicas y tácticas grupales con la aplicación del *desmarque* y la *ayuda* en defensa, en comparación con los jugadores de 13-14 años. Díaz y Solá (2018, p. 70) añaden respecto a la acción motriz de *desmarque* que “son muchos los aspectos que influyen en la acción, son diferentes los factores que determinan la toma de decisión. Por este motivo, entender el desmarque es muy importante”. En cuanto a los principios de juego de Bayer (1992) relacionados con la defensa, los jugadores alevines e infantiles saben cuándo conservar el balón para avanzar hacia la portería contraria. De forma concreta, indicó que la defensa en categoría alevín fue tenida en cuenta por los jugadores del rol *defensor atacante sin balón*, junto a las ayudas a los compañeros. Por último, sugirieron más investigaciones sobre estas variables utilizando la acción motriz *marcar en zona* ya que analizaron el *marcaje* individual.

Respecto a las acciones motrices técnicas *pasar con el pie* y *conducir*, Praxedes et al. (2016, p. 27) afirma que “la desigualdad numérica en los juegos modificados propuestos puede ser una herramienta didáctica de gran utilidad para los entrenadores con objeto de trabajar el proceso cognitivo de los jugadores”. Además recomienda planificar el aprendizaje de la acción motriz *conducir* con la siguiente progresión: juegos modificados en superioridad numérica, juegos modificados en igualdad numérica, y juegos modificados en inferioridad numérica para aprender a ejecutar y decidir bien sobre esta acción motriz. Respecto a la primera acción motriz, los jugadores de esta investigación no experimentaron mejora alguna en la ejecución y toma de decisiones. Debido a los resultados obtenidos, Praxedes et al. (2017) puso en práctica otro programa de entrenamiento con 22 sesiones y juegos de cooperación-oposición con interacciones motrices directas en superioridad, igualdad e inferioridad. En consecuencia, los jugadores optimizaron la ejecución de las acciones motrices de *pasar con el pie* y *regatear*, pero sólo tomaron buenas decisiones motrices para la acción motriz *regatear* a partir de la sesión 11. También, consideran importante aumentar el número de sesiones, pero también contemplar el nivel de competencia motriz (baja, media y alta) para adecuar las sesiones a las características individuales. Con posterioridad, Praxedes et al. (2018) señaló que la puesta en práctica de situaciones sociomotrices en igualdad numérica no activaron la realización de la acción motriz *pasar con el pie* en ninguno de los niveles de competencia motriz. Respecto a las situaciones sociomotrices en superioridad numérica sí fueron consideradas esenciales para educar las conductas motrices en fútbol (ejecución y decisiones motrices) de jugadores con un nivel medio de competencia motriz, así como las situaciones en inferioridad numérica para aquellos con una baja competencia motriz.

De lo que se deduce que, el número de sesiones y el tipo de interacción motriz directa son variables a tener en cuenta para el aprendizaje de las acciones motrices técnicas como *conducir, pasar con el pie y regatear*. Esto confirma la importancia de saber cómo modificar la lógica interna de los juegos deportivos. Estas serán determinantes para una buena ejecución y decisión motriz. De esta forma, “en función del análisis de las situaciones de los juegos a través de los procesos cognitivos perceptivos, y del conocimiento almacenado en su memoria, los jugadores decidirán qué hacer y cómo hacerlo” (Couto, 2022, p. 900). Aprender a hacer y cómo hacerlo, junto a otros tipos de interrogantes de la decisión motriz transforma la práctica del fútbol en un escenario de aprendizaje realmente educativo.

Respecto a acciones motrices tácticas, Sierra-Ríos et al. (2020) concluyó que un programa de entrenamiento con ejercicios planificado con una enseñanza tradicional, en comparación a un programa de entrenamiento con ECD y juegos modificados desprendió deferencias en las variables estudiadas. El segundo programa de enseñanza fomentó niveles más altos de actividad física ligera frente al programa de entrenamiento con enseñanza tradicional y ejercicios. Respecto a las acciones motrices técnicas y tácticas, la ECD favoreció la toma de decisiones y la ejecución de la acción motriz *desmarcarse y apoyar*.

Se considera que gran cantidad de las investigaciones consultadas versan sobre acciones motrices técnicas como se mencionó al principio del epígrafe. Esto puede deberse a que se está priorizando establecer, primero, evidencias científicas sobre las acciones motrices técnicas frente a las tácticas, pero podrían ser evidencias sesgadas. Bien es cierto que, las acciones motrices técnicas son importantes porque habilitan y condicionan en la ejecución y toma de decisiones motrices tácticas (Kirk y Mcphail, 2002). Por esto, se debe atender a ambos tipos de acciones motrices para dar respuesta al ciclo de juego completo (ataque, defensa, transiciones ataque-defensa y transiciones defensa-ataque).

Por lo que se podría afirmar que las acciones motrices tácticas sí dejarían entrever la transferencia de lo aprendido en los entrenamientos, al igual que la interpretación del juego por parte del jugador teniendo en cuenta los distintos tipos de conocimiento. Se sugiere acometer el análisis de acciones motrices técnicas y tácticas de forma conjunta atendiendo al juego en mayor número de investigaciones. De esta forma, los entrenadores podrían programar sus entrenamientos para educar conductas motrices en fútbol apoyándose en evidencias científicas de acuerdo a los dos principios de juego (Bayer, 1992), dado que lo importante es educar durante la infancia, y aprovechar el contexto deportivo también Sin embargo, esto requiere un cambio en la percepción de entrenadores y clubes de fútbol.

**Tabla 9**

*Investigaciones del análisis de las conductas de decisiones motrices en fútbol mediante la Herramienta de evaluación del rendimiento de juego de García-López et al. (2013)*

Autores	Tipo de juego - nº de jugadores	Edad (años)	Instrumento	Objetivo	Espacio motor (m <sup>2</sup> )	Nº de metas (m.)	Ejecución y decisiones motrices
Praxedes et al. (2014).	Juegos (21 sesiones). Sujetos: 18 jugadores.	10-11	HERJ/GPET: herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Analizar el efecto de un programa de intervención con la ECD.	No se especifica.	No se especifica.	Conducción, pasar con el pie e interceptación.
González-Villora et al. (2015)	Juegos modificados según edades de 2:2, 3:3, 5:5 y 7:7 (alevines). Sujetos: 57 jugadores.	6-7, 8-9, 10-11, 12-13	HERJ/GPET: herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Conocer cómo evoluciona la capacidad de rendimiento de juego en sujetos con elevado nivel de pericia y cómo afrontan los problemas tácticos.	52 x 40 m. (2080 m <sup>2</sup> ).	Áreas de meta: 9x19 m. Porterías: 1,40 x 1,05 m. Sin portero.	Acciones motrices técnicas y tácticas relacionadas con los principios de juego de Bayer (1992).
Praxedes et al. (2016)	Juegos modificados de 3:3 y 3:2 (2 sesiones). Sujetos: 20 jugadores.	10-11	HERJ/GPET: herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Analizar el efecto de igualdad y desigualdad numérica sobre el rendimiento táctico.	35 x 20 m. (700 m <sup>2</sup> ).	Portería de 1,40 x 1,05 m.	Pasar con el pie y conducir.
Praxedes et al. (2017)	Juegos modificados en inferioridad e igualdad numérica (22 sesiones). Sujetos: 9 jugadores.	10-11	HERJ/GPET: herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Evaluar el efecto de un programa de 22 sesiones sobre el comportamiento táctico de acuerdo con diferentes acciones.	Espacios motores diferentes.	Porterías diferentes.	Pasar con el pie y regatear.
Praxedes et al. (2018)	Juegos modificados en superioridad e igualdad numérica con/sin comodines (14 sesiones). Sujetos: 19 jugadores.	10-11	HERJ/GPET: herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Analizar el efecto de dos programas de entrenamientos para jugadores con diferentes niveles de pericia.	3:2 en 30 x 15 m. (1620 m <sup>2</sup> ); 4:3 en 35 x 20 m. (700 m <sup>2</sup> ); 5:4 en 40 x 25 m. (1000 m <sup>2</sup> ).	Sin porterías.	Acciones motrices de ataque (pasar con el pie). Nivel de experiencia deportiva (alta, media, baja).
Sierra-Ríos et al. (2020)	Ejercicios vs juegos modificados de 3:3 y 4:4 (12 sesiones). Sujetos: 30 jugadores.	10-11	HERJ/GPET: herramienta de evaluación del rendimiento de juego (García-López et al., 2013).	Comparar los efectos de seis semanas de instrucción directa y la ECD sobre la toma de decisiones, la ejecución y nivel de actividad física.	30 x 25 m. (750 m <sup>2</sup> ).	No se especifica.	Acciones motrices de ataque (control, pasar con el pie, conducción, tiro, desmarque de apoyo).

A modo de síntesis, el marco teórico compuesto de la literatura consultada muestra el estado de la cuestión tratado en esta tesis doctoral. En primer lugar, determina las fases a tener en cuenta para iniciarse en un deporte. En este caso, el fútbol. En segundo lugar, se explican los niveles metodológicos que la comunidad científica brinda a los docentes para programar su proceso de enseñanza y aprendizaje, aplicable al contexto deportivo para los entrenadores. En tercer lugar, se define la lógica interna del fútbol para determinar qué puede ser modificado durante las sesiones y las posibles ventajas de ello. Seguidamente, se pone en valor el juego y su potencial educativo para ser utilizado como recurso en niveles metodológicos concretos. Asimismo, se extrae de la literatura científica las investigaciones que han empleado el mismo para educar conductas motrices en fútbol a una edad concreta, 10-12 años. Por último, se distinguen los instrumentos de los paradigmas cuantitativos y cualitativos que analizan las decisiones motrices con la puesta en práctica de un programa de entrenamiento con juegos (modificados, reducidos, etc.) y el modelo pedagógico de enseñanza comprensiva del deporte o su hibridación con otros niveles metodológicos.

De esto último, se apreció mayor cantidad de instrumentos del paradigma cuantitativo que del cualitativo empleados en las investigaciones consultadas. Además, en esta variabilidad se percibe una tendencia a utilizar instrumentos cuantitativos en comparación con los cualitativos, y a analizar unas decisiones motrices frente a otras. Eludiendo sí, las respuestas a otros tipos de conocimientos que podrían evidenciar dónde, cuándo o cómo deciden los jugadores en las sesiones de entrenamiento o en los partidos. Por eso, tras la consulta de la literatura científica se planteó dar respuesta a los cinco tipos de conocimientos, considerados a tener en cuenta, para que los jugadores puedan interpretar adecuadamente la lógica interna del Fútbol 8. Todos ellos enmarcados en las bases epistemológicas de la PM. Una vez determinado a qué dar respuesta, se plantearon los objetivos de esta tesis doctoral que pueden consultarse en el siguiente capítulo.



## Capítulo II

### Objetivos

“colmado de aventuras,  
colmado de experiencias”  
(Kavafis, 1911)





## II. OBJETIVOS

En la presente tesis doctoral se planteó el siguiente objetivo general:

1. Analizar la incidencia de un programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos basado en el modelo pedagógico comprensivo para educar las conductas motrices en fútbol de sujetos de 10 y 11 años.

Una vez analizados los estudios previos, se revisó la literatura científica y se formularon los siguientes objetivos específicos:

1.1 Describir la incidencia del programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos sobre el comportamiento motor de los participantes.

1.2 Analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo declarativo.

1.3 Analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo condicional o explicativo.

1.4 Analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo metacognitivo.

1.5 Analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo procedimental teórico.

1.6 Analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo racional.



## Capítulo III

### Método

“A los lestrigones y a los cíclopes  
al irascible Poseidón no temas,  
pues nunca encuentros  
tales tendrás en tu camino”  
(Kavafis, 1911)



### III. MÉTODO

La “metodología describe, explica y justifica el método científico que se va a utilizar” (Latorre et al., 2003, p. 14). En este apartado se describe el diseño de la investigación para poder ir de lo desconocido a lo conocido según las relaciones y/o efectos entre las distintas variables sobre una muestra formada por un solo grupo de participantes.

Se utilizó la metodología observacional puesto que es una de las más utilizadas para el análisis de los deportes de cooperación-oposición al estudiar las interacciones comportamentales de los deportistas en su ámbito natural y de forma espontánea (Anguera y Hernández-Mendo, 2015). Esta metodología permitió observar las conductas motrices en fútbol durante los partidos y obtener un análisis sistemático combinando la flexibilidad y el rigor que la caracterizan.

#### III.1 Diseño de la investigación

Un diseño de investigación describe los procedimientos para guiar un estudio, incluyendo cuándo, de quién y bajo qué condiciones serán obtenidos los datos (McMillan y Schumacher, 2011). De acuerdo a la metodología observacional es idiográfico, de seguimiento y multidimensional (Anguera et al., 2001).

Dicho diseño fue un tipo de los métodos mixtos (Castañer et al., 2013) denominado triangulación metodológica en el que se utiliza la metodología cuantitativa y cualitativa para dar respuesta a un mismo problema de investigación. De este modo se pudo profundizar en el análisis de las variables cuantitativas y comprender adecuadamente qué ocurrió durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde el punto de vista de la metodología cuantitativa es una investigación cuasi-experimental, descriptiva, longitudinal, correlacional, prospectiva y de campo. Es cuasi-experimental porque se varían de modo intencional las variables independientes para ver los efectos que produce en las variables dependientes. Es descriptiva debido a que describe las características de una sola muestra. Es longitudinal porque se recogen datos a lo largo del tiempo, durante la aplicación de un Programa de Entrenamiento Globalizado con Juegos Deportivos para aprender a jugar al fútbol. Es correlacional, puesto que se va a determinar si existe correlación de las variables independientes con las variables dependientes. En último término, se desarrolla en una situación real (de campo). Asimismo, se caracteriza por llevarse a cabo en un contexto donde los protagonistas se encuentran en una escuela de fútbol en edad escolar y no es viable alterar la estructura de grupos ya formados.

Desde el paradigma cualitativo es un estudio de caso de un grupo de individuos (equipo de fútbol) que responde a una comprensión global y profunda de la naturaleza de los jugadores (descriptivo) que, va a permitir analizar cómo educar sus conductas motrices en fútbol (particularista) de forma inductiva (Bisquerra, 2014).

#### **III.2 Variables cuantitativas y cualitativas**

Las variables de la investigación que se consideraron para responder a los objetivos de investigación son las siguientes:

1. Cuantitativa. Variable control referida a medidas antropométricas de talla (m.), peso (kg.) e índice de masa corporal ( $IMC = \text{kg}/\text{m}^2$ , WHO, 1995) para establecer las prevalencias de los diferentes estados nutricionales.
2. Variables independientes aludiendo al modelo pedagógico de ECD y al Programa Globalizado de Juegos Motores Deportivos de cooperación-oposición y oposición con competición.
3. Cualitativa. Variable dependiente referente al grado de comprensión (tipos de conocimiento - conducta de decisión motriz).
4. Cualitativa. Variable dependiente referida al aprendizaje de acciones motrices que caracterizan la lógica interna del fútbol.

#### **III.3 Participantes del Programa globalizado con juegos motores deportivos**

Los participantes fueron doce niños (once jugadores de campo y el portero), de edades comprendidas entre 10–11 años que cursan 5º y 6º de Educación Primaria. Los niños forman parte del equipo Alevín B de un club de fútbol perteneciente a la capital de la Región de Murcia, se encontraban federados y participaban activamente en la categoría de primera alevín de la liga federada organizada por la Federación de Fútbol de la Región de Murcia (FFRM en adelante). La elección de los participantes se hizo por accesibilidad, siendo la investigadora la responsable del grupo y entrenadora. El estudio fue llevado a cabo dentro de las sesiones programadas en la escuela de fútbol.

En la Tabla 10, se muestra la información descriptiva en cuanto a edad en años, peso en kilogramos, talla de pie en metros e índice de masa corporal  $[\text{kg}]/\text{talla}^2[\text{m}]$  del total de los participantes.

**Tabla 10**

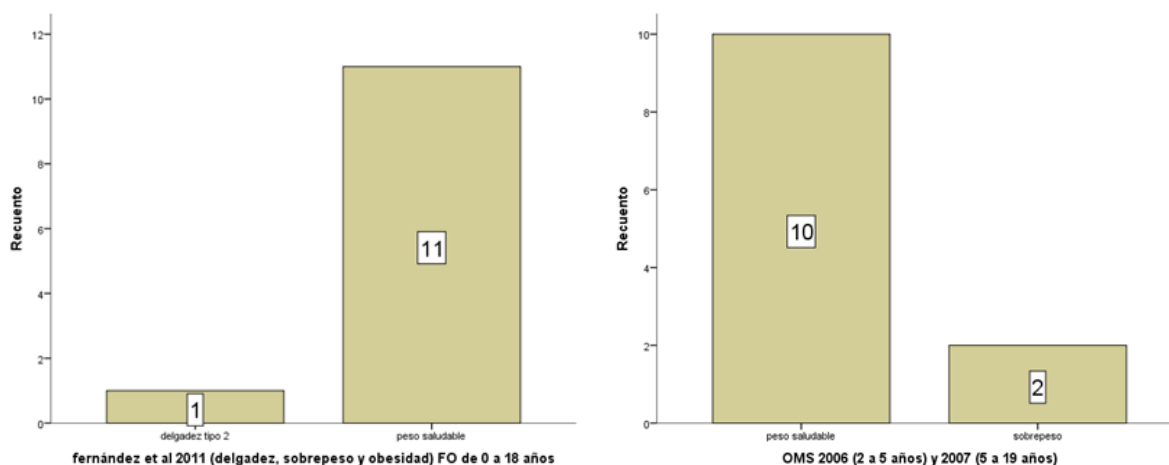
*Características de los participantes, edad (en años), peso en kilogramos, talla en metros y el índice de masa corporal (IMC)*

	Edad (años)	Peso (kg.)	Talla (m.)	IMC (kg./m <sup>2</sup> )
Sujeto 1	10	36,4	1,51	15,75
Sujeto 2	10	30,8	1,40	15,71
Sujeto 3	10	30,8	1,47	16,44
Sujeto 4	10	27,7	1,32	15,66
Sujeto 5	10	23,2	1,21	15,33
Sujeto 6	10	40,2	1,43	19,66
Sujeto 7	10	29,3	1,36	15,84
Sujeto 8	10	30,1	1,43	14,52
Sujeto 9	10	35,2	1,31	20,51
Sujeto 10	10	30,8	1,40	15,49
Sujeto 11	11	30,8	1,37	16,44
Sujeto 12	10	23,9	1,24	15,30

En la Figura 4 se observa el número de participantes en los diferentes estados nutricionales según criterios nacionales (Fernández et al., 2011) e internacionales (de Onis et al., 2007), donde tan sólo se encuentran dos participantes en sobrepeso según los criterios internacionales.

**Figura 4**

*Estados nutricionales de los participantes según criterios nacionales (Fernández et al., 2011) e internacionales (de Onis et al., 2007)*



1a.

1b.

*Nota.* 1.a.: número de participantes en los diferentes estados nutricionales según criterios nacionales (1.a.) e internacionales (1.b.).

Previamente al acceso al campo de estudio, se instó e informó al presidente y director deportivo del club del protocolo de la investigación. Tras la aprobación de la intervención, se hizo entrega del documento correspondiente al “Consentimiento Informado” (Anexo XI.1) a

todos los participantes del equipo, conforme a las directrices de la Comisión de Bioética de la Universidad de Murcia.

Antes de comenzar la fase de intervención, se convocó una reunión informativa en el salón de reuniones del club para explicar a los padres, madres y/o tutores legales del procedimiento que se iba a llevar a cabo. Estos dieron su consentimiento informado previo a la realización de las intervenciones prácticas. En dicho consentimiento se informó del proceso de investigación, del tratamiento confidencial y protección de los datos y del derecho a abandonar la investigación si así lo decidía el participante.

En última instancia y finalizada la fase informativa, se procedió a la recogida de las autorizaciones debidamente cumplimentadas de aquellos que así estimaron oportuno participar, como responsables legales, entregaron firmado el citado documento. Con posterioridad, se inició la recogida de datos como puede observarse en los siguientes epígrafes.

#### **III.4 Instrumentos y técnicas de recogida de los datos**

En este epígrafe se explican los instrumentos utilizados para llevar a cabo la recogida de datos, tanto de las variables antropométricas como del resto de variables. En primera instancia, se creó un sistema de categorías (instrumento de observación *ad hoc*) para definir las acciones motrices en fútbol para las edades de 10-12 años. En segunda instancia, se utilizó este instrumento de observación en un entrenamiento de observadores con la finalidad de familiarizarlos con las acciones motrices en fútbol que tuvieron que registrar tras la fase de intervención de esta tesis doctoral. Posteriormente, se registraron los datos cualitativos y cuantitativos concernientes a la investigación.

##### **III.4.1 Instrumentos de registro de los datos cuantitativos talla, peso e índice de masa corporal**

Los parámetros antropométricos incluidos en la investigación para caracterizar la muestra fueron la masa corporal (peso) medida en kg. con una balanza Tanita BC-545 con precisión de 0,1 kg. y con un rango de medida de 0 a 150 kg. La talla se midió en metros con un tallímetro de marca Tanita con graduación de 1 mm (rango de medición de 0 a 210 cm y precisión de 0,1 cm). A partir de los dos parámetros anteriores se estimó el índice de masa corporal (peso [kg]/talla<sup>2</sup>[m]). Los datos recogidos se vaciaron en una hoja de registro de Microsoft Excel y se preparó la matriz de datos en el software estadístico SPSS v.24 para su tratamiento estadístico correspondiente.

##### **III.4.2 Instrumento de observación *ad hoc*. Sistema de categorías para la observación y el registro de acciones motrices en Fútbol 8 de sujetos de 10-11 años**

El sistema de categorías se creó cumpliendo con la exhaustividad y mutua exclusividad que mencionan Anguera y Hernández (2013) que se deben tener en cuenta en



este instrumento básico de la metodología observacional. Estos criterios se aplicaron en este sistema de categorías describiendo en cada una de ellas el comportamiento motor a observar (exhaustividad), y garantizando que a cada uno de ellas se le asignaba una y solo una categoría (mutua exclusividad).

La construcción inicial del instrumento de observación *ad hoc* contó con la participación de la investigadora principal y un docente universitario experto en PM con experiencia en la construcción y validación de instrumentos para registrar conductas motrices. El procedimiento de validez de contenido se realizó a partir del método de juicio de expertos con conocimientos en actividad física y deportiva y fútbol, una trayectoria contrastada y competente para emitir sugerencias, juicios y valoraciones.

Los participantes fueron ocho jueces expertos seleccionados de forma intencionada. Estos debían cumplir con, al menos, dos de los siguientes criterios de selección para participar en la validación de contenido. Los criterios fueron los siguientes: Criterio 1. Titulación académica o federativa de técnico deportivo en fútbol o fútbol sala (niveles I, II o III), Criterio 2. Licenciatura o Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte o el Grado de Educación de Primaria con Mención en Educación Física, Criterio 3. Ejercer como entrenador/a en cualquier categoría reconocida por la Federación de Fútbol de la Región de Murcia, Criterio 4. Ejercer como docente en la titulación oficial de Técnico Deportivo superior en fútbol. En la Tabla 11 se muestran los diferentes criterios de inclusión que cumplen cada uno de los diferentes jueces expertos.

**Tabla 11**

*Criterios de selección*

	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8
<i>C1</i>	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>C2</i>	X	X	X	-	X	-	X	X
<i>C3</i>	X	-	X	X	X	X	X	X
<i>C4</i>	-	X	-	-	X	-	X	X

*Nota.* \*C: criterio; J: juez experto; X: cumple el criterio; -: no cumple el criterio.

El proceso de diseño y validación de contenido del sistema de categorías (instrumento de observación) para el registro de acciones motrices técnicas y tácticas para el lapso de edad de 10-12 años se llevó a cabo en siete fases. Se combinaron tanto técnicas cualitativas (juicio de expertos) como cuantitativas (coeficiente V de Aiken) para estimar adecuadamente su validez (Pedrosa et al. 2013).

Primera Fase. Tras la revisión de la literatura científica y académica existente relacionada con la investigación se elaboró un primer documento del instrumento de revisión con 27 categorías. La finalidad de esta fase fue definir dichas categorías sobre las acciones de juego en Fútbol 8 para sujetos de 10-11 años. De esta forma, se garantiza un registro riguroso por parte de los observadores.

Segunda Fase. Se seleccionaron los criterios de inclusión del grupo de jueces expertos que debían validar dicho instrumento. Posteriormente se contactó con aquellos que reunían las características para formar parte del proceso. Por último, se les envió un documento en el que se les informaba de sus funciones a realizar.

Tercera Fase. El documento que se entregó a los jueces expertos presentaba dos partes bien diferenciadas. La primera de ellas se trataba de una presentación formal e institucional sobre la investigación. La segunda parte constaba de dos tablas de doble entrada donde debían realizar una valoración cuantitativa y cualitativa de cada categoría. En la valoración cuantitativa (grado de adecuación) empleó una escala tipo Likert del 1 al 10, donde el valor 1 resultaba ser la puntuación más baja y el valor 10 la máxima valoración posible. Para la valoración cualitativa podían realizar las observaciones que estimasen oportunas, tanto en la redacción como en la pertinencia de la categoría.

La primera tabla correspondía a las categorías que daban respuesta al conocimiento declarativo (qué). Los jueces expertos debían valorar cuantitativa y cualitativamente lo que hace el jugador en cada una de las categorías del instrumento (acciones motrices) asociadas a cada tipo de rol de jugador de campo (*jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*) de acuerdo a los principios fundamentales de juego de Bayer (1992). También, se concretaba su pertenencia a la táctica ofensiva y a la técnica individual. Estas categorías pueden ser ejecutadas por los jugadores en situación de ataque y defensa, tal y como puede observarse en la Tabla 12. La segunda tabla aludía a las categorías que dan respuesta al conocimiento condicional o explicativo (cuándo y dónde), al conocimiento metacognitivo (por qué y para qué) y al conocimiento procedimental teórico (cómo). En la misma se podía observar lo contenido en la tabla anterior mediante siglas para que pudieran tenerlo en cuenta y la definición de cada acción motriz en la que se daba respuesta a cada uno de los tipos de conocimiento que conforman la conducta de decisión motriz en fútbol. Por ejemplo, la definición de atacar señala: “poner en juego el balón ya sea de saque de puerta, de centro, etc.”. Esto indicaba *cuándo se ataca* y estaba relacionado con el conocimiento condicional o explicativo. Igualmente, el resto de categorías del instrumento entregado a los jueces expertos puede consultarse en el Anexo XI.2 (categorías del conocimiento declarativo de la Figura 67 a la Figura 70 y categorías del resto de conocimientos de la Figura 71 a la Figura 74).

**Tabla 12**

*Principios fundamentales del juego (Bayer, 1992) y tipos del rol jugador de campo (Parlebas, 2015)*

	Principios de ataque y defensa (Bayer, 1992)	Tipos de RJC
Ataque	A1) Conservar la iniciativa	JACB
	A2) Progresar hacia el objetivo	JASB
	A3) Tratar de alcanzar el objetivo	JASB
Defensa	D1) Recuperar la iniciativa	JDACB
	D2) Obstaculizar la progresión hacia el objetivo	JDASB
	D3) Proteger el objetivo y los caminos que conducen a él	JDASB

*Nota.* \*RJC: tipos del rol jugador de campo; \*\*JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón.

De acuerdo a los principios fundamentales del juego de Bayer (1992) y teniendo en cuenta a González (2010), el jugador atacante con balón y jugador atacante sin balón son los jugadores que conservan el balón, progresan hacia el objetivo y tratan de alcanzarlo pudiendo marcar gol en la portería contraria cuando poseen el balón. Lo único que diferencia a unos de otros son las acciones motrices técnicas y tácticas que pueden realizar.

En cuanto al jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón, son los jugadores que intentan robar el balón e impedir que el equipo adversario progrese y protegen la meta propia para que no les marquen gol. Al igual que en los anteriores, las acciones motrices técnicas y tácticas son distintas dependiendo de si defienden al atacante con o sin balón. Estas se diferencian en el instrumento para los distintos tipos de rol de jugador de campo mencionados.

Cuarta Fase. Las respuestas con las evaluaciones de los jueces expertos fueron recibidas en el plazo estipulado para ello (de diez a quince días) y vaciadas en un único documento para facilitar la organización de las mismas.

Quinta Fase. Se comprobaron las aportaciones de los jueces expertos y fueron modificadas o eliminadas las categorías que no cumplían los valores mínimos necesarios para formar parte del instrumento de observación *ad hoc*. De forma concreta, se modificaron los nombres de todas las categorías y se enunciaron en infinitivo. Además, se eliminaron los términos “táctica ofensiva” y “técnica individual” ya que resultaban redundantes porque el tipo de rol de jugador de campo ya daba respuesta a ello. Para dar respuesta a los distintos tipos de conocimiento (declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo y procedimental teórico) y sus interrogantes (qué, cuándo y dónde, por qué, para qué y cómo) según los principios fundamentales del juego (Bayer, 1992) se hicieron las siguientes modificaciones como se muestran en la Tabla 13. Respecto a las palabras clave de cada una de las categorías no fue necesaria modificación alguna porque se consideraron adecuadas.

**Tabla 13**

*Modificaciones del sistema de categorías*

C/RJC/AM	Modificaciones
C1. JACB. Ataque.	Enunciado de la categoría: atacar. Se elimina “mantener el balón y “tratar de conseguir gol” porque se puede atacar pero no siempre conseguir gol y se sustituye por “poner el balón en juego y “avanzar hacia la portería contraria” Se añade “para acortar la distancia con la portería contraria”
C2. JACB. Contraataque.	Enunciado de la categoría: contraatacar. Se añade “cuando el equipo contrario está desorganizado defensivamente”
C3. JACB. Control.	Enunciado de la categoría: controlar. Se elimina “sin avance” y “realizar un primer toque controlando el balón y dirigiéndose a una zona más próxima del objetivo” y se sustituyen por “dominar el balón y protegerlo” para dar cabida al control clásico y orientado.
C4. JACB.	Enunciado de la categoría: conducir.

Conducción.	Se elimina “conservar el balón sin intención de mejorar su posición” e “intentar mejorar su posición en el campo para más tarde aplicar el 3º principio de ataque” para clarificar la categoría y se sustituye por “avanzar con el balón de una zona del campo a otra”
C5. JACB. Habilidad	Se elimina la categoría porque crea confusión con la C3 y se considera similar a la misma.
C6. JACB. Regate.	Enunciado de la categoría: regatear. Se sustituyen “mantener la posesión, existiendo o no una intención clara de querer progresar y “progresar hacia el objetivo” por “avanzar con el balón y superar al adversario”, de acuerdo a las sugerencias de los jueces expertos.
C7. JACB. Golpeo de cabeza.	Enunciado de la categoría: pasar con la cabeza. Se elimina “conseguir gol” y se sustituye por “pasar con la cabeza” por considerarse que la intencionalidad de esta acción motriz depende de la meta física o conceptual (portería o querer jugar con un compañero).
C8. JACB. Tiro.	Enunciado de la categoría: tirar. Se elimina “conseguir gol” por “tirar” debido a la definición en sí misma de esta acción motriz y que no siempre se podrá conseguir ganancia.
C9. JACB. Pase.	Enunciado de la categoría: pasar con el pie. Se sustituye “mantener la posesión del balón” y “progresar hacia el objetivo” por “enviar el balón con el pie de un jugador A a un jugador B” dado que no siempre se progresa.
C10. JACB. Finta	Se elimina la categoría porque no se considera una acción motriz a aprender por la edad de los participantes (10-12 años).
C11. JASB. Espacios libres.	Enunciado de la categoría: crear espacios libres. Se sustituye “ayudar a conservar el balón y “progresar hacia el objetivo (equipo) por “arrastrar al defensor para que la zona ocupada por este, quede libre para un compañero” clarificando así la categoría.
C12. JASB. Desmarque de apoyo.	Enunciado de la categoría: desmarcarse acercándose al balón. Se sustituye “conservar el balón y progresar hacia el objetivo” por “reducir espacios respecto al poseedor del balón” para clarificar la categoría. Y se añade “se libera de un marcaje individual” para no confundirla con la acción motriz “apoyar a un compañero”
C13. JASB. Desmarque de ruptura.	Enunciado de la categoría: desmarcarse alejándose del balón. Se sustituye “conservar el balón” y “progresar hacia el objetivo” por “ampliar espacios respecto al poseedor del balón” y se añade “acortar distancia con la portería contraria” clarificándose así la categoría.
C14. JASB. Desdoblamiento	Se elimina la categoría porque no se considera una acción motriz a aprender por la edad de los participantes (10-12 años).
C15. JASB. Finta.	Se elimina la categoría porque no se considera una acción motriz a aprender por la edad de los participantes (10-12 años).
C16. JDACB. Marcaje.	Enunciado de la categoría: marcar en zona. Se sustituye “no dejar progresar a los jugadores del equipo contrario, ya sea el oponente directo (individual) o los jugadores que entren en la zona de la que se responsabiliza” por “moverse por el espacio de juego en función de la posición del balón, evitando que el adversario avance hacia la portería” para clarificar la categoría.
C17. JDACB. Repliegue.	Enunciado de la categoría: replegar. Se sustituye “proteger la portería y obstaculizar el progresar hacia la misma” por “volver a la defensa y organizarse defensivamente tras perder el balón” para clarificar la categoría.
C18. JDACB. Cobertura.	Enunciado de la categoría: hacer cobertura. Se simplifica “recuperar el balón”. “impedir la progresión” y “proteger la portería de un tiro” por “ayudar a un compañero” para clarificar la categoría.
C19. JDACB. Permuta.	Se elimina la categoría porque no se considera una acción motriz a aprender por la edad de los participantes (10-12 años).
C20. JDACB. Pressing.	Enunciado de la categoría: presionar. Se sustituye “impedir la progresión del jugador defensor del atacante con balón” por “acosar al poseedor del balón” para clarificar la categoría.
C21. JDACB. Interceptación.	Enunciado de la categoría: interceptar. Se modifica “recuperar el balón ya sea de un pase o un balón dividido” y “no dejar que progrese el adversario por medio de pases” por “intentar recuperar el balón de un pase o un balón dividido” para clarificar la categoría.

C22. JDACB. Entrada.	Enunciado de la categoría: entrar. Se sustituye “recuperar la posesión del balón” por “intentar robar el balón al adversario” para clarificar la categoría.
C23. JDASB. Marcaje.	Enunciado de la categoría: marcar en zona. Se sustituye “no dejar progresar a los jugadores del equipo contrario” por “moverse por el espacio de juego en función de la posición del balón. evitando que el adversario avance hacia la portería” para clarificar la categoría.
C24. JDASB. Repliegue.	Enunciado de la categoría: replegar. Se sustituye “proteger la portería y obstaculizar el progresar hacia la misma” por “volver a la defensa y organizarse defensivamente tras perder el balón” para clarificar la categoría.
C25. JDASB. Pressing.	Enunciado de la categoría: presionar. Se sustituye “impedir la progresión del jugador defensor del atacante con balón” por “acosar a los adversarios” para clarificar la categoría.
C26. JDASB. Interceptación.	Se elimina esta categoría porque se considera que no pertenece al rol de “jugador defensor del atacante sin balón”.
C27. JDASB. Golpeo de cabeza.	Enunciado de la categoría: golpear de cabeza. Se sustituye “impedir que el adversario consiga el objetivo (gol). tocando el balón como se pueda (desvío o despeje)” por “alejar el balón con la cabeza obstaculizando el ataque del equipo contrario”

*Nota.* \*C: categoría; \*\*JACB: jugador atacante con balón; JASB; jugador atacante sin balón; JDACB; jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; \*\*\*AM: acción motriz.

Una vez finalizada esta fase, el sistema de categorías quedó compuesto por 21 categorías de las 27 categorías del borrador inicial, siendo eliminadas como se indica en la tabla anterior las categorías cinco (C5. JACB. Habilidad), 10 (C10. JACB. Finta), 14 (C14. JASB. Desdoblamiento), 15 (C15. JASB\_Finta), 19 (C19. JDACB. Permuta) y 26 (C26. JDASB. Interceptación). A continuación, se inició la siguiente fase.

Sexta fase. Se determinaron los intervalos de confianza para los ocho jueces.

Séptima fase. La validez de contenido de las 21 categorías se determinaron con el índice de la V de Aiken (Aiken, 1985). Se vaciaron las puntuaciones de cada juez experto en un documento Microsoft Excel 2010 como se observa en la Tabla 14. Por último, se halló la V de Aiken mediante ecuación algebraica es  $V=(X - l)/k$ , X es la media de las calificaciones de los jueces en la muestra, l es la calificación más baja posible, y k es el rango de los valores posibles de la escala Likert utilizada. Este índice permitió evaluar la relevancia de cada ítem respecto a su constructo, pero teniendo en cuenta, en este caso, no sólo el número de categorías ofrecidas a los jueces, sino también el número de expertos participantes (Pedrosa et al., 2013, p. 9). Para aceptar la categoría se aplicó el nivel más conservador de  $V_o = 0.70$  o más (Charter, 2003).

**Tabla 14**

*Coeficientes V de Aiken de las categorías del instrumento de observación*

Nº categoría. Nombre		Tipo de conocimiento al que da respuesta	Coeficiente V de Aiken
JACB	C2. Contraatacar	CDE (A1, A2 y A3)	0.79
		CCO, CME y CPR	0.96
	C1. Atacar	CDE (A1, A2 y A3)	0.93
		CCO, CME y CPR	0.92
	C3. Controlar	CDE (A1, A2 y A3)	0.71

		CCO, CME y CPR	0.97
	C4. Conducir	CDE (A1, A2 y A3)	0.74
		CCO, CME y CPR	0.96
	C6. Regatear	CDE (A1, A2 y A3)	0.72
		CCO, CME y CPR	0.93
	C8. Tirar	CDE (A1, A2 y A3)	0.83
		CCO, CME y CPR	0.99
	C9. Pasar con el pie	CDE (A1, A2, A3)	0.86
		CCO, CME y CPR	0.99
	C7. Pasar con la cabeza	CDE (A1, A2 y A3)	0.71
		CCO, CME y CPR	0.89
JASB	C11. Crear espacios libres	CDE (A1, A2 y A3))	0.90
		CCO, CME y CPR	1.00
	C12. Desmarcarse acercándose al balón	CDE (A1, A2 y A3)	0.88
		CCO, CME y CPR	0.97
	C.13. Desmarcarse alejándose del balón	CDE (A1, A2 y A3)	0.89
		CCO, CME y CPR	0.97
JDACB	C16. Marcar en zona	CDE (D1,D2 y D3)	0.96
		CCO, CME y CPR	0.99
	C17. Replegar	CDE (D1,D2 y D3)	0.94
		CCO, CME y CPR	0.97
	C20. Presionar	CDE (D1,D2 y D3)	0.94
		CCO, CME y CPR	0.97
	C18. Hacer cobertura	CDE (D1,D2 y D3)	0.88
		CCO, CME y CPR	0.99
	C21. Interceptar	CDE (D1,D2 y D3)	0.94
		CCO, CME y CPR	1.00
	C22. Entrar	CDE (D1,D2 y D3)	0.92
		CCO, CME y CPR	0.92
JDASB	C23. Marcar en zona	CDE (D1,D2 y D3)	0.96
		CCO, CME y CPR	0.99
	C24. Replegar	CDE (D1,D2 y D3)	0.93
		CCO, CME y CPR	0.97
	C25. Presionar	CDE (D1,D2 y D3)	0.93
		CCO, CME y CPR	0.99
	C.27. Golpear de cabeza	CDE (D1,D2 y D3)	0.93
		CCO, CME y CPR	0.97

*Nota.* \*RJC: tipos del rol jugador de campo; \*\*JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; \*\*\*CDE: conocimiento declarativo; CCO: conocimiento condicional o explicativo; CME: conocimiento metacognitivo; CPR: conocimiento procedimental teórico; \*\*\*\*A1, A2, A3, D1, D2 y D3: principios de ataque y defensa (Bayer, 1992).

Los resultados que se arrojan en la Tabla 14 indican que en el tratamiento cuantitativo, todas las categorías obtuvieron un  $V_o > 0.70$ , cumpliendo con el valor más conservador exigido. El valor de  $V$  de Aiken más bajo encontrado en el sistema de categorías fue de 0.71, en la categoría dos *contraatacar* que daba respuesta al conocimiento declarativo (qué hacen los jugadores al contraatacar). Respecto a los conocimientos condicional o explicativo, metacognitivo y procedimental teórico el valor más bajo de  $V$  de Aiken fue de 0.89, en la categoría siete *pasar con la cabeza*. El resto de categorías obtuvieron valores de  $V_o > 0.80$ . Por tanto, se puede afirmar que el sistema de categorías es válido para ser utilizado por observadores para el registro de estas acciones motrices de Fútbol 8 para sujetos de 10 y 11 años.

En conclusión, el sistema de categorías resultante fue el que se muestra en las siguientes tablas (de la Tabla 15 a la Tabla 18). Como puede observarse se indica una definición de la categoría para cada tipo de rol jugador de campo, y se extraen las palabras o frases que dan respuesta a los distintos tipos de conocimientos e interrogantes para una mayor claridad.

**Tabla 15**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante con balón*

Contraatacar	Definición: robar el balón al adversario e intentar llegar lo más rápidamente posible a su portería, sorprendiéndole, de forma que no pueda organizarse defensivamente y aprovechando los espacios libres que dejó al “adelantarse”. Palabras clave: sorprender al adversario. Pocos toques y pocos jugadores
CDE: ¿qué hace?	A3) Avanzar con el balón hacia la portería contraria cuando el equipo contrario está desorganizado.
CCO: ¿dónde?	En el espacio defensivamente de juego.
CCO: ¿cuándo?	El balón es robado.
CME: ¿para qué?	Sorprender al adversario. Intentar llegar a su portería antes que se organice defensivamente.
CPR: ¿cómo?	Rápidamente y con pocos toques y jugadores.
Atacar	Definición: poner en juego el balón, ya sea de saque de puerta, de centro, de banda, de falta o cuando se ha recuperado en cualquier lugar del campo. Se realiza con el pie o con las dos manos. Requiere la acción de todo el equipo para acortar la distancia con la portería contraria. Palabras clave: llegar con el balón a la portería contraria con la participación del mayor nº de jugadores.
CDE: ¿qué hace?	A1) Poner en juego el balón; A2) Avanzar con el balón hacia la portería contraria.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	Hay un saque de puerta, de centro, saque de banda, falta o recuperación.
CME: ¿para qué?	Para acortar la distancia con la portería contraria y el mayor número de jugadores.
CPR: ¿cómo?	Con el pie o con las manos.
Controlar	Definición: acción que permite al jugador hacerse con el balón, controlarlo para una posesión segura dejándolo en condiciones óptimas para ser jugado en una acción posterior. Palabras clave: dominio del balón. Dejarlo en condiciones para ser jugado.
CDE: ¿qué hace?	A4) Dominar el balón y protegerlo.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	En cualquier momento de juego.
CME: ¿para qué?	Para controlarlo y dominarlo para ser jugado en una acción posterior.
CPR: ¿cómo?	Con cualquier parte del cuerpo permitida en el reglamento.
Conducir	Definición: acción que permite al jugador desplazarse por el terreno de juego estando en posesión del balón, utilizando varios toques con las partes del cuerpo permitidas por el reglamento para ir desde la posición a hasta b, sin la necesidad de la colaboración con sus compañeros. Palabras Clave: desplazarse en posesión del balón.
CDE: ¿qué hace?	A5) Avanzar con el balón de una zona del campo a otra.
CCO: ¿dónde?	El terreno de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador posee el balón.
CME: ¿para qué?	Ir desde la posición a hasta b, sin la necesidad de la colaboración con sus compañeros.
CPR: ¿cómo?	Con las partes del cuerpo permitidas por el reglamento
Regatear	Definición: acción que permite al jugador avanzar con el balón, conservándolo y superando totalmente al adversario (JDACB), pasando de un contexto reducido de 1:1 a 1:0, a no ser que reciba una ayuda defensiva de otro jugador, con lo que genera un desequilibrio de igual manera. Palabras clave: avanzar conservando el balón y desbordando al adversario.
CDE: ¿qué hace?	A6) Avanzar con el balón y superar al adversario.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador posee el balón.
CME: ¿para qué?	Avanzar, conservar y superar al adversario (desequilibrio).
CPR: ¿cómo?	Diferentes superficies del pie.

Tirar	Definición: lanzamiento a portería con intención de lograr marcar en la portería contraria. Palabras clave: golpear el balón hacia la portería para marcar gol.
CDE: ¿qué hace?	Tirar
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador posee el balón.
CME: ¿para qué?	Marcar gol en la portería contraria
CPR: ¿cómo?	Diferentes superficies del pie o cabeza.
Pasar con el pie	Definición: acción mediante la cual el jugador en posesión del balón se desprende de él con un sólo toque, más o menos violento, con el pie para lanzar el balón desde un jugador A a un jugador B. Palabras clave: golpear el balón con el pie para establecer relación entre dos o más jugadores.
CDE: ¿qué hace?	A9) Enviar el balón con el pie de un jugador A a un jugador B.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador posee el balón.
CME: ¿para qué?	Establecer relación entre dos o más jugadores.
CPR: ¿cómo?	Diferentes superficies del pie.
Pasar con la cabeza	Definición: acción mediante la cual el jugador en posesión del balón, se desprende del mismo, golpeando con la cabeza para lanzar el balón desde un jugador A a un jugador B. Palabras clave: golpear el balón con la cabeza para establecer relación entre dos o más jugadores.
CDE: ¿qué hace?	A9) Enviar el balón con la cabeza de un jugador A a un jugador B
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador posee el balón.
CME: ¿para qué?	Establecer relación entre dos o más jugadores.
CPR: ¿cómo?	Zona frontal de la cabeza.

*Nota.* \*CDE: conocimiento declarativo; CCO: conocimiento condicional o explicativo; CME: conocimiento metacognitivo; CPR: conocimiento procedimental teórico; \*\*A1, A2, A3, D1, D2 y D3: principios de ataque y defensa (Bayer, 1992).

**Tabla 16**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante sin balón*

Crear espacios libres	Definición: desplazamiento mediante el cual el JASB arrastra al defensor (sin intención de recibir el balón, su objetivo es dejar una zona del campo libre para crearle un espacio al compañero, que se ocupe y se aproveche. Palabras clave: arrastrar al contrario (crear), desplazándose un compañero al espacio creado (ocupar) y el balón se puede jugar porque le llega bien al jugador (aprovechar).
CDE: ¿qué hace?	A11) Arrastrar al defensor para que la zona ocupada por este quede libre para un compañero.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El equipo es poseedor del balón.
CME: ¿para qué?	Ocupar el espacio creado y recibir el balón.
CPR: ¿cómo?	Desplazándose sin balón.
Desmarcarse al balón (acercándose)	Definición: acción en la que el JASB se libera de un marcaje individual y ofrece ayuda al JACB, buscando otra posición y acercándose a él, ocupando un espacio libre en el ataque facilitándole la acción posterior y sin superar su posición. Con o sin finta previa, con o sin cambio de ritmo o de dirección, pero siempre con la intención de recibir el balón, si no es así se realizaría otra acción para dar continuidad al juego. Palabras clave: acercándose al JACB.
CDE: ¿qué hace?	A12) Reducir espacios respecto al poseedor del balón.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego (libre de adversarios).
CCO: ¿cuándo?	Se libera de un marcaje individual
CME: ¿para qué?	Ofrecer ayuda al jugador atacante con balón (JACB) y dar continuidad al juego.
CPR: ¿cómo?	Desbordando al marcador y acercándose al compañero con balón (desplazamiento).



Desmarcarse al balón)	Definición: acción en la que el JASB ofrece ayuda al JACB, buscando otra posición, alejándose de él y reduciendo la distancia con la portería contraria desbordando al marcador. Con o sin finta previa, con o sin cambio de ritmo o de dirección, pero siempre con la intención de recibir el balón y buscar una progresión. Palabras clave: alejándome del balón. Reducir la distancia con la portería contraria.
CDE: ¿qué hace?	A13) Ampliar espacios respecto al poseedor del balón y acortar distancia con la portería contraria.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego (libre de adversarios).
CCO: ¿cuándo?	Se libera de su marca.
CME: ¿para qué?	Ayudar al poseedor del balón (JACB) y recibir el balón para buscar una progresión hacia la portería contraria.
CPR: ¿cómo?	Desbordando al marcador, alejándose del poseedor del balón (JACB) y reduciendo la distancia con la portería contraria.

*Nota.* \*CDE: conocimiento declarativo; CCO: conocimiento condicional o explicativo; CME: conocimiento metacognitivo; CPR: conocimiento procedimental teórico; \*\*A1, A2, A3, D1, D2 y D3: principios de ataque y defensa (Bayer, 1992).

**Tabla 17**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante con balón*

Marcar en zona	Definición: desplazamientos individuales/grupales por el espacio de juego con la intención de no dejar progresar a los jugadores del equipo contrario, ya sea el adversario directo (individual) o los jugadores que entren en la zona de la que se responsabiliza el jugador defensivo. Palabras clave: evitar que el atacante reciba el balón y si lo recibe que sea en las peores condiciones para no enlazar jugada.
CDE: ¿qué hace?	D1) Moverse por el espacio de juego en función de la posición del balón, evitando que el adversario avance hacia la portería.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador o jugadores avance/n hacia la portería propia.
CME: ¿para qué?	No dejar progresar a los jugadores del equipo contrario
CPR: ¿cómo?	Desplazamientos frontales o dorsales.
Replegar	Definición: acción que se realiza tras la pérdida del balón y consiste en ir lo más rápidamente posible al propio campo o cerca de la propia portería, con la intención de proteger dicho espacio y organizarse defensivamente. Palabras clave: retroceder tras perder el balón para organizarse defensivamente.
CDE: ¿qué hace?	D2) Volver a la defensa u organizarse defensivamente tras perder el balón.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	Tras perder la posesión del balón.
CME: ¿para qué?	Proteger dicho espacio y organizarse defensivamente.
CPR: ¿cómo?	Yendo lo más rápidamente posible al propio campo o cerca de la portería propia.
Presionar	Definición: no dejar avanzar al rival hacia la portería contraria. Forzar a alejarse a línea de banda o a línea de fondo contraria para presionar en esa zona Palabras clave: tras perder la posesión del balón, presionar a uno o varios adversarios para evitar que el equipo contrario ataque.
CDE: ¿qué hace?	D5) Acosar al poseedor del balón.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	Tras perder la posesión del balón.
CME: ¿para qué?	El equipo contrario no pueda avanzar hacia la portería contraria.
CPR: ¿cómo?	Alejándolo a línea de banda o de fondo del campo contrario.
Hacer cobertura	Definición: acción mediante la cual el JDASB se ofrece en un determinado momento como JDACB, ya sea porque a su compañero ha sido superado por el adversario o para realizar un 2:1 defensivo. Palabras clave: ayudar a un compañero desbordado por un adversario.
CDE: ¿qué hace?	D3) Ayudar a un compañero.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.

CCO: ¿cuándo?	Un compañero (JDACB) ha sido superado por el adversario.
CME: ¿para qué?	Ayudar a un compañero o para realizar un 2:1 defensivo
CPR: ¿cómo?	Desplazamientos frontales o dorsales.
Interceptar	Definición: acción mediante la cual se evita el pase a un JASB, situándose de forma intencionada entre la línea de pase, interponiendo el cuerpo entre el lanzador y el receptor o para controlar un balón dividido. P.C: acción para recuperar el balón en posesión del adversario.
CDE: ¿qué hace?	D6) Intentar recuperar el balón procedente de un pase o un balón dividido.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El equipo contrario posee el balón.
CME: ¿para qué?	Recuperar el balón en posesión del adversario o controlar un balón dividido.
CPR: ¿cómo?	Situándose de forma intencionada en la línea de pase entre dos jugadores del equipo poseedor del balón.
Entrar	Definición: intentar desposeer del balón al contrario y pasar a controlarlo o que lo controle un compañero. Palabras clave: acción para recuperar el balón en posesión del adversario.
CDE: ¿qué hace?	D7) Intentar robar el balón al adversario.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El equipo adversario posee el balón.
CME: ¿para qué?	Recuperar el balón en posesión del adversario.
CPR: ¿cómo?	Desposeyendo del balón al poseedor del mismo.

*Nota.* \*CDE: conocimiento declarativo; CCO: conocimiento condicional o explicativo; CME: conocimiento metacognitivo; CPR: conocimiento procedimental teórico; \*\*A1, A2, A3, D1, D2 y D3: principios de ataque y defensa (Bayer, 1992).

**Tabla 18**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante sin balón*

Marcar en zona	Definición: acciones que realizan los jugadores de un equipo que no está en posesión del balón, moviéndose por el espacio de juego con la intención de no dejar progresar a los jugadores del equipo contrario, ya sea el adversario directo (individual) o los jugadores que entren en la zona de la que se responsabiliza el jugador defensivo. Palabras clave: evitar que el atacante reciba el balón y si lo recibe que sea en las peores condiciones para no enlazar jugada.
CDE: ¿qué hace?	D1) Moverse por el espacio de juego en función de la posición del balón, evitando que el adversario avance hacia la portería.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	El jugador o jugadores avance/n hacia la portería propia.
CME: ¿para qué?	No dejar progresar a los jugadores del equipo contrario y evitar que un atacante reciba el balón.
CPR: ¿cómo?	Desplazamientos frontales o dorsales.
Replegar	Definición: acción que se realiza tras la pérdida del balón y consiste en ir lo más rápidamente posible al propio campo o cerca de la propia portería, con la intención de proteger dicho espacio y organizarse defensivamente. P.C: retroceder tras perder el balón para organizarse defensivamente.
CDE: ¿qué hace?	D2) Volver a la defensa u organizarse defensivamente tras perder el balón.
CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	Tras perder la posesión del balón.
CME: ¿para qué?	Proteger dicho espacio y organizarse defensivamente.
CPR: ¿cómo?	Yendo lo más rápidamente posible al propio campo o cerca de la portería propia.
Presionar	Definición: acción individual/grupal mediante la cual no se le deja avanzar al adversario interaccionando con él lo antes posible para que no pueda aproximarse fácilmente a la portería para marcar gol. Palabras clave: tras perder la posesión del balón, presionar a uno o varios adversarios para evitar que el equipo contrario ataque.
CDE: ¿qué hace?	D5) Acosar a los adversarios.

CCO: ¿dónde?	En el espacio de juego.
CCO: ¿cuándo?	Tras perder la posesión del balón.
CME: ¿para qué?	El equipo contrario no pueda avanzar hacia la portería contraria.
CPR: ¿cómo?	Alejándolo de la portería del equipo que no posee el balón.
Golpear de cabeza	Definición: golpeo que se da al balón con la cabeza de forma más o menos violenta para alejar el balón de una zona o situación de peligro a una zona de menos riesgo o fuera del terreno de juego. Palabras clave: golpear el balón para despejar.
CDE: ¿qué hace?	D8) Alejar el balón con la cabeza obstaculizando el ataque del equipo contrario.
CCO: ¿dónde?	En una zona de peligro (mi área)
CCO: ¿cuándo?	El equipo adversario posee el balón.
CME: ¿para qué?	Alejar el balón de una zona o situación de peligro a una zona de menos riesgo o fuera del terreno de juego (despejar).
CPR: ¿cómo?	La zona frontal de la cabeza.

*Nota.* \*CDE: conocimiento declarativo; CCO: conocimiento condicional o explicativo; CME: conocimiento metacognitivo; CPR: conocimiento procedimental teórico; \*\*A1, A2, A3, D1, D2 y D3: principios de ataque y defensa (Bayer, 1992).

Después de determinar la validez del sistema de categorías, se inició el programa de entrenamiento de observadores para estimar la concordancia inter e intraobservadores utilizando el instrumento de observación (sistema de categorías).

#### **III.4.2.1 Entrenamiento de observadores de acciones motrices en el Fútbol 8 para registrar las acciones motrices del instrumento de observación ad hoc en Fútbol 8 en jugadores de 10 a 11 años**

El programa de entrenamiento se realizó para que los observadores aprendiesen a codificar y registrar las unidades de análisis (acciones motrices en el Fútbol 8 correspondientes a las categorías del instrumento de observación).

El grupo de observadores participantes en la formación para el registro de estas unidades de análisis estuvo compuesto, inicialmente, por dos mujeres y un hombre. La observadora de referencia fue la investigadora, dada su formación académica e investigadora en metodología observacional y sus 13 años de experiencia en el entrenamiento de conductas motrices en fútbol con sujetos en edad escolar.

Los observadores fueron seleccionados de forma intencionada por su perfil académico y profesional. Las características de los tres sujetos en cuanto a formación académica reglada y conocimiento de las acciones motrices en iniciación deportiva al fútbol debían cumplir con, al menos, dos de los siguientes criterios de selección: Criterio 1. Titulación académica de Grado en ciencias de la actividad física y deportiva o Grado de Educación Primaria con mención en Educación Física, Criterio 2. Técnico deportivo en fútbol nivel I, II o III, Criterio 3. Ejercer como entrenador/a en cualquier categoría reconocida por la Federación de Fútbol de la Región de Murcia. En la Tabla 19 se muestran los diferentes criterios de inclusión que cumplen cada uno de los diferentes observadores.

**Tabla 19***Criterios de selección de observadores*

	Observador 1	Observador 2	Observador 3
Criterio 1	-	X	X
Criterio 2	X	X	X
Criterio 3	X	X	X

*Nota.* \*X: cumple el criterio; -: no cumple el criterio.

Otras normas de inclusión requeridas para su comienzo fueron las siguientes: los observadores debían responsabilizarse de su asistencia a todas las sesiones de formación. Una vez finalizada esta y si resultaban aptos, realizarían la observación, registro y codificación de las acciones motrices para las que fueron entrenados.

Durante el proceso de entrenamiento, los tres observadores participantes aprendieron a registrar las acciones motrices del sistema de categorías visionando unidades de análisis durante seis sesiones. Estas fueron observadas en archivos de vídeo y registradas en una hoja de registro de datos observacionales (Anexo XI.3) para cada uno de los tipos del rol jugador de campo. Las unidades de análisis de los tipos de rol jugador de campo observados en las distintas sesiones del programa de entrenamiento de observadores son:

1. Rol “Jugador atacante con balón”: atacar, contraatacar, conducir, regatear, tirar, controlar, pasar con el pie y pasar con la cabeza.
2. Rol “Jugador atacante sin balón”: crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón.
3. Rol “Jugador defensor del atacante con balón”: marcar en zona, replegar, presionar, hacer cobertura, interceptar y entrar.
4. Rol “Jugador defensor del atacante sin balón”: marcar en zona, replegar, presionar y golpear con la cabeza (desviar o despejar).

El proceso de formación constó de nueve sesiones en total repartidas entre los meses de febrero, marzo, abril y mayo. En cada sesión se desarrollaron las tareas que se describen en la Tabla 20:

**Tabla 20***Cronograma del entrenamiento de observadores*

Nº sesión	Duración	Líneas de actuación	Unidades de análisis
1	1 hora.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación y objetivo de la formación de observadores.</li> <li>- Fijar calendario, horario y lugar de las sesiones.</li> <li>- Explicar las etapas a seguir en el proceso.</li> <li>- Comenzar la fase de entrenamiento.</li> </ul>	Conocimiento y comprensión de

		conceptos básicos y generales de observación.	
2	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comenzar la fase de adiestramiento.</li> <li>- Explicar los criterios a seguir y sistema de codificación.</li> <li>- Completar el registro de varias unidades de análisis.</li> <li>- Discutir desacuerdos.</li> <li>- Planteamiento de dudas.</li> </ul>	Jugador atacante con balón (JACB). Atacar, contraatacar, controlar, conducir y regatear.
3	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de criterios.</li> <li>- Completar el registro de varias unidades de análisis.</li> <li>- Discutir desacuerdos.</li> <li>- Planteamiento de dudas.</li> </ul>	Jugador atacante con balón (JACB). Golpear con la cabeza, tirar con el pie, pasar con el pie y pasar con la cabeza.
4	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de criterios y planteamiento de dudas.</li> <li>- Completar el registro de varias unidades de análisis.</li> <li>- Discutir desacuerdos.</li> <li>- Planteamiento de dudas.</li> </ul>	Jugador atacante sin balón (JASB). Crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón.
5	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de criterios y planteamiento de dudas.</li> <li>- Completar el registro de varias unidades de análisis.</li> <li>- Discutir desacuerdos.</li> <li>- Planteamiento de dudas.</li> </ul>	Jugador defensor del atacante con balón (JDACB). Marcar en zona, replegar, hacer cobertura, presionar, interceptar y entrar.
6	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de criterios y planteamiento de dudas.</li> <li>- Completar el registro de varias unidades de análisis.</li> <li>- Discutir desacuerdos.</li> <li>- Planteamiento de dudas.</li> </ul>	Jugador defensor del atacante sin balón (JDASB). Marcar en zona, replegar, presionar y golpear de cabeza.
7	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planteamiento de dudas.</li> <li>- Instrucciones para el visionado del partido y el registro de la totalidad de las unidades de trabajo.</li> </ul>	
8	A determinar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de criterios.</li> <li>- Completar el registro de todas las unidades de análisis.</li> <li>- Registro de unidades de análisis para el tratamiento estadístico de la concordancia inter e intraobservador.</li> </ul>	
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visto bueno a los observadores o empezar otra vez con el proceso de adiestramiento, en caso de que la fiabilidad no cumpla el coeficiente muy bueno o bueno.</li> <li>- Reparto de partidos a observar y establecer el formato y fecha límite de entrega de los datos para el PEGJD.</li> </ul>	

*Nota.* \*PEGJD: programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos; \*\* JACB: jugador atacante con balón JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón.

Una vez finalizado el entrenamiento, en la sesión 8, los observadores realizaron los registros de las unidades de análisis tratadas en el entrenamiento. Se repararon los criterios sobre cómo proceder en sus observaciones y registros en cada una de las

unidades de análisis y se trataron las dudas con respecto al mismo. La observación y registro de las unidades estuvo marcado por un protocolo estricto basado en la validez científica verificada de la metodología observacional (Anguera, 1991) con la finalidad de garantizar una competencia observacional adecuada. Para comprobar la concordancia inter e intraobservador. Durante la sesión 8, los observadores y la observadora de referencia codificaron las unidades de análisis en una hoja de registro con el mismo formato que las utilizadas durante el entrenamiento (Anexo XI.3).

Los datos fueron vaciados y analizados con el paquete estadístico SPSS v. 24.0. Para estimar la fiabilidad de las observaciones se analizó la concordancia de los observadores mediante los coeficientes de correlación asociados a la estabilidad o concordancia intraobservadores y la consistencia o concordancia interobservadores utilizando el índice Kappa de Cohen. La interpretación del grado de acuerdo de los datos se llevó a cabo atendiendo a Cohen (1960). Los valores de interpretación de este estadístico oscilan entre -1 y +1, siendo  $K \leq 0.20$  pobre;  $K = 0.21-0.40$  débil;  $K = 0.41-0.60$  moderada;  $K = 0.61-0.80$  buena;  $K = 0.81-1.00$  muy buena.

En la Tabla 21 se aprecian los coeficientes de los índices Kappa de Cohen tras el análisis estadístico para las unidades de análisis. Se valoró la fiabilidad interobservadores entre los tres sujetos entrenados y la observadora de referencia, así como la fiabilidad intraobservador con las observaciones de cada observador en dos momentos temporales distintos.

Los resultados arrojaron índices de concordancia interobservador e intraobservador entre muy bueno ( $K = .81-1$ ) y bueno ( $K = .61- .80$ ) para las observadoras dos y tres en la totalidad de las categorías del instrumento como puede observarse en la Tabla 21. Sin embargo, en el observador uno la fiabilidad interobservador obtuvo índices pobres ( $K \leq .20$ ) y débiles ( $K = .21- .40$ ) para 14 de las 21 unidades. Además, estas fuerzas de asociación fueron similares para la concordancia intraobservador. En consecuencia, este observador no formó parte del equipo de registro de las acciones motrices en fútbol del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos por no cumplir con las exigencias requeridas al inicio del entrenamiento en el documento “Instrucciones para la identificación de acciones motrices”.

Asimismo, se puede observar como, en general, los coeficientes del índice de Kappa de Cohen son mayores para la concordancia interobservador que intraobservador, así como que la observadora dos obtuvo valores más altos que la observadora tres para ambas. En este sentido, se consideraron aptas las observadoras dos y tres para el registro de las acciones motrices de Fútbol 8 del sistema de categorías.

**Tabla 21***Valores de kappa de Cohen en la prueba inter e intraobservador por categorías*

RJC	Unidades	Concordancia interobservador			Concordancia intraobservador		
		O1	O2	O3	O1	O2	O3
JACB	U1. ATA	.507	1	.721	.816	.969	.967
	U2. CATA	.000	1	1	.000	1	1
	U3. CONT	.811	1	1	1	.952	1
	U4. COND	.384	1	.651	.754	1	.835
	U5. REG	.167	1	1	.583	1	1
	U6. PCAB	.826	1	.752	.974	.950	1
	U7. TIR	.776	.975	.975	.923	1	1
	U8. PPIE	.000	1	.762	.000	1	1
JASB	U9. CEL	.000	1	1	.000	1	1
	U10. DAC	.038	1	.876	1	.917	1
	U11. DAL	.083	1	1	.000	1	1
	U12. MZO <sub>1</sub>	.385	1	1	.143	1	1
	U13. REP <sub>1</sub>	.100	1	1	.642	.883	.705
JDACB	U14. HCO	.493	1	.865	.697	1	.644
	U15. PRE <sub>1</sub>	.291	1	.835	.381	.835	.644
	U16. INT	.467	1	.864	1	1	.907
	U17. ENT	1	1	1	1	1	1
JDASB	U18. MZO <sub>2</sub>	.350	1	1	.667	.752	.822
	U19. REP <sub>2</sub>	.384	1	1	.727	.858	.740
	U20. PRE <sub>2</sub>	.000	1	1	.000	1	1
	U21. GCA	.250	1	1	.250	1	1

*Nota.* \*RCJ: tipo rol jugador de campo; \*\*JACB: rol jugador atacante con balón; JASB: rol jugador atacante sin balón; JDACB: rol jugador defensor del atacante con balón; JDASB: rol jugador defensor del atacante sin balón; O1/O2/O3: observador 1, observador 2 u observador 3.

En el siguiente epígrafe se describen los instrumentos de los datos cuantitativos para analizar los 21 partidos correspondientes al calendario de liga.

### III.4.3 Instrumentos de registro de los datos cuantitativos

A los dos observadores que fueron aptos para la observación se les entregaron las grabaciones de vídeo de los 21 partidos de Fútbol 8 a observar, en un disco de memoria externa, correspondientes al calendario de la categoría de primera alevín de la liga federada organizada por la FFRM (Anexo XI.4). Además del sistema de categorías (instrumento de observación) por si tenían que consultar algún aspecto durante la observación, un manual de instrucciones (Anexo XI.5) y un instrumento de registro para anotar los datos observacionales correspondientes a la realización de las acciones motrices técnicas y tácticas de los participantes.

Se empleó la grabación de vídeo como técnica de recogida de la información de los datos cuantitativos (Bisquerra, 2014). Cada grabación correspondía a la filmación del partido de liga de las distintas jornadas según el calendario del sistema de competición de la Federación de Fútbol de la Región de Murcia para la categoría de Alevín de primera (10-12 años). Estos registros se filmaron con una cámara Sony HDR-CX240 por una persona ajena al equipo. La colocación de la cámara en cada partido dependía de si el partido se realizaba en un campo de Fútbol 8 con gradas independientes o, excepcionalmente, en la mitad de un

campo de Fútbol 11. En el primer caso, la grabación se realizaba desde la zona central y más alta de las gradas, con un ángulo abierto para incluir a los 16 jugadores. En el segundo caso, la grabación se hacía a ras de suelo colocando la cámara en un punto central, con el mismo ángulo que en la situación anterior. Posteriormente, se vaciaron los 21 partidos en el disco de memoria externa mencionado al principio.

El instrumento u hoja de registro estaba compuesta por la siguiente información a cumplimentar: datos personales del observador y los datos informativos del partido a observar (fecha del partido, número del partido, 1º o 2º parte del partido y dorsal del jugador a observar), así como las acciones motrices que caracterizaban a cada tipo del rol jugador de campo (Anexo XI.6). Por último, las acciones motrices registradas por los dos observadores se vaciaron en un documento de Microsoft Excel 2010. Posteriormente, se creó la matriz de datos y se procedió a su tratamiento estadístico con el software estadístico SPSS v. 24.0.

#### **III.4.4 Instrumentos de registro de los datos cualitativos**

La técnica de registro de datos cualitativos fue el grupo de discusión. Atendiendo a las características comunes de las distintas acepciones aportadas por la literatura científica sobre este término, Huertas y Vigier (2010, p. 183) concluyeron que es “una reunión de un grupo de personas que poseen ciertas características comunes, guiada por un moderador y diseñada con el objetivo de obtener información sobre un tema específico en un espacio y un tiempo determinado”.

Para la recogida de la información se utilizó la grabación de vídeo como instrumento, no sólo audio, con la intención de captar los aspectos multimodales de la interacción de los participantes (Moore y Llompарт, 2017). El número de asambleas grabadas fue de un total de 29. Las asambleas se filmaron con una cámara Sony HDR-CX240. Posteriormente, de los 29 registros se vaciaron los datos cualitativos (verbalizaciones de los participantes), siendo transcritos a un documento de Microsoft Word para su posterior análisis cualitativo con el software de análisis cualitativo Atlas.ti v.22.

### **III.5 Procedimiento**

#### **III.5.1 Procedimiento para la recogida de los datos cuantitativos talla, peso e índice de masa corporal.**

Los datos referentes a las variables antropométricas fueron recogidos por la investigadora, antropometrista acreditada ISAK nivel II, siguiendo el protocolo de la Sociedad Internacional para el Avance de la Cineantropometría. Las mediciones antropométricas se realizaron en un vestuario habilitado para este fin, amplio y a temperatura confortable para los participantes. Los sujetos estudiados tuvieron que permanecer descalzos y con la menor ropa posible (pantalón corto) para la recogida de las variables peso (kg.) y talla (m.), hallándose el índice de Quetelec o índice de masa corporal (IMC) mediante el uso de la fórmula  $[\text{kg}]/\text{talla}^2[\text{m}]$ .



Para establecer la prevalencia de sobrepeso y obesidad y controlar las características físicas de los participantes se calculó el índice de masa corporal mencionado ( $IMC = \text{kg}/\text{m}^2$ , WHO, 1995). Se atendió a los criterios nacionales (Fernández et al., 2011) e internacionales (de Onis et al., 2007) que pueden observarse en la Tabla 22. Para la recogida del peso en kg. y de la talla en m. se atendió al protocolo establecido por el Grupo Español de Cineantropometría (GREC) de la Federación Española de Medicina del Deporte (FEMEDE) (Alvero et al., 2010).

**Tabla 22**

*Criterios nacionales e internacionales para establecer las prevalencias de sobrepeso y obesidad en los participantes (chicos)*

Criterios	Autores	Sobrepeso (puntos de corte)	Obesidad (puntos de corte)
Nacionales	Fernández et al. (2011)	Percentiles $\geq 79$ y $< 97.5$	Percentiles $\geq 97.5$ y $\geq 99$
Internacionales	de Onis et al. (2007)	$\geq 25.5 \text{ kg}/\text{m}^2$ y $< 29.7 \text{ kg}/\text{m}^2$	$\geq 29.7 \text{ kg}/\text{m}^2$

*Nota.* Los criterios nacionales e internacionales aquí expuestos atienden a la edad entre los 0 y 18 años (Fernández et al., 2011) y de 5 a 19 años de edad (de Onis et al., 2007). Sólo se visualiza para chicos porque todos los participantes presentan este género.

### **III.5.2 Procedimiento para la recogida de los datos cualitativos: Grupo de discusión.**

Se considera necesario para abordar este epígrafe dar respuesta a los siguientes interrogantes: la finalidad de las asambleas, las filmaciones de la asamblea, el tamaño del grupo, la duración de las asambleas, el espacio en el que se realizaban las asambleas, la guía temática de las asambleas, la participación de los componentes en el grupo de discusión y el papel de la investigadora en el mismo como moderadora.

El objetivo del grupo de discusión fue favorecer la comprensión de los contenidos (acciones motrices técnicas y tácticas de las fases de ataque y defensa) trabajados en los entrenamientos. Se filmaron las 29 asambleas para recoger las interacciones, las expresiones individuales y los gestos de los participantes, aspectos que son importantes recoger en un grupo de discusión (Barbour, 2013). Estas se realizaban al término de los juegos deportivos de la sesión.

La entrenadora e investigadora disponía la cámara en un ángulo de visión fijo con un ángulo abierto. Se evitó la presencia de una persona ajena a la investigación que manejase la misma para no alterar la interacción grupal.

El grupo estuvo formado por doce jugadores porque “lo ideal es una composición de entre cinco y 10 componentes, ya que un grupo reducido puede dificultar la interacción entre los miembros y uno demasiado amplio podría hacer que el entrevistador perdiera el control del grupo” (Castaño et al., 2017, p. 19).

La duración del mismo era de veinte a treinta minutos, tiempo inferior (60-90 minutos) al que recomiendan Porto y Ruíz (2014), debido a la edad de los participantes. En relación al tiempo de diálogo que caracteriza un grupo de discusión se indica que, “la duración es el tiempo en el que se asigna al grupo de discusión un espacio en el que pueda hacer cuerpo: es el tiempo del discurso. El grupo es del espacio, el discurso es del tiempo: el grupo de discusión está en el espacio, tiene cuerpo, sólo el tiempo en el que habla” (López, 2010, p. 152 como se citó en Ibáñez, 1992).

El espacio de reunión se ubicó en uno de los vestuarios del club, espacio reservado tras finalizar el entrenamiento. Se avaló una buena comunicación entre los participantes por las dimensiones del emplazamiento, adecuada acústica y asientos cómodos, condiciones que facilitaron la producción y fluidez del discurso.

La guía temática estuvo basada en una serie de preguntas para estimular y favorecer el discurso de los participantes. A continuación, se indican dichas preguntas: ¿qué habéis observado que hemos hecho en el entrenamiento de hoy?, ¿cuándo y dónde habéis hecho las acciones motrices del entrenamiento?, ¿por qué o para qué hicisteis estas acciones motrices?, ¿cómo habéis hecho esas acciones motrices?, ¿en qué juegos deportivos hicisteis esas acciones motrices? Al inicio de cada entrenamiento se comunicaban los contenidos (principios operacionales del Fútbol 8) que se iban a trabajar en los juegos deportivos del mismo. Posteriormente, estos contenidos se trataban en la asamblea, como pueden observarse en la siguiente Tabla 23.

**Tabla 23**

*Contenidos de las asambleas del grupo de discusión*

Sesión	Fecha	Tipos de rol jugador de campo y acciones motrices
S1	04/11/2014	JACB: conducir, pasar con el pie y tirar. JASB: desmarcarse acercándose al balón, desmarcarse alejándose del balón y controlar.
S2	07/11/2014	JACB: conducir, regatear, tirar y pasar con el pie. JASB: desmarcarse acercándose al balón, desmarcarse alejándose del balón. JDACB: marcar en zona e interceptar. JDASB: marcar en zona.
S3	20/11/2014	JACB: pasar con el pie y tirar. JDACB: replegar. JDASB: replegar.
S4	27/11/2014	JACB: pasar con el pie y controlar. JASB: desmarcarse alejándose del balón.
S5	02/12/2014	JACB: pasar con el pie. JDACB: marcar en zona y hacer cobertura. JDASB: marcar en zona y hacer cobertura.
S6	09/12/2014	JACB: pasar con el pie y contraatacar.
S7	12/12/2014	JACB: contraatacar. JDACB: replegar. JDASB: replegar.
S8	18/12/2014	JACB: pasar con el pie. JASB: desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón

S9	08/01/2015	JDASB: golpear de cabeza y pasar con la cabeza.
S10	15/01/2015	JACB: conducir y tirar.
S11	16/01/2015	JACB: conducir y tirar JDACB: marcar en zona. JDASB: marcar en zona.
S12	20/01/2015	JACB: conducir JDACB: marcar en zona. JDASB: marcar en zona.
S13	23/01/2015	JACB: tirar y regatear JDACB: marcar en zona. JDASB: marcar en zona.
S14	27/01/2015	JACB: regatear, conducir y tirar. JDACB: marcar en zona. JDASB: marcar en zona.
S15	29/01/2015	JACB: conducir, tirar, atacar y regatear. JDACB: marcar en zona. JDASB: marcar en zona.
S16	05/02/2015	JACB: atacar. JDACB: presionar. JDASB: presionar.
S17	10/02/2015	JACB: acciones combinadas o atacar, pasar con el pie y conducir. JDACB: presionar. JDASB: presionar.
S18	19/02/2015	JACB: atacar JDACB: hacer cobertura. JDASB: hacer cobertura.
S19	24/02/2015	JACB: atacar en transición defensa-ataque. JDACB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa. JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.
S20	26/02/2015	JACB: atacar en transición defensa-ataque. JASB: desmarcarse acercándose y desmarcarse alejándose del balón. JDACB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa. JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.
S21	10/03/2015	JACB: atacar en transición defensa-ataque. JDACB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa. JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.
S22	17/03/2015	JASB: desmarcarse acercándose al balón, JDACB: marcar en zona, hacer cobertura y replegar. JDASB: marcar en zona y replegar.
S23	24/03/2015	JASB: desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón. JACB: atacar en transición defensa-ataque. JDACB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa. JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.
S24	16/04/2015	JASB: desmarcarse acercándose al balón, desmarcarse alejándose del balón JDACB: presionar. JDASB: presionar.
S25	21/04/2015	JACB: atacar en transición defensa-ataque y atacar. JDACB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa y hacer cobertura. JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.
S26	28/04/2015	JACB: atacar. JDACB: presionar. JDASB: presionar.

S27	05/05/2015	JACB: atacar en transición defensa-ataque y atacar. JDACB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa. JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.
S28	12/05/2015	JASB: desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón. JDACB: marcar en zona y hacer cobertura. JDASB: marcar en zona.
S29	14/05/2015	JACB: atacar en transición defensa-ataque. JASB: crear espacios libres y desmarcarse acercándose al balón. JDACB y JDASB: presionar, replegar y marcar en zona en transición ataque-defensa.

*Nota.* \*S: número de sesión; JACB: jugador atacante con balón; JASB; jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB; jugador defensor del atacante sin balón.

En la Asamblea 1 se les entregó un documento a cada grupo para que apuntase, si era necesario, lo que decía cada compañero antes de consensuar una respuesta y bolígrafos por si tenían que escribir. Este contenía frases como “yo pienso que hemos hecho”, “mi compañero cree que hemos hecho”, “hice pases cuando ...”, “hice pases para ...”, “el pase lo he hecho con ...” y “en el juego tres he hecho...” como puede observarse en el Anexo XI.7. A pesar de ello, se detectó que los jugadores tenían dificultades para expresar lo que pensaban. Por ello, las respuestas no hablaban de los contenidos de las asambleas. Debido a esta falta de vocabulario sobre los contenidos puestos en práctica en las sesiones de entrenamiento, que caracteriza a los jugadores en la etapa de iniciación deportiva (Serra-Olivares y García-López, 2016), se crearon recursos materiales de apoyo para activar el proceso de comunicación del grupo. Estos materiales impresos de apoyo se utilizaron durante el tiempo de debate intragrupo y se entregaban a la entrenadora al finalizar la asamblea. El debate intergrupo no se modificó. El problema detectado se solventó con las siguientes estrategias de aprendizaje:

1. De la asamblea dos a la 12, cada trío trabajaba en el tiempo de debate intragrupo sobre un documento de apoyo (uno por miembro del grupo) que contenía distintas respuestas para cada una de las preguntas que se formularían en el tiempo de debate intergrupo (Anexo XI.8). La finalidad fue que adquiriesen vocabulario propio del fútbol. De esta manera, se familiarizaron con los procesos mentales característicos de la decisión motriz.
2. Dado que la primera estrategia fue efectiva, se elaboró un segundo documento de apoyo con la misma estructura pero las frases estaban incompletas (Anexo XI.9). Estas frases hacían referencia a acciones motrices pero algunos no se habían trabajado ese entrenamiento. De esta forma se generaba incertidumbre entre los miembros del trío. Esta estrategia se mantuvo hasta la última asamblea (Número 29).

Por último, se observó que a partir de la Asamblea 17, la mitad de los tríos no utilizaban el documento en el tiempo de debate intragrupo. Por lo que se deduce que no lo consideraban necesario porque eran capaces de elaborar su propio discurso.

Los jugadores siguieron un procedimiento para participar en cada asamblea. En primer lugar, el grupo (12 jugadores) se dividía en tríos que eran modificados trimestralmente con la finalidad de que todos los miembros trabajasen con compañeros diferentes. Esta distribución se reflejaba en el material impreso que se les entregaba, así como el espacio donde debían situarse. Cada trío nombraba un representante y disponían de un tiempo de debate intragrupal (cinco minutos). El debate intergrupar junto a la entrenadora (moderadora) comenzaba transcurrido ese tiempo. Los representantes de cada grupo iban exponiendo lo que habían consensuado con su grupo respondiendo a las preguntas que formulaba la entrenadora.

El papel de la entrenadora y moderadora durante la reunión fue el de repartir los materiales impresos, ubicar a cada trío en el espacio utilizado para la asamblea (vestuario), plantear el tema (“¿qué habéis observado que hemos hecho en el entrenamiento de hoy?”), estimular las pretensiones de verbalizar y debatir (“y te pueden robar el balón, ¿no?”, “¿estamos de acuerdo todos?”, etc.), controlar el desarrollo del discurso para guiar en la discusión (“¿es correcta?”, “hemos trabajado el tiro, ¿por qué tiro?. Porque no tengo ..., etc.) y deshacer desbloques (“si el lateral se incorpora al ataque porque desdobla al interior, ¿eso es normal? Estoy creando ..., etc.”) durante el debate intergrupar (Gil, 1993; Pérez-Sánchez y Viquez-Calderón, 2010).

Además, se utilizó el conocimiento del resultado o *feedback* descriptivo, evaluativo, interrogativo, negativo, neutro, positivo, prescriptivo durante las asambleas. Siguiendo el orden de exposición de los mismo, algunos ejemplos de ellos fueron los siguientes: “tú has decidido hacer los pases cuando algún compañero se desmarca”, “sí, lo has hecho así pero desplazándote lentamente. Lo tienes que hacer desplazándote rápidamente”, “hemos hecho un juego en el que teníamos que jugar al primer toque, ¿y qué más?”, “procura estar atento para la próxima”, “especifica”, “muy bien todos” y “el otro día no hacíamos el marcaje zonal bien porque el balón estaba en un lado del campo”.

Por último, el corpus textual se transcribió para su correspondiente análisis de contenido como puede consultarse en el Anexo XI.10. En las transcripciones no se utilizó ningún programa informático porque en algunos momentos de las asambleas se mezclaban los diálogos, y este hecho hacía que el programa no reprodujese el texto adecuadamente.

### **III.5.3 Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos**

Se desarrolló un Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos creados por la entrenadora e investigadora formado por 29 sesiones como puede consultarse en el Anexo XI.11. Se utilizó el modelo pedagógico de la ECD (Devís, 1990). Anteriormente a la intervención, se consultó a los entrenadores de etapas anteriores como planteaban sus entrenamientos. De dicha consulta se extrajo que, los participantes aprendían a jugar al fútbol con una metodología tradicional (mando directo) relacionada con el concepto de aprendizaje por imitación. En las sesiones de entrenamiento de temporadas anteriores reproducían los ejercicios que sus entrenadores les planteaban para trabajar acciones motrices relacionadas con la técnica, la táctica, la estrategia, etc., y no estaban acostumbrados a tomar decisiones

durante el juego, verbalizar aspectos de lo que aprendían ni tenían un vocabulario relacionado con el deporte a aprender (fútbol).

Esto tiene como consecuencia que, posiblemente, no se educasen sus conductas motrices en fútbol ya que la utilización de la ECD y el juego deportivo frente a la enseñanza tradicional ofrece mayor número de aprendizajes significativos (Guijaro et al., 2020; García Ceberino et al., 2020). Atendiendo a esta realidad como los antecedentes de los participantes en cuanto al contacto con el aprendizaje del fútbol, se consideró recomendable desarrollar el programa globalizado con juegos deportivos y la ECD que se llevó a cabo. Principalmente, porque “se espera que al estimular la construcción del conocimiento, pautándose los principios y las reglas de acción del juego, se amplíe la capacidad de toma de decisiones de los jugadores por medio de la comprensión del contexto táctico-técnico” (Pombo, 2021, p.10) y educar, así, las conductas motrices (Parlebas, 2015) en fútbol.

El tiempo de cada sesión tuvo una duración de 110-120 minutos. Las sesiones se desarrollaron considerando las distintas estructuras de sesión aportadas por la literatura científica (Bunker y Thorpe, 1982; Contreras et al., 2001; Hopper, 2003). La estructura de las sesiones de este PEGJD constaba de cuatro partes:

1. Breve introducción de la sesión en la que los participantes tomaban conciencia de lo que se iba a realizar cuya duración era de entre ocho y diez minutos.
2. Juegos deportivos en la que se desarrollan cinco o seis juegos deportivos con una duración de setenta minutos.
3. Partido para poner en práctica los contenidos aprendidos. Esta tenía una duración de doce o diez minutos.
4. Asamblea final en la que se verbalizan aspectos relacionados con los juegos deportivos que se habían puesto en práctica anteriormente con una duración de 20 a 30 minutos. La finalidad de esta parte era contribuir al aprendizaje comprensivo de los participantes mediante la reflexión y evaluación de los juegos deportivos realizados.

Los contenidos (acciones motrices técnicas y tácticas) del PEGJD se secuenciaron de acuerdo a las recomendaciones de la literatura científica (González, 2008; Expósito, 2010) y los principios de juego de Bayer (1992), así como los principios operaciones de equipo, de grupo e interindividuales. Además, se tuvo en cuenta la edad de los jugadores para su programación. Los tipos de contenidos técnicos y tácticos que se abordaron en las 29 sesiones estuvieron relacionados con las acciones motrices que caracterizan los distintos tipos de rol jugador de campo, permitiendo a los jugadores familiarizarse con las acciones motrices que experimentan en una situación real de juego, tal y como recomiendan Guijarro et al, (2020). Las acciones motrices técnicas y tácticas de cada sesión fueron las mismas que en la Tabla 23 del epígrafe anterior (III.5.2, p. 27) porque esas acciones motrices se trabajaban tanto en los juegos deportivos como en las asambleas. A continuación, se exponen las características del PEGJD.

Los juegos deportivos pertenecían a dos dominios de acción motriz. Concretamente, el de cooperación-oposición y oposición, dado que esas eran las situaciones sociomotrices que iban a experimentar los jugadores al jugar al Fútbol 8. Además, de acuerdo a las bases epistemológicas de la PCM e interpretando a Lavega (2011) se seleccionaron estos dos dominios de acción motriz, considerando que los juegos deportivos de oposición exigen que los protagonistas tengan que tomar decisiones, anticiparse, decodificar las conductas motrices de los demás o llevar a cabo estrategias motrices para optimizar al máximo las mismas. Este grupo de situaciones puede servir para promover las conductas asociadas al duelo, la competitividad como medio o la resolución de problemas. Igualmente, los juegos de cooperación-oposición, también, requieren una toma de decisiones e interpretación de las expresiones motrices de compañeros y adversarios, así como una alta cohesión grupal para llegar a consensos estratégicos cooperativos para conseguir el objetivo del juego y evitar que los adversarios lo hagan antes. Todos los juegos deportivos se programaron con un marcador final.

Las situaciones sociomotrices propuestas se caracterizaron por una interacción motriz directa de igualdad, superioridad e inferioridad numérica. En cuanto al espacio motor, los juegos deportivos se desarrollaron en tres tipos de espacio según sus dimensiones: 30x39 m. (medio campo de Fútbol 8), 30x19,5 m. ( $\frac{1}{4}$  de campo de Fútbol 8) y 15x9,75 m ( $\frac{1}{8}$  de campo de Fútbol 8). Se pretendía representar situaciones sociomotrices de interacción motriz directa a los jugadores que les “permitan experimentar y dominar sobre el terreno los procesos de codificación y decodificación semiotrices” (Parlebas, 2015, p. 418) ya que las distintas dimensiones del espacio modifican las consecuencias funcionales. Por tanto, aprenderían a regular su conducta motriz en situaciones sociomotrices de 1:1, las condiciones impuestas por las reglas para la consecución del objetivo del juego, controlar las dimensiones del espacio de interacción motriz, alternar distintas acciones motrices según el uso específico del espacio y a interaccionar con otros en situaciones de inferioridad o superioridad numérica (Navarro, 2002). Además, se incluyeron distintos números de metas físicas (porterías) en los juegos deportivos del PEGJD.

En cuanto a la dinámica de los juegos deportivos, se planificaron estos con redes de comunicaciones motrices exclusivas-estables y ambivalente-inestables. Las redes de interacción de marca fueron de dos tipos: mixta y antagónica. El sistema de puntuación de las situaciones sociomotrices fueron de tiempo límite y de criterio homogéneo. Por último, el tipo de rol que se propuso a los participantes fue el rol fijo. Se justifica la elección de distintos tipos de universales, debido a que estos enriquecen las experiencias motrices de los jugadores. Las características estructurales y funcionales de los juegos deportivos del PEGJD pueden consultarse en la Tabla 24 y la Tabla 25.

**Tabla 24**

*Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos*

Sesión	Juego	Dominio de acción motriz	Espacio motor	Número de metas
1	1-5	Cooperación-oposición y oposición (juegos 3 y 4)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (4) y 4 sm.
2	6-9	Cooperación-oposición (2) y oposición (juego 6 y 7)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	2 cm. (1) y 2 sm.
3	10-14	Cooperación-oposición (3) y oposición (juego 12 y 13)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	5 sm.
4	15-20	Cooperación-oposición (6)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1) y 3 sm.
5	21-25	Cooperación-oposición (3) y oposición (juego 22 y 23)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (1) y 4 sm.
6	26-29	Cooperación-oposición (4)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	2 cm. (2 y 4) y 2 sm.
7	30-34	Cooperación-oposición (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	5 cm. (1 y 2)
8	35-39	Cooperación-oposición (4) y oposición (juego 38)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (1) y 4 sm.
9	40-44	Cooperación-oposición (4) y oposición (juego 41)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	2 cm. (1) y 3 sm.
10	45-49	Cooperación-oposición (3) y oposición (juego 45 y 47)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1) y 2 sm.
11	50-54	Cooperación-oposición (2) y oposición (juego 50, 51 y 53)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (6) y 4 sm.
12	55-59	Cooperación-oposición (1) y oposición (juego 55, 56, 58 y 59)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	5 sm.
13	60-63	Cooperación-oposición (3) y oposición (juego 62)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1 y 2) y 1 sm.
14	64-67	Cooperación-oposición (3) y oposición (juego 64)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1 y 2) y 1 sm.
15	68-71	Cooperación-oposición(3) y oposición (juego 70)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	2 cm. (2) y 2 sm.
16	72-75	Cooperación-oposición (4)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1 y 2) y 1 sm.
17	76-80	Cooperación-oposición (4) y oposición (juego 78)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (2) y 4 sm.
18	81-85	Cooperación-oposición (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1, 2 y 4) y 2 sm.
19	86-90	Cooperación-oposición (4) y oposición (juego 88)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	2 cm. (2 y 3) y 3 sm.
20	91-95	Cooperación-oposición (4) y oposición (94)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	4 cm. (1 y 2) y 1 sm.
21	96-100	Cooperación-oposición (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	5 sm.
22	101-105	Cooperación-oposición (4) y oposición (103)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (1) y 4 sm.
23	106-110	Cooperación-oposición. (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (2 y 6) y 2 sm.
24	111-114	Cooperación-oposición (4)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	2 cm. (3 y 6) y 2 sm.
25	115-119	Cooperación-oposición (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1 y 3). y 2 sm.
26	120-124	Cooperación-oposición (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	3 cm. (1 y 2) y 2 sm.
27	125-129	Cooperación-oposición (4) y oposición (juego 126 y 127)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. (2) y 4 sm.
28	130-134	Cooperación-oposición (5)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. y 4 sm.
29	135-140	Cooperación-oposición (4) y oposición (juego 135 y 138)	585 m <sup>2</sup> , 1170 m <sup>2</sup> y 48,75 m <sup>2</sup>	1 cm. y 5 sm.



**Tabla 25**

*Juegos deportivos, redes de comunicación motriz, redes de interacción de marca y sistemas de puntuación del PEGJD*

Sesión	Juegos	Red comunicación motriz	Interacción de marca	Sistema de puntuación	Rol
1	1-5	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 1 y 3)	Fijo
2	6-9	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 9)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 5 y 8)	Fijo
3	10-14	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 11)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 12)	Fijo
4	15-20	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 17 y 19)	Fijo
5	21-25	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 24)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 22, 23 y 25)	Fijo
6	26-29	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 26 y 29)	Fijo
7	30-34	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 32)	Fijo
8	35-39	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 35 y 36)	Fijo
9	40-44	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 43)	Fijo
10	45-49	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 46, 47 y 49)	Fijo
11	50-54	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 51 y 52)	Fijo
12	55-59	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 55, 57 y 58)	Fijo
13	60-63	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 61)	Fijo
14	64-67	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 67)	Fijo
15	68-71	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 71)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 68, 69 y 70)	Fijo
16	72-75	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 75)	Fijo
17	76-80	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 76, 77 y 79)	Fijo
18	81-85	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 80 y 83)	Fijo
19	86-90	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 86 y 90)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 86, 89 y 90)	Fijo
20	91-95	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 93 y 94)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 93)	Fijo
21	96-100	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 97)	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 96, 97 y 99)	Fijo
22	101-105	Exclusiva-estable	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 101)	Fijo
23	106-110	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 106)	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 110)	Fijo
24	111-114	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 113)	Fijo
25	115-119	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 115)	Fijo
26	120-124	Exclusiva-estable	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 124)	Fijo
27	125-129	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 125)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 127)	Fijo
28	130-134	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 132)	Mixta	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 133)	Fijo
29	135-140	Exclusiva-estable y ambivalente e inestable (juego 140)	Mixta y antagónica	Tiempo límite y criterio homogéneo (juego 136)	Fijo

### **III.6 Análisis de las variables cuantitativas y cualitativas**

#### **III.6.1 Análisis de los datos cuantitativos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos**

Los datos cuantitativos versaron sobre las distintas acciones motrices correspondientes a los roles sociomotores jugador atacante con balón (contraatacar, atacar, controlar, conducir, regatear, tirar, pasar con el pie y pasar con la cabeza), jugador atacante sin balón (crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón), jugador defensor del atacante con balón (marcar en zona, replegar, presionar, hacer cobertura, interceptar y entrar) y jugador defensor del atacante sin balón (marcar en zona, replegar, presionar y golpear de cabeza).

En primer lugar se sometieron a un análisis de estadística descriptiva hallándose la media, la desviación típica y el rango. En segundo lugar, se verificó el no cumplimiento del supuesto de normalidad a través de los test Shapiro-Wilk ( $n \leq 50$ ) debido al tamaño de la muestra. Como consecuencia, se ha utilizado el estadístico no paramétrico de Friedman para comparar los 21 partidos, y la W de Kendall para calcular el tamaño del efecto con interpretación de Cohen (1988) ( $< 0.1$ , nulo; entre 0.1 y 0.3, pequeño; entre 0.3 y 0.5, moderado;  $\geq 0.5$ , grande). En las comparaciones por parejas (*post-hoc*), los valores han sido ajustados a través de la corrección de Bonferroni para varias muestras.

Todo ello, siendo la variable independiente el PEGJD y la variable dependiente el número de acciones motrices registradas en distintos momentos (21 partidos) por cada uno de los 11 participantes de la investigación. Las distintas tablas (de la Tabla 28 a la Tabla 48) manifiestan los resultados arrojados para cada una de las acciones motrices analizadas según los roles mencionados.

#### **III.6.2 Plan de análisis de los datos cualitativos del grupo de discusión**

Los datos recogidos mediante filmaciones de las asambleas se transcribieron como documento de texto. De esta forma, se garantizó una lectura más rápida del registro de datos (verbalizaciones de los participantes) y su traslado al software de análisis textual. Concretamente, el análisis de contenido se hizo con Atlas.ti v.22.1. Este permitió gestionar, ordenar y reagrupar los datos recogidos para su posterior tratamiento. Este sistema de organización propuesto por McMillan y Schumacher (2005) consta de los siguientes pasos:

1. Obtener una visión de conjunto: lectura pausada, anotación de ideas relevantes.
2. Extraer los temas principales de los datos obtenidos.
3. Comparar la duplicación de temas: ver dónde se habla del mismo tema.
4. Conectar temas similares entre sí, viendo sus similitudes y diferencias de contenido.
5. Empezar a clasificar los datos en función de los temas.
6. Proporcionar el proceso de clasificación revisando continuamente los temas obtenidos.

Teniendo en cuenta lo anterior, Penalva et al. (2015) indican que “en el tratamiento de los datos que van a ser analizados nos encontramos con dos operaciones: la reducción de datos y la exposición de los datos” (p.75). En el caso de la reducción de datos se consideraron los siguientes elementos: un documento primario correspondiente a las transcripciones del grupo de discusión (1949 frases), los fragmentos de texto con significado (729 citas), 187 códigos (deductivos e inductivos), cinco grupos de códigos o familias referentes a las categorías deductivas e inductivas y las anotaciones o memos (metodológico y analíticos). En este proceso se comienzan a realizar las primeras conceptualizaciones consecuencia de las citas del mismo código o los grupos de códigos que representaron gráficamente las interrelaciones de los códigos creados a través de cinco redes. Una vez finalizado, en palabras de los autores, el proceso de exposición de datos se realizó un análisis de la frecuencia categorial para ver cuántas veces se repetían los códigos en el corpus textual. Este análisis descriptivo se realizó de acuerdo a:

1. Categorías deductivas: verbalizaciones sobre los roles de jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón para cada tipo de conocimiento (declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo, racional o estratégico y procedimental teórico).
2. Categorías deductivas: verbalizaciones relacionadas con las distintas acciones motrices pertenecientes a cada rol para cada tipo de conocimiento (declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo, racional o estratégico y procedimental teórico).
3. Categorías inductivas: verbalizaciones erróneas asociadas a las distintas acciones motrices pertenecientes a cada rol para cada tipo de conocimiento (declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo, racional o estratégico y procedimental teórico). Además, se muestra la frecuencia de acuerdos para acciones motrices específicas.

Por último, se hizo un análisis exploratorio de los datos para analizar las coocurrencias entre los códigos que se habían aplicado a la misma cita o a citas superpuestas para cada tipo de conocimiento (declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo, racional o estratégico y procedimental teórico). A continuación, se definen los elementos operacionales que fueron creados para el análisis del corpus textual.

### **Elementos operacionales**

El documento primario de la unidad hermenéutica se denominó “Transcripciones del grupo de discusión”. En la totalidad de las citas se incluyó un comentario que hacía referencia al número de asamblea y a la fecha. Las clasificaciones categoriales para dar sentido a los datos recogidos se dividieron en inductivas y deductivas dando lugar a las que se observan en las Tablas 26 y 27. Además, se les asignó un código, un color en función del grupo de códigos al que pertenecían o lo que significaban y, en ocasiones, un comentario con su significado o una reflexión.

**Tabla 26***Categorías inductivas del grupo de discusión*

Nombre categoría	Definición
Conocimiento declarativo erróneo	Corresponde a las verbalizaciones en las que no se da respuesta a <i>qué</i> acciones motrices se trabajaron en el entrenamiento.
Acuerdo declarativo conocimiento	Verbalización correspondiente a un acuerdo entre los participantes tras una equivocación anterior sobre <i>qué</i> acciones motrices había hecho en el entrenamiento.
Conocimiento condicional/explicativo erróneo	Corresponde a las verbalizaciones en las que no se da respuesta a <i>cuándo</i> y <i>dónde</i> el jugador atacante con balón realizó una acción motriz concreta.
Acuerdo condicional/explicativo conocimiento	Verbalización correspondiente a un acuerdo entre los participantes tras una equivocación anterior sobre <i>dónde</i> o <i>cuándo</i> se realizó una acción motriz concreta.
Conocimiento metacognitivo erróneo	Verbalizaciones correspondientes a una identificación errónea del <i>por qué</i> o <i>para qué</i> se hizo una acción motriz concreta.
Acuerdo metacognitivo conocimiento	Verbalización correspondiente a un acuerdo entre los participantes tras una equivocación anterior sobre <i>por qué</i> o <i>para qué</i> se realizó una acción motriz concreta.
Conocimiento erróneo/estratégico racional	Verbalizaciones correspondientes a una identificación errónea sobre la ejecución de una posible acción motriz o el juego deportivo en el que había que ejecutar dicha acción motriz.
Acuerdo racional conocimiento	Verbalización correspondiente a un acuerdo entre los participantes tras una equivocación anterior sobre la identificación de los juegos deportivos en los que se realizó una acción motriz concreta o a la acción motriz que se decidió ejecutar según las exigencias del juego.
Conocimiento procedimental teórico erróneo	Verbalización correspondiente a una identificación errónea sobre <i>cómo</i> se realizó una acción motriz concreta.
Acuerdo procedimental teórico conocimiento	Verbalización correspondiente a un acuerdo entre los participantes tras una equivocación anterior sobre <i>cómo</i> se realizó una acción motriz concreta.

Respecto a las categorías sobre conocimientos “erróneos” se les asignaron las siglas en mayúscula del tipo de conocimiento + guion bajo + ERRÓNEO. Se fijó el color rojo para este código. Los acuerdos fueron codificados con siglas en mayúsculas que aludían al término acuerdo + guion bajo + siglas de la acción motriz a la que hacían referencia + guion bajo + las siglas del tipo de conocimiento. Se asignó el color verde para este código. A modo de ejemplo, algunos de los códigos establecidos para las categorías relacionadas con el conocimiento declarativo son los que se indican a continuación: CDE\_ERRÓNEO y ACUERDO\_DAL\_CDE. A continuación, se describen las categorías deductivas utilizadas en el análisis de contenido.

**Tabla 27***Categorías deductivas del grupo de discusión*

Nombre categoría	Definición
Conocimiento declarativo	Verbalizaciones que hacen referencia a la identificación de acciones motrices. Responden al interrogante <i>qué</i> .
Conocimiento condicional/explicativo	Verbalizaciones que expresan la utilización del conocimiento declarativo en el espacio-tiempo. Responden a los interrogantes <i>dónde</i> y <i>cuándo</i> .
Conocimiento metacognitivo	Verbalizaciones de carácter consciente que muestran las razones de la expresión de una determinada acción motriz. Responden a los interrogantes <i>por qué</i> y <i>para qué</i> .
Conocimiento	Verbalizaciones que aluden a las conductas motrices realizadas en las distintas

racional/estratégico	situaciones motrices propuestas. Responden al interrogante en qué juego deportivo he hecho una acción motriz determinada o qué acción motriz he realizado según las exigencias del juego.
Conocimiento procedimental teórico	Verbalizaciones que reflejan cómo se realiza una acción motriz concreta.
Contraatacar	Verbalizaciones sobre la acción motriz contraatacar.
Atacar	Verbalizaciones sobre la acción motriz atacar.
Controlar	Verbalizaciones sobre la acción motriz controlar.
Conducir	Verbalizaciones sobre la acción motriz conducir.
Regatear	Verbalizaciones sobre la acción motriz regatear.
Tirar	Verbalizaciones sobre la acción motriz tirar.
Pasar con el pie	Verbalizaciones sobre la acción motriz pasar con el pie.
Pasar con la cabeza	Verbalizaciones sobre la acción motriz pasar con la cabeza.
Crear espacios libres	Verbalizaciones sobre la acción motriz crear espacios libres.
Desmarcarse acercándose al balón	Verbalizaciones sobre la acción motriz desmarcarse acercándose al balón.
Desmarcarse alejándose del balón	Verbalizaciones sobre la acción motriz desmarcarse alejándose del balón.
Marcar en zona	Verbalizaciones sobre la acción motriz atacar.
Replegar	Verbalizaciones sobre la acción motriz replegar respecto al jugador atacante con o jugadores atacantes sin balón.
Presionar	Verbalizaciones sobre la acción motriz presionar al jugador atacante con y sin balón.
Hacer cobertura	Verbalizaciones sobre la acción motriz hacer cobertura.
Interceptar	Verbalizaciones sobre la acción motriz interceptar.
Entrar	Verbalizaciones sobre la acción motriz entrar.
Golpear de cabeza	Verbalizaciones sobre la acción motriz golpear de cabeza.
Jugador atacante con balón	Verbalizaciones relacionadas con los distintos tipos de conocimientos y las acciones motrices mencionadas por el <i>jugador atacante con balón</i> .
Jugador atacante sin balón	Verbalizaciones relacionadas con los distintos tipos de conocimientos y las acciones motrices mencionadas por el jugador atacante sin balón.
Jugador defensor del atacante con balón	Verbalizaciones relacionadas con los distintos tipos de conocimientos y las acciones motrices mencionadas por el jugador que defiende al jugador poseedor del balón.
Jugador defensor del atacante sin balón	Verbalizaciones relacionadas con los distintos tipos de conocimientos y las acciones motrices mencionadas por el jugador que impide el avance a su propia portería y la acumulación de ganancia del equipo adversario.

Las categorías referentes a las acciones motrices sobre los tipos de conocimientos se codificaron en mayúsculas con las siglas de la acción motriz (AM) + guión bajo + las siglas del tipo de conocimiento (CDE: conocimiento declarativo, CCO: conocimiento condicional cuándo o dónde si era necesario, CME: conocimiento metacognitivo, CRA: conocimiento racional y CPR: conocimiento procedimental). En cuanto a las categorías sobre acciones motrices codificadas estas iban precedidas por las siglas mayúscula del tipo de conocimiento al que hacían referencia + guión bajo. Respecto a las cuatro últimas se observa que las siglas corresponden a las primeras letras en mayúsculas de las palabras que definen las categorías. Un ejemplo de los códigos deductivos para estas categorías fueron: AM\_CDE, CDE\_ATA y CRA\_JACB.

Tras codificar el documento primario se procedió a crear grupos de códigos por las interrelaciones existentes entre los códigos que hacían referencia a un mismo tipo de conocimiento. De este modo, se crearon cinco grupos tales como: categorías deductivas e inductivas del conocimiento declarativo, categorías deductivas e inductivas del conocimiento

condicional o explicativo, categorías deductivas e inductivas del conocimiento metacognitivo, categorías deductivas e inductivas del conocimiento racional y categorías deductivas e inductivas del conocimiento procedimental. Esto permitió crear cinco diagramas de flujo o redes semánticas, así como dar una respuesta a las relaciones entre categorías. Estas se definieron como red conocimiento declarativo, red conocimiento condicional/explicativo, red conocimiento metacognitivo, red conocimiento racional y red conocimiento procedimental.

Por último, al iniciar el proceso de análisis del grupo de discusión se creó un memo metodológico denominado “Diario de investigación” en el que se anotaban las tareas diarias que se hacían respecto a aspectos metodológicos, incluso se añadían reflexiones si se estimaba necesario. Igualmente, los *memos* analíticos de la unidad hermenéutica daban respuesta al significado de los códigos o grupos de códigos.

#### **III.7 Rol de la investigadora**

En el proceso metodológico de la presente tesis doctoral, la investigadora desempeñó diferentes roles, de acuerdo al momento de la fase de intervención y de las tareas a realizar.

Siguiendo un orden cronológico, la primera tarea fue la de formar a tres observadores para que aprendiesen a utilizar el instrumento *ad hoc* referido a un sistema de categorías para registrar acciones motrices técnicas y tácticas en Fútbol 8. Este entrenamiento se realizó atendiendo a las orientaciones de Anguera y Hernández (2013). La segunda tarea, fue de gestión con el club de fútbol sobre la puesta en práctica del Programa globalizado con juegos deportivos y sus objetivos previamente diseñado por la investigadora. Facilitó esta gestión que la investigadora trabajase en el club. En primera instancia se hizo una reunión con el presidente del club y el director deportivo para informar sobre la planificación y el proceso que se iba a realizar. La tercera tarea, consistió en explicar a los progenitores de los participantes en qué iba a consistir el programa de entrenamiento. En esta fase de la investigación se entregaron los consentimientos informados con la finalidad de que pudiesen leer pausadamente la información se les había dado, y obtener el consentimiento de padres, madres o tutores legales de los menores de edad participantes.

Una vez que se accedió al campo, la investigadora ejerció de entrenadora. La tarea a realizar fue poner en práctica los juegos deportivos programados durante el tiempo de entrenamiento. Al finalizar el mismo, el rol de la investigadora cambiaba al de moderadora del grupo de discusión cuyas funciones fueron, en términos generales, provocar el deseo de discurso para favorecer la interacción entre los miembros, y facilitar la discusión del grupo. Tras finalizar el trabajo de campo, la investigadora agradeció la predisposición y colaboración de todos los miembros implicados (jugadores, progenitores, presidente del club, director deportivo y otros miembros pertenecientes al mismo).

## Capítulo IV

### Resultados

“si tu pensamiento se mantiene alto,  
si una exquisita emoción te toca cuerpo y alma”  
(Kavafis, 1911)





## IV. RESULTADOS

### IV.1 Resultados de los datos cuantitativos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos

De la Tabla 38 a la Tabla 48 se muestran los resultados de las acciones motrices de los distintos tipos del rol jugador de campo (rol jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón), así como las acciones motrices para cada uno de ellos.

Estas son: jugador atacante con balón (contraatacar, atacar, controlar, conducir, regatear, tirar, pasar con el pie y pasar con la cabeza), jugador atacante sin balón (crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón), jugador defensor del atacante con balón (marcar en zona, replegar, presionar, hacer cobertura, interceptar y entrar) y jugador defensor del atacante sin balón (marcar en zona, replegar, presionar y golpear de cabeza).

A continuación, se da respuesta al primer objetivo de la presente tesis doctoral referido a analizar la incidencia de un programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos basado en el modelo pedagógico comprensivo para educar las conductas motrices en fútbol de sujetos de diez a doce años. Los resultados se describen desde el epígrafe IV.1.1 hasta el epígrafe IV.1.4.

#### IV.1.1 Rol jugador atacante con balón

Como se puede apreciar en la Tabla 28 del análisis estadístico para la acción motriz contraatacar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .405$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .095$ ). Por otra parte, en las Figuras 5 y 6 se observa de manera gráfica la oscilación del valor de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 28, se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 28**

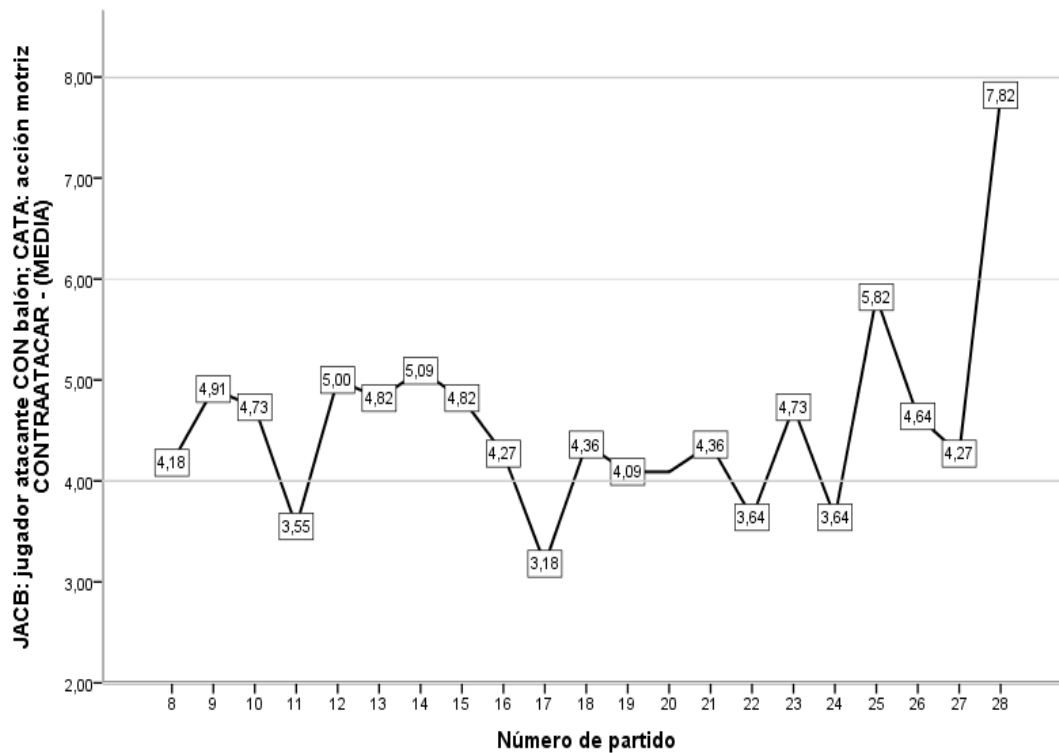
*Estadísticos de la acción motriz contraatacar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_CATA_P8	4.18±3.57	10.45				
JACB_CATA_P9	4.91±4.57	12.27				
JACB_CATA_P10	4.73±2.90	12.18				
JACB_CATA_P11	3.55±2.06	10.14				
JACB_CATA_P12	5.00±3.92	12.82				
JACB_CATA_P13	4.82±4.49	11.91				
JACB_CATA_P14	5.09±5.54	11.14				
JACB_CATA_P15	4.82±5.07	11.86				
JACB_CATA_P16	4.27±5.47	9.45				
JACB_CATA_P17	3.18±4.21	7.45				
JACB_CATA_P18	4.36±4.67	10.77	20.870	20	.405	.095
JACB_CATA_P19	4.09±4.52	9.82				
JACB_CATA_P20	4.09±3.80	9.64				
JACB_CATA_P21	4.36±4.80	9.32				
JACB_CATA_P22	3.64±3.74	9.27				
JACB_CATA_P23	4.73±3.92	11.82				
JACB_CATA_P24	3.64±3.77	8.59				
JACB_CATA_P25	5.82±4.85	13.05				
JACB_CATA_P26	4.64±2.50	12.41				
JACB_CATA_P27	4.27±3.58	10.77				
JACB_CATA_P28	7.82±4.85	15.86				
		17 vs 12 (.043); vs 25 (.035); vs 28 (.001)				
		24 vs 28 (.006)				
		22 vs 28 (.013)				
		21 vs 28 (.013)				
		16 vs 28 (.015)				
Comparación por parejas		20 vs 28 (.019)				
		19 vs 28 (.022)				
		11 vs 28 (.030)				
		8 vs 28 (.041)				
		27 vs 28 (.054)				
		18 vs 28 (.054)				

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; CATA: acción motriz contraatacar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\*p≤0.05. En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

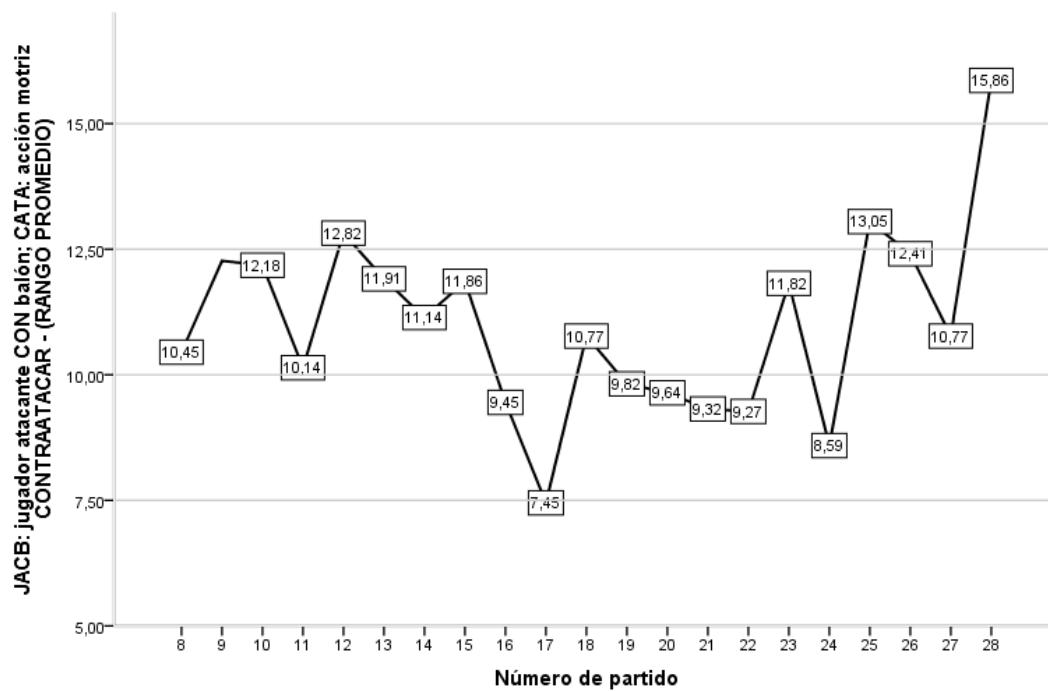
**Figura 5**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz contraatacar (atacante con balón)*



**Figura 6**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz contraatacar (atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 29, del análisis estadístico para la acción motriz atacar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .438$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .092$ ). Por otra parte, en las Figuras 7 y 8 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 29, se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 29**

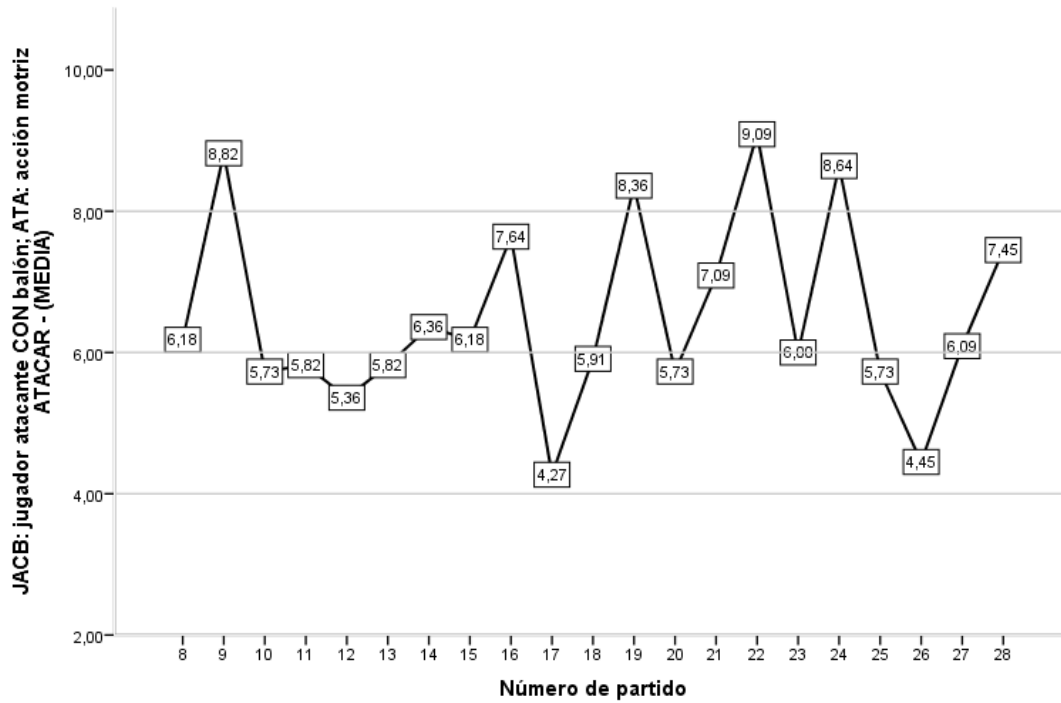
*Estadísticos de la acción motriz atacar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_ATA_P8	6.18±5.72	9.91				
JACB_ATA_P9	8.82±9.04	12.64				
JACB_ATA_P10	5.73±5.60	10.05				
JACB_ATA_P11	5.82±5.84	9.64				
JACB_ATA_P12	5.36±3.72	9.05				
JACB_ATA_P13	5.82±4.99	8.95				
JACB_ATA_P14	6.36±3.69	12.68				
JACB_ATA_P15	6.18±5.99	10.68				
JACB_ATA_P16	7.64±5.55	12.41				
JACB_ATA_P17	4.27±4.40	7.45				
JACB_ATA_P18	5.91±6.50	10.36	20.328	20	.438	.092
JACB_ATA_P19	8.36±5.33	13.95				
JACB_ATA_P20	5.73±4.67	10.59				
JACB_ATA_P21	7.09±5.44	11.73				
JACB_ATA_P22	9.09±5.99	13.91				
JACB_ATA_P23	6.00±5.02	9.55				
JACB_ATA_P24	8.64±6.87	12.91				
JACB_ATA_P25	5.73±4.58	10.36				
JACB_ATA_P26	4.45±2.65	9.14				
JACB_ATA_P27	6.09±6.04	10.95				
JACB_ATA_P28	7.45±4.39	14.09				
Comparación por parejas						

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; ATA: acción motriz atacar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

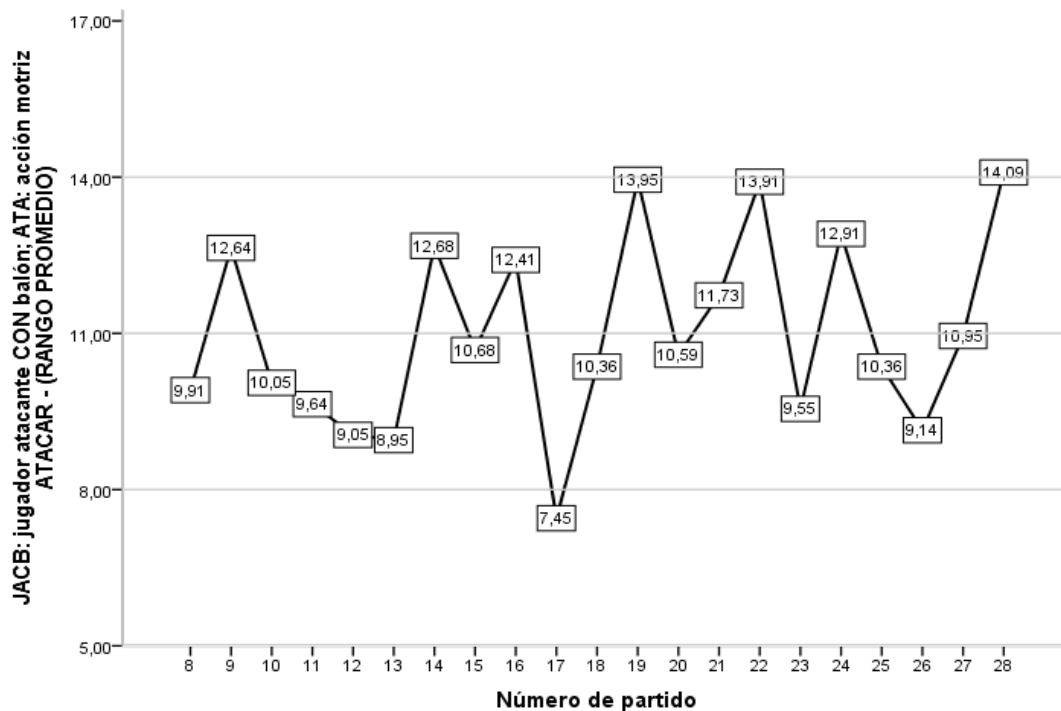
**Figura 7**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz atacar (atacante con balón)*



**Figura 8**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz atacar (atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 30, del análisis estadístico para la acción motriz controlar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .065$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .138$ ). Por otra parte, en la Figura 9 y 10 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 30 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 30**

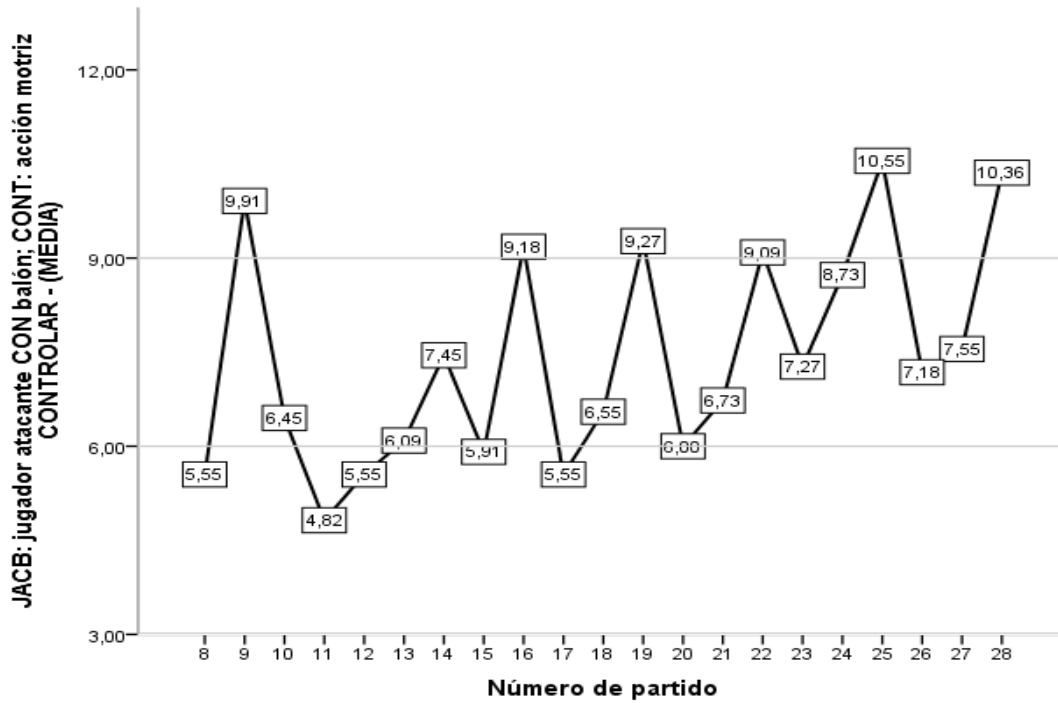
*Estadísticos de la acción motriz controlar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's <i>d</i>
JACB_CONT_P8	5.55 $\pm$ 3.67	8.36				
JACB_CONT_P9	9.91 $\pm$ 10.52	11.73				
JACB_CONT_P10	6.45 $\pm$ 6.42	9.09				
JACB_CONT_P11	4.82 $\pm$ 4.87	8.09				
JACB_CONT_P12	5.55 $\pm$ 5.18	7.68				
JACB_CONT_P13	6.09 $\pm$ 5.87	8.27				
JACB_CONT_P14	7.45 $\pm$ 6.10	11.91				
JACB_CONT_P15	5.91 $\pm$ 4.43	11.09				
JACB_CONT_P16	9.18 $\pm$ 7.57	12.86				
JACB_CONT_P17	5.55 $\pm$ 5.50	8.32				
JACB_CONT_P18	6.55 $\pm$ 5.93	11.00	30.304	20	.065	.138
JACB_CONT_P19	9.27 $\pm$ 5.44	14.32				
JACB_CONT_P20	6.00 $\pm$ 6.18	9.14				
JACB_CONT_P21	6.73 $\pm$ 5.36	10.05				
JACB_CONT_P22	9.09 $\pm$ 6.47	13.23				
JACB_CONT_P23	7.27 $\pm$ 4.29	11.18				
JACB_CONT_P24	8.73 $\pm$ 5.81	12.09				
JACB_CONT_P25	10.55 $\pm$ 7.76	15.55				
JACB_CONT_P26	7.18 $\pm$ 4.14	11.82				
JACB_CONT_P27	7.55 $\pm$ 6.84	10.77				
JACB_CONT_P28	10.36 $\pm$ 7.91	14.45				
	12 vs 16 (.050); vs 22 (.036); vs 19 (.012); vs 28 (.010); vs 25 (.003)					
	11 vs 12 (.052); vs 19 (.019); vs 28 (.016); vs 25 (.005)					
	13 vs 19 (.022); vs 28 (.019); vs 25 (.006)					
	17 vs 19 (.023); vs 28 (.020); vs 25 (.006)					
	8 vs 19 (.024); vs 28 (.021); vs 25 (.007)					
	10 vs 19 (.048); vs 28 (.043); vs 25 (.015)					
	20 vs 19 (.050); vs 28 (.044); vs 25 (.015)					
	21 vs 25 (.038)					
Comparación por parejas						

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; CONT: acción motriz controlar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

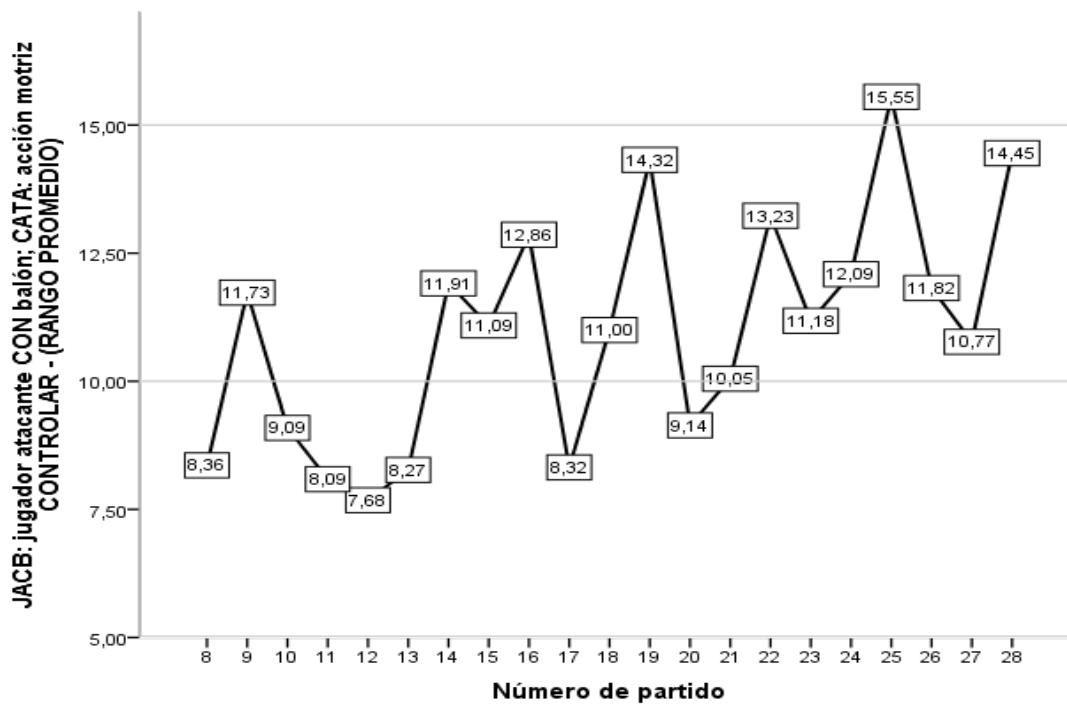
**Figura 9**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz controlar (atacante con balón)*



**Figura 10**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz controlar (atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 31, del análisis estadístico para la acción motriz conducir, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .015$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .164$ ). Por otra parte, en la Figura 11 y 12 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 31 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 31**

*Estadísticos de la acción motriz conducir (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

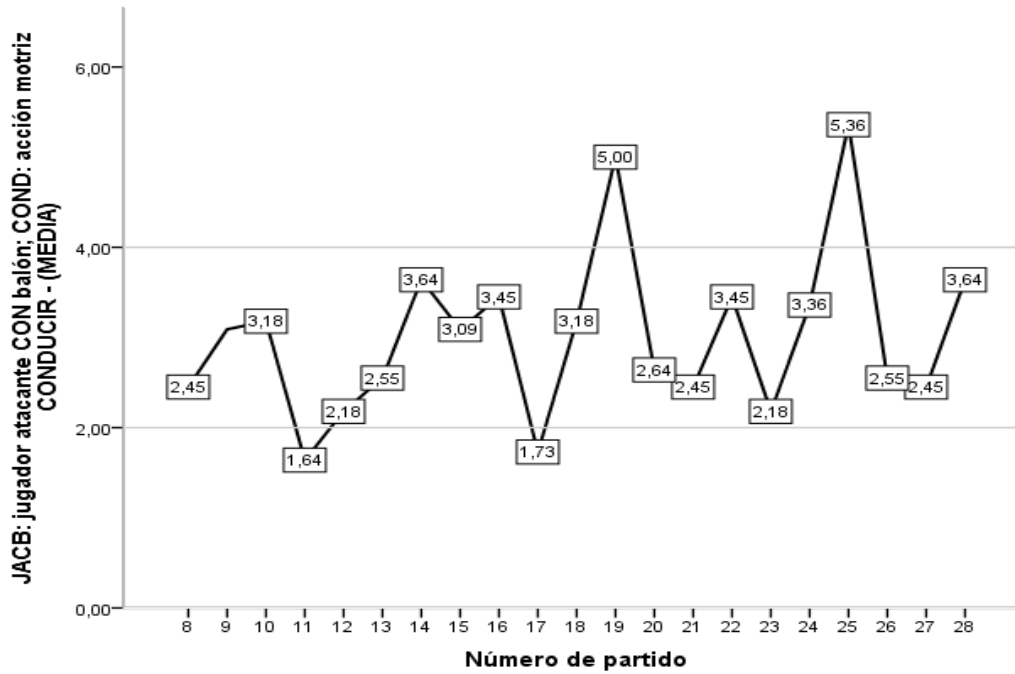
	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_COND_P8	2.45 $\pm$ 1.69	10.36				
JACB_COND_P9	3.09 $\pm$ 2.50	11.45				
JACB_COND_P10	3.18 $\pm$ 2.82	10.82				
JACB_COND_P11	1.64 $\pm$ 2.37	7.73				
JACB_COND_P12	2.18 $\pm$ 2.40	9.09				
JACB_COND_P13	2.55 $\pm$ 2.80	9.55				
JACB_COND_P14	3.64 $\pm$ 3.90	11.91				
JACB_COND_P15	3.09 $\pm$ 3.14	12.64				
JACB_COND_P16	3.45 $\pm$ 3.53	12.05				
JACB_COND_P17	1.73 $\pm$ 2.49	7.27				
JACB_COND_P18	3.18 $\pm$ 3.34	10.91	36.129	20	.015	.164
JACB_COND_P19	5.00 $\pm$ 3.68	16.18				
JACB_COND_P20	2.64 $\pm$ 4.15	8.64				
JACB_COND_P21	2.45 $\pm$ 3.01	9.77				
JACB_COND_P22	3.45 $\pm$ 2.65	12.64				
JACB_COND_P23	2.18 $\pm$ 2.13	9.18				
JACB_COND_P24	3.36 $\pm$ 2.61	13.18				
JACB_COND_P25	5.36 $\pm$ 4.82	16.32				
JACB_COND_P26	2.55 $\pm$ 2.25	10.18				
JACB_COND_P27	2.45 $\pm$ 3.07	8.45				
JACB_COND_P28	3.64 $\pm$ 3.04	12.68				
		17 vs 15 (.043); vs 22 (.043); vs 28 (.041); vs 24 (.026); vs 19 (.001); vs 25 (.001)				
		27 vs 19 (.003); vs 25 (.003)				
		20 vs 19 (.004); vs 25 (.004)				
Comparación	por	12 vs 19 (.007); vs 25 (.006)				
parejas		23 vs 19 (.008); vs 25 (.007)				
		13 vs 19 (.012); 25 (.010)				
		26 vs 19 (.023); vs 25 (.020)				
		10 vs 19 (.043); vs 25 (.038)				
		18 vs 19 (.046); vs 25 (.041)				

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; COND: acción motriz conducir; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.



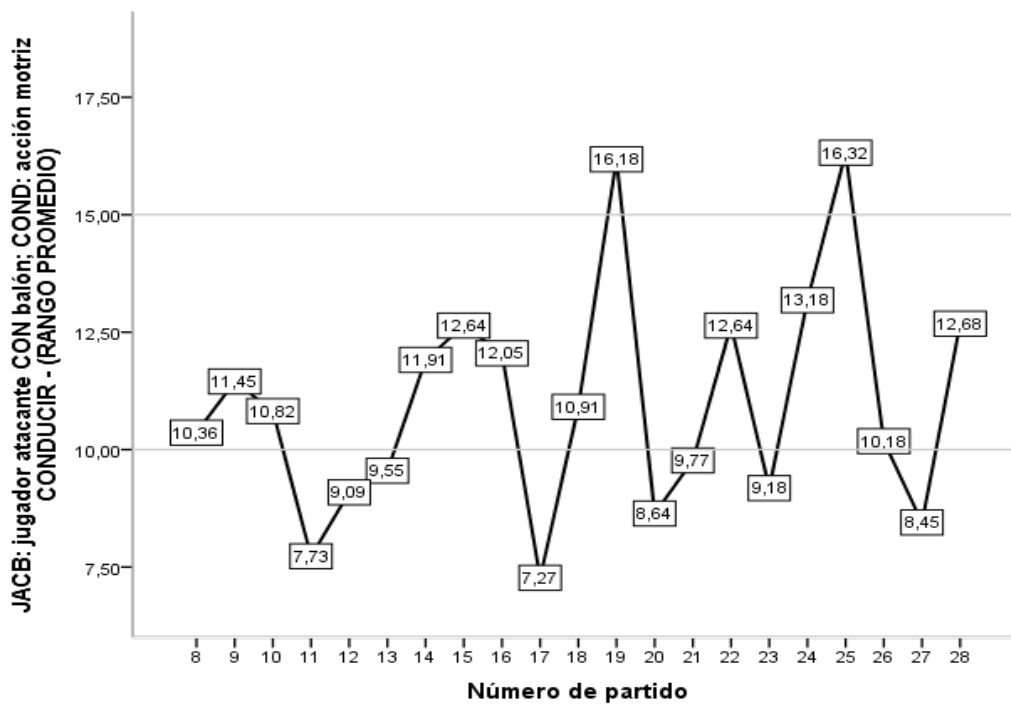
**Figura 11**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz conducir (atacante con balón)*



**Figura 12**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz conducir (atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 32, del análisis estadístico para la acción motriz regatear, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .669$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .074$ ). Por otra parte, en la Figura 13 y 14 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 32 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 32**

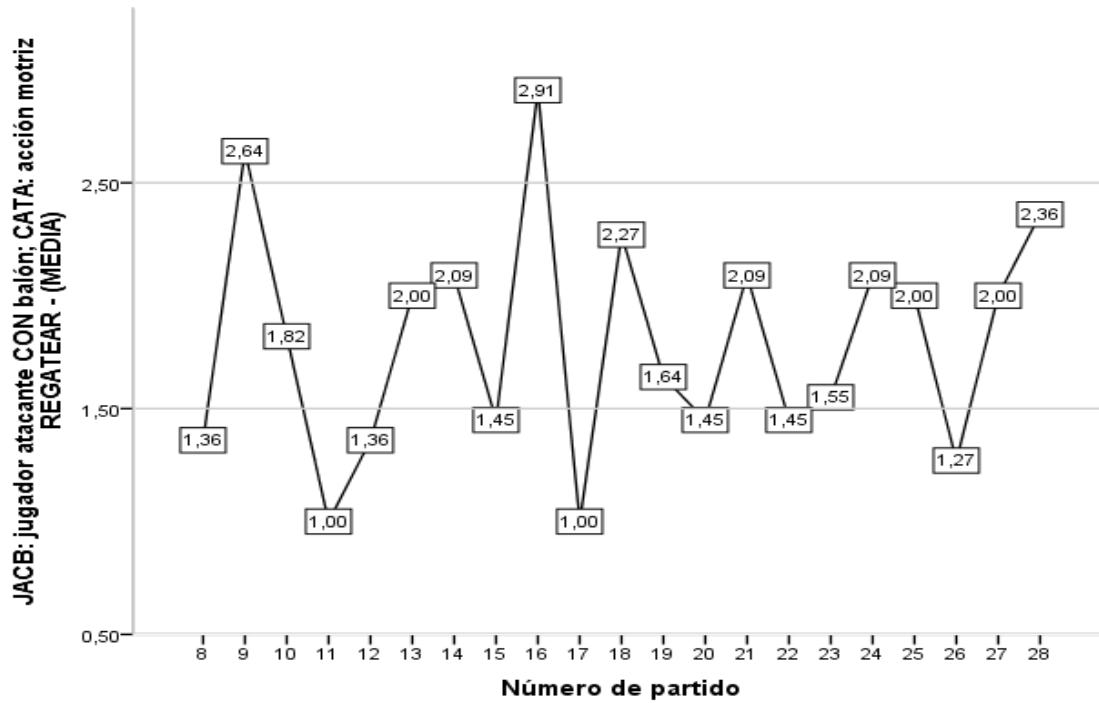
*Estadísticos de la acción motriz regatear (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_REG_P8	1.36±1.50	11.77				
JACB_REG_P9	2.64±2.83	13.55				
JACB_REG_P10	1.82± 3.18	11.59				
JACB_REG_P11	1.00±1.84	7.64				
JACB_REG_P12	1.36±1.43	10.59				
JACB_REGP13	2.00±3.31	10.95				
JACB_REG_P14	2.09±3.04	11.77				
JACB_REG_P15	1.45±2.50	10.41				
JACB_REG_P16	2.91±5.87	11.27				
JACB_REG_P17	1.00±2.04	7.55				
JACB_REG_P18	2.27±3.52	11.18	16.286	20	.699	.074
JACB_REG_P19	1.64±1.69	11.27				
JACB_REG_P20	1.45±1.96	10.82				
JACB_REG_P21	2.09±3.47	11.59				
JACB_REG_P22	1.45±1.75	10.50				
JACB_REG_P23	1.55±2.46	9.14				
JACB_REG_P24	2.09±2.16	12.41				
JACB_REG_P25	2.00±2.72	12.55				
JACB_REG_P26	1.27±1.48	10.18				
JACB_REG_P27	2.00±2.68	11.45				
JACB_REG_P28	2.36±2.54	12.82				
Comparación por parejas			17 vs 28 (.046); vs 9 (.023)			
			11 vs 28 (.050); vs 9 (.026)			

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; REG: acción motriz regatear; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

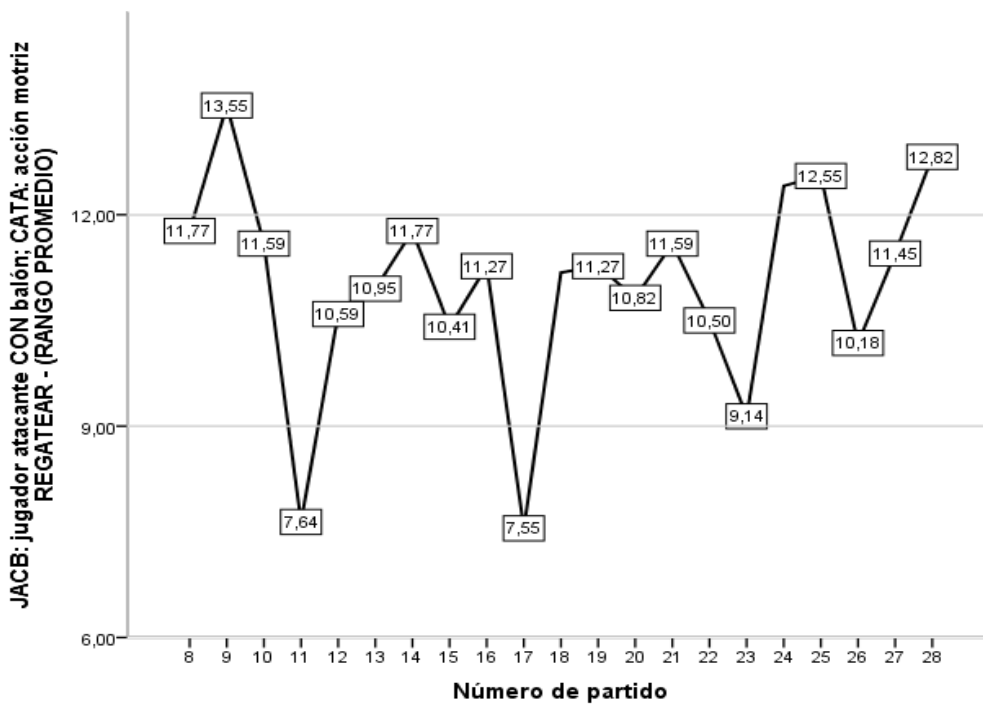
**Figura 13**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz regatear (atacante con balón)*



**Figura 14**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz regatear (atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 33, del análisis estadístico para la acción motriz tirar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .056$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .141$ ). Por otra parte, en la Figura 15 y 16 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 33 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 33**

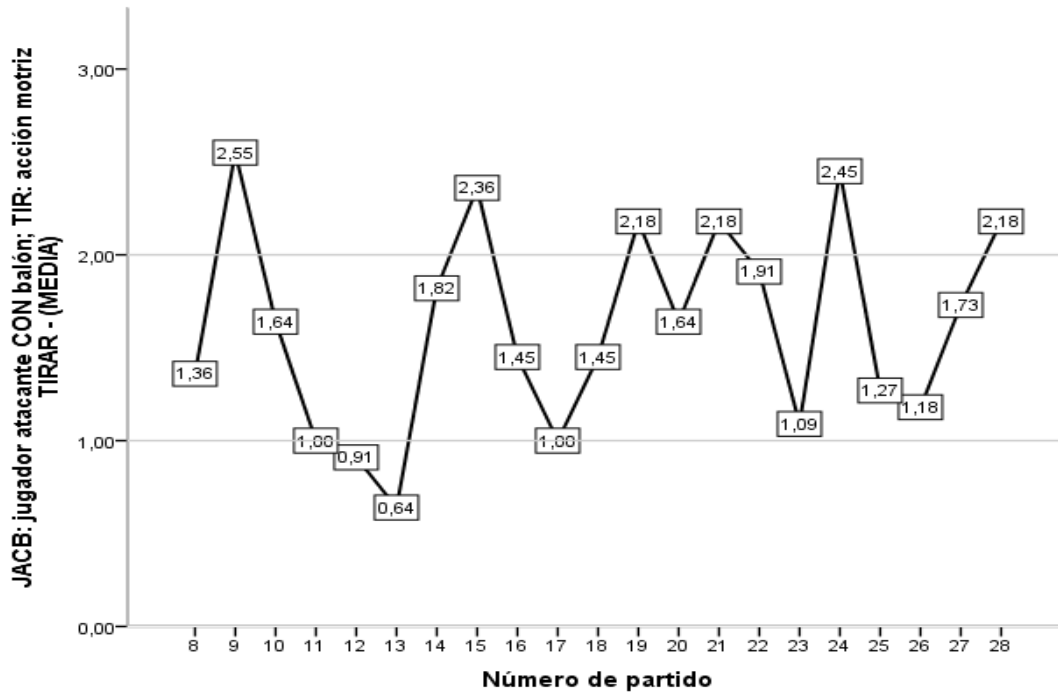
*Estadísticos de la acción motriz tirar (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_TIR_P8	1.36 $\pm$ 1.85	9.45				
JACB_TIR_P9	2.55 $\pm$ 2.77	13.82				
JACB_TIR_P10	1.64 $\pm$ 1.50	12.23				
JACB_TIR_P11	1.00 $\pm$ 1.54	8.14				
JACB_TIR_P12	.91 $\pm$ .94	8.82				
JACB_TIR_P13	.64 $\pm$ .80	7.41				
JACB_TIR_P14	1.82 $\pm$ 2.44	11.73				
JACB_TIR_P15	2.36 $\pm$ 2.15	13.91				
JACB_TIR_P16	1.45 $\pm$ 2.01	10.82				
JACB_TIR_P17	1.00 $\pm$ 1.84	8.09				
JACB_TIR_P18	1.45 $\pm$ 2.62	9.91	30.965	20	.056	.141
JACB_TIR_P19	2.18 $\pm$ 2.27	12.91				
JACB_TIR_P20	1.64 $\pm$ 1.85	11.41				
JACB_TIR_P21	2.18 $\pm$ 3.12	13.23				
JACB_TIR_P22	1.91 $\pm$ 1.44	13.09				
JACB_TIR_P23	1.09 $\pm$ 1.75	9.27				
JACB_TIR_P24	2.45 $\pm$ 2.80	13.23				
JACB_TIR_P25	1.27 $\pm$ 1.48	10.05				
JACB_TIR_P26	1.18 $\pm$ 1.72	9.05				
JACB_TIR_P27	1.73 $\pm$ 2.57	10.41				
JACB_TIR_P28	2.18 $\pm$ 1.72	14.05				
	13 vs 19 (.038); vs 22 (.032); vs 21 (.028); vs 24 (.028); vs 9 (.015); vs 15 (.014); vs 28 (.012)					
Comparación por parejas	17 vs 9 (.030); vs 15 (.028); vs 28 (.024)					
	11 vs 9 (.032); vs 15 (.029); vs 28 (.026)					
	12 vs 28 (.048)					

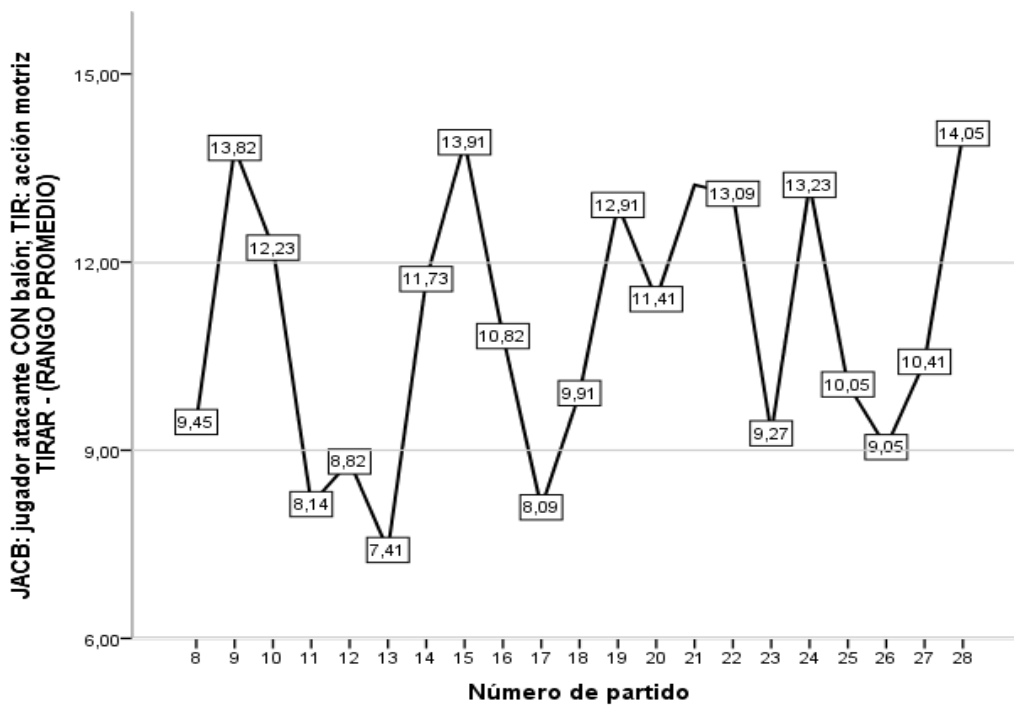
*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; TIR: acción motriz tirar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

**Figura 15**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz tirar (atacante con balón)*



**Figura 16**



Como se puede apreciar en la Tabla 34, del análisis estadístico para la acción motriz pasar con el pie, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .331$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .101$ ). Por otra parte, en la Figura 17 y 18 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 34 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 34**

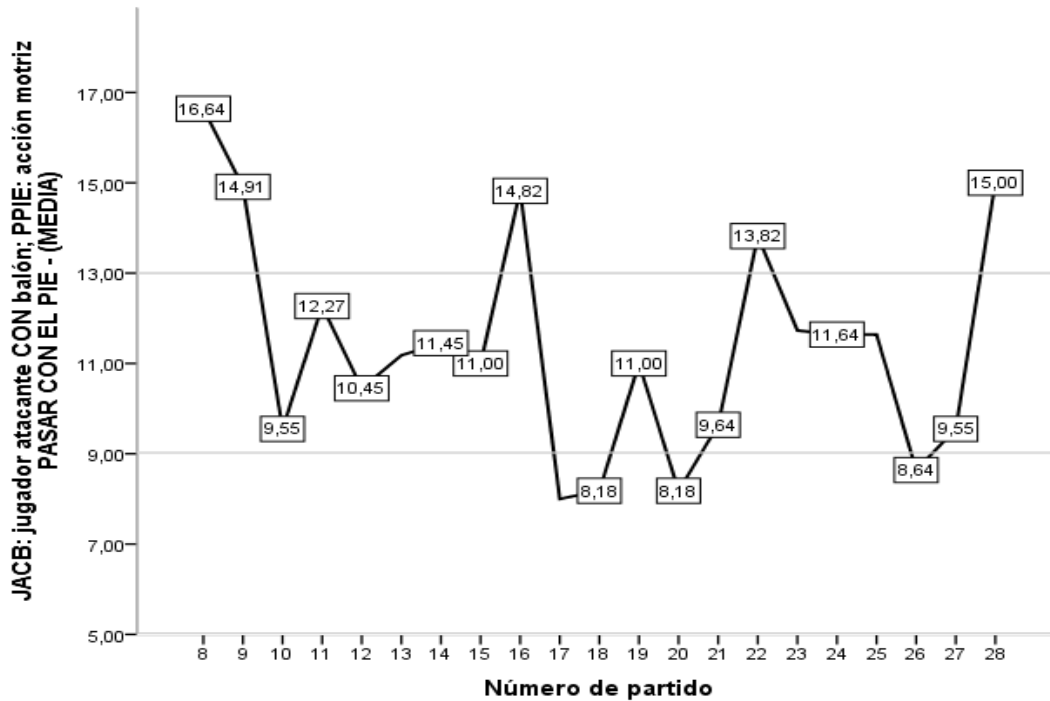
*Estadísticos de la acción motriz pasar con el pie (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_PPIE_P8	16.64 $\pm$ 19.56	11.41				
JACB_PPIE_P9	14.91 $\pm$ 10.05	14.55				
JACB_PPIE_P10	9.55 $\pm$ 6.83	8.86				
JACB_PPIE_P11	12.27 $\pm$ 9.81	11.09				
JACB_PPIE_P12	10.45 $\pm$ 5.85	10.32				
JACB_PPIE_P13	11.18 $\pm$ 7.38	11.23				
JACB_PPIE_P14	11.45 $\pm$ 5.95	12.77				
JACB_PPIE_P15	11.00 $\pm$ 8.62	11.86				
JACB_PPIE_P16	14.82 $\pm$ 9.52	13.82				
JACB_PPIE_P17	8.00 $\pm$ 7.25	6.95	22.175	20	.331	.101
JACB_PPIE_P18	8.18 $\pm$ 7.01	8.86				
JACB_PPIE_P19	11.00 $\pm$ 8.24	10.68				
JACB_PPIE_P20	8.18 $\pm$ 6.27	8.50				
JACB_PPIE_P21	9.64 $\pm$ 5.53	9.91				
JACB_PPIE_P22	13.82 $\pm$ 8.37	13.36				
JACB_PPIE_P23	11.73 $\pm$ 6.85	11.05				
JACB_PPIE_P24	11.64 $\pm$ 7.96	11.05				
JACB_PPIE_P25	11.64 $\pm$ 6.90	12.50				
JACB_PPIE_P26	8.64 $\pm$ 4.17	8.91				
JACB_PPIE_P27	9.55 $\pm$ 6.33	10.00				
JACB_PPIE_P28	15.00 $\pm$ 10.67	13.32				
	17 vs 25 (.036); vs 14 (.028); vs 28 (.016); vs 22 (.015); vs 16 (.009); vs 9 (.004)					
	20 vs 16 (.044); vs 9 (.022)					
	18 vs 9 (.032)					
	26 vs 9 (.033)					
Comparación por parejas						

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; PPIE: pasar con el pie; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

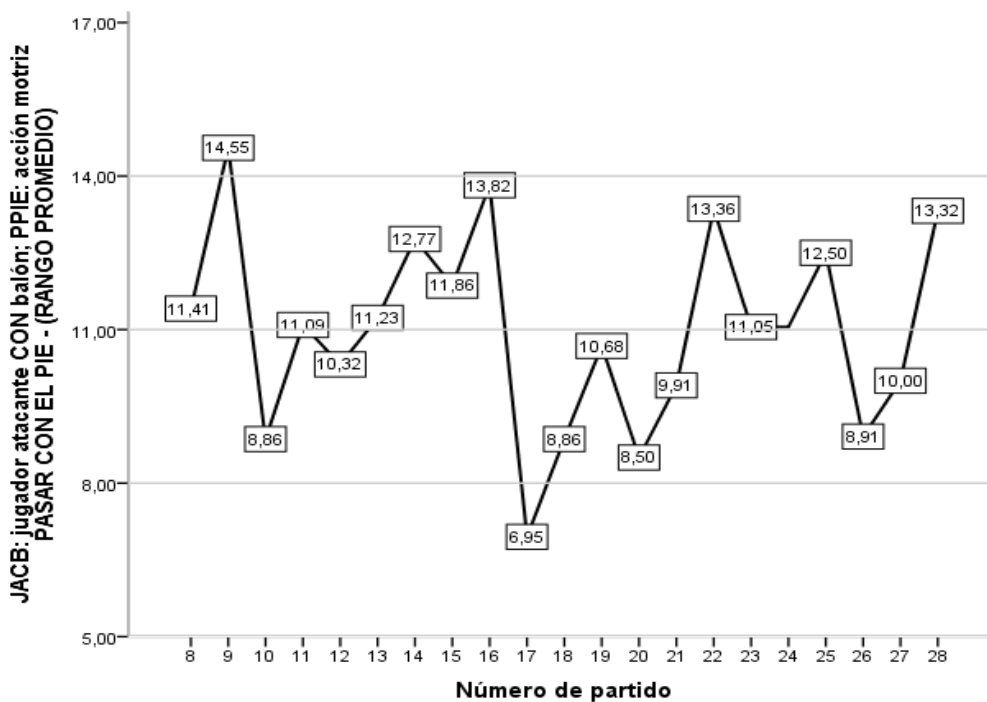
**Figura 17**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz pasar con el pie (atacante con balón)*



**Figura 18**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz pasar con el pie (atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 35, del análisis estadístico para la acción motriz pasar con la cabeza, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .181$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .116$ ). Por otra parte, en las Figuras 19 y 20 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 35, se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 35**

*Estadísticos de la acción motriz pasar con la cabeza (atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

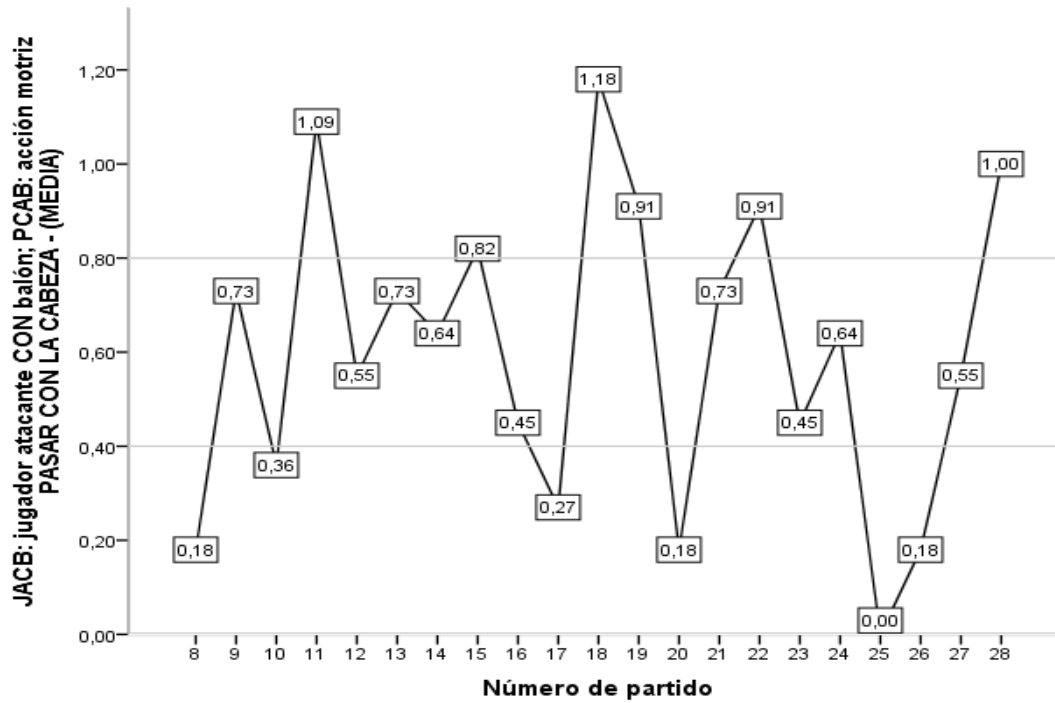
	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JACB_PCAB_P8	.18 $\pm$ .40	8.86				
JACB_PCAB_P9	.73 $\pm$ 1.79	10.59				
JACB_PCAB_P10	.36 $\pm$ .67	9.77				
JACB_PCAB_P11	1.09 $\pm$ 1.44	13.00				
JACB_PCAB_P12	.55 $\pm$ .68	11.41				
JACB_PCAB_P13	.73 $\pm$ 1.27	11.55				
JACB_PCAB_P14	.64 $\pm$ 1.02	11.95				
JACB_PCAB_P15	.82 $\pm$ 1.07	12.14				
JACB_PCAB_P16	.45 $\pm$ .82	10.50				
JACB_PCAB_P17	.27 $\pm$ .46	10.05				
JACB_PCAB_P18	1.18 $\pm$ 1.83	13.14	25.556	20	.181	.116
JACB_PCAB_P19	.91 $\pm$ .70	14.23				
JACB_PCAB_P20	.18 $\pm$ .40	8.77				
JACB_PCAB_P21	.73 $\pm$ 1.27	11.36				
JACB_PCAB_P22	.91 $\pm$ 1.22	12.59				
JACB_PCAB_P23	.45 $\pm$ .52	11.00				
JACB_PCAB_P24	.64 $\pm$ 1.02	11.05				
JACB_PCAB_P25	.00 $\pm$ .00	7.32				
JACB_PCAB_P26	.18 $\pm$ .40	8.77				
JACB_PCAB_P27	.55 $\pm$ .82	11.32				
JACB_PCAB_P28	1.00 $\pm$ 1.54	11.64				
			25 vs 22 (.046); vs 11 (.032); vs 18 (.028); vs 19 (.009)			
Comparación por parejas			20 vs 19 (.039)			
			26 vs 19 (.039)			
			8 vs 19 (.043)			

*Nota.* \*JACB: jugador atacante con balón; PCAB: pasar con la cabeza; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.



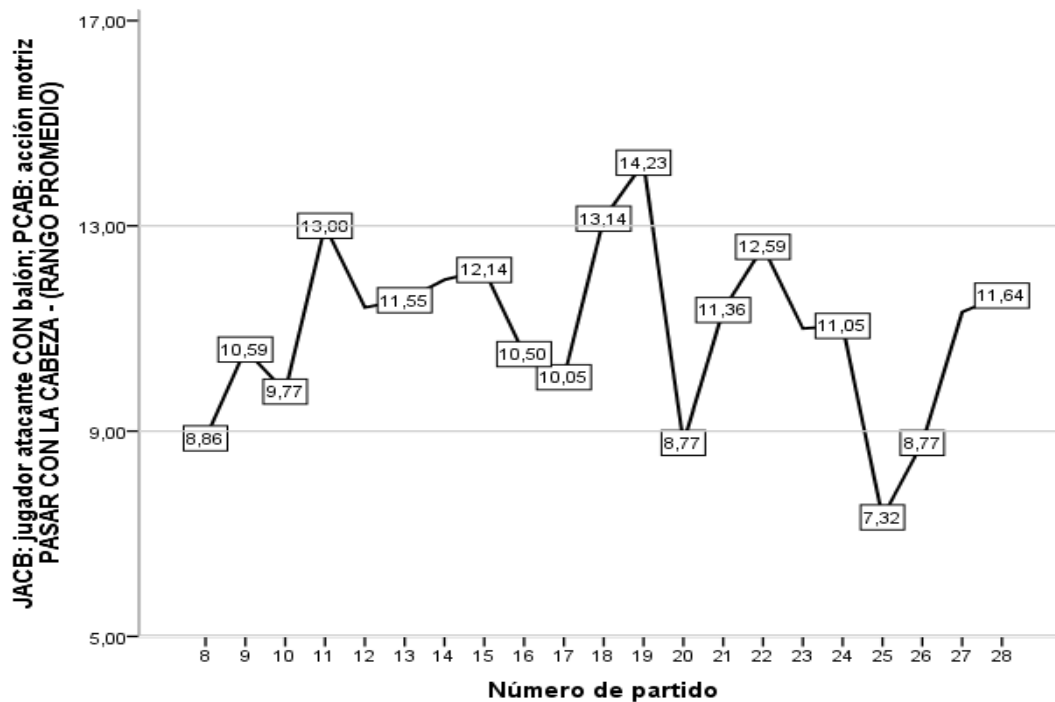
**Figura 19**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz pasar con la cabeza (atacante con balón)*



**Figura 20**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz pasar con la cabeza (atacante con balón)*



### IV.1.2 Rol jugador atacante sin balón

Como se puede apreciar en la Tabla 36, del análisis estadístico para la acción motriz crear espacios libres, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .067$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .137$ ). Por otra parte, en la Figura 21 y 22 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 36, se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 36**

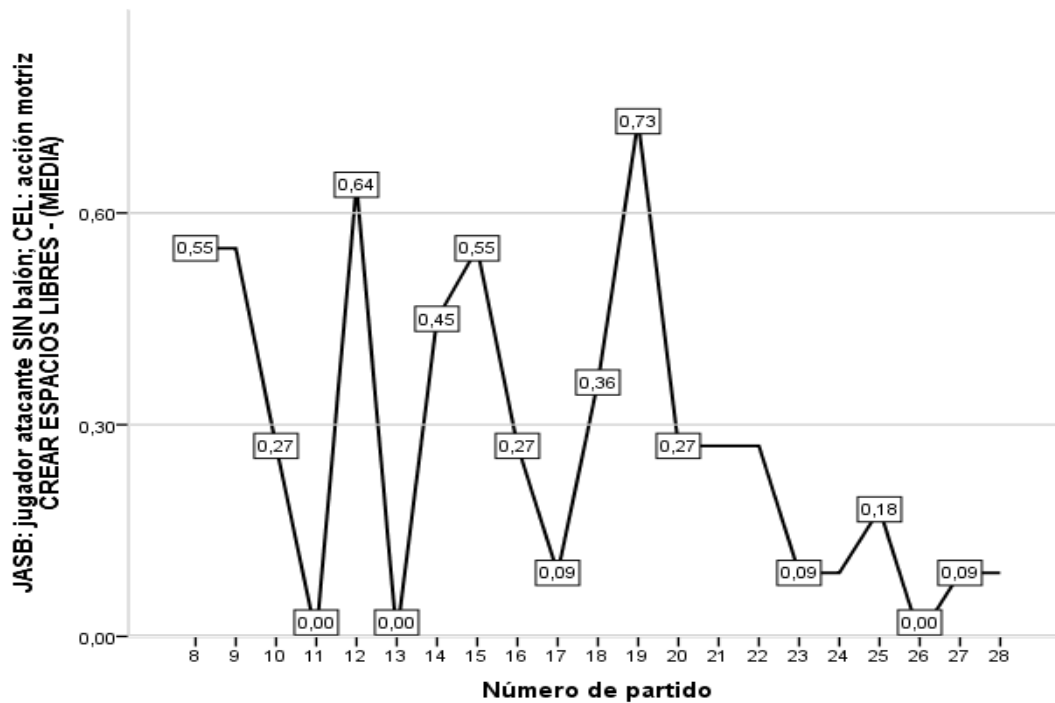
*Estadísticos de la acción motriz crear espacios libres (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JASB_CEL_P8	.55±.68	13.73				
JASB_CEL_P9	.55±1.03	12.23				
JASB_CEL_P10	.27±.46	11.68				
JASB_CEL_P11	.00±.00	9.00				
JASB_CEL_P12	.64±.80	13.77				
JASB_CEL_P13	.00±.00	9.00				
JASB_CEL_P14	.45±1.21	11.18				
JASB_CEL_P15	.55±1.03	12.14				
JASB_CEL_P16	.27±.64	10.95				
JASB_CEL_P17	.09±.30	9.86				
JASB_CEL_P18	.36±.80	11.50				
JASB_CEL_P19	.73±1.27	12.95	30.204	20	.067	.137
JASB_CEL_P20	.27±.64	11.05				
JASB_CEL_P21	.27±.46	11.50				
JASB_CEL_P22	.27±.46	11.50				
JASB_CEL_P23	.09±.30	9.82				
JASB_CEL_P24	.09±.30	9.77				
JASB_CEL_P25	.18±.40	10.68				
JASB_CEL_P26	.00±.00	9.00				
JASB_CEL_P27	.09±.30	9.86				
JASB_CEL_P28	.09±.30	9.82				
Comparación por parejas	Ninguna comparación por pares presenta diferencias estadísticamente significativas					

*Nota.* \*JASB: jugador atacante sin balón; CEL: crear espacios libres; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

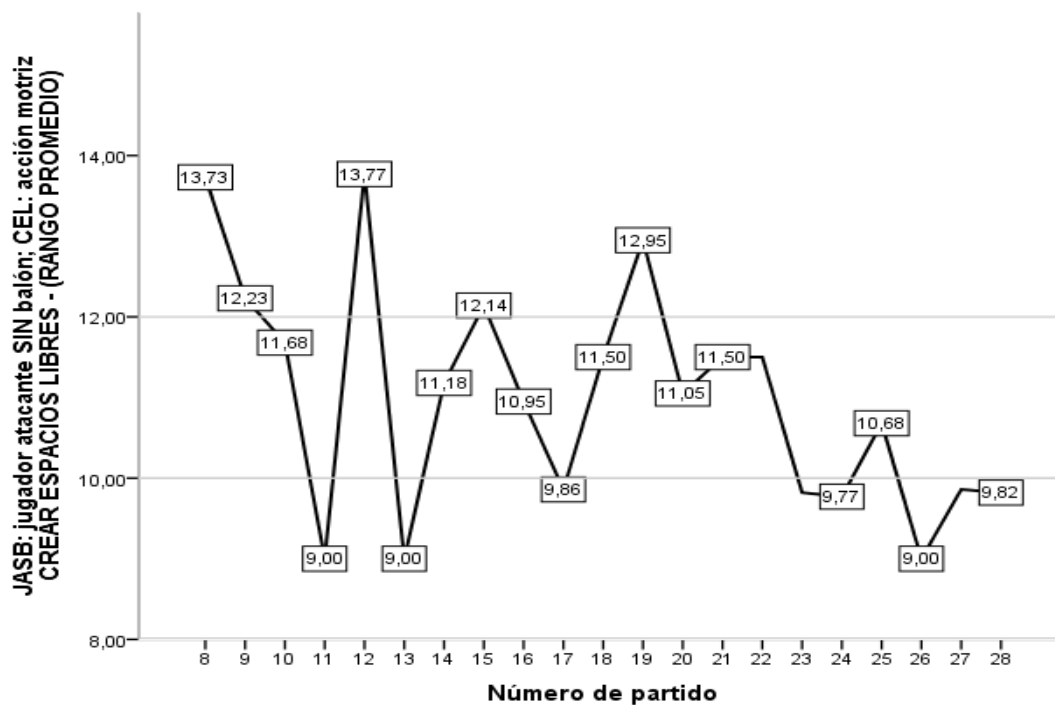
**Figura 21**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz crear espacios libres (atacante sin balón)*



**Figura 22**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz crear espacios libres (atacante sin balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 37, del análisis estadístico para la acción motriz desmarcarse acercándose al balón, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .829$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .064$ ). Por otra parte, en la Figura 23 y 24 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 37, se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 37**

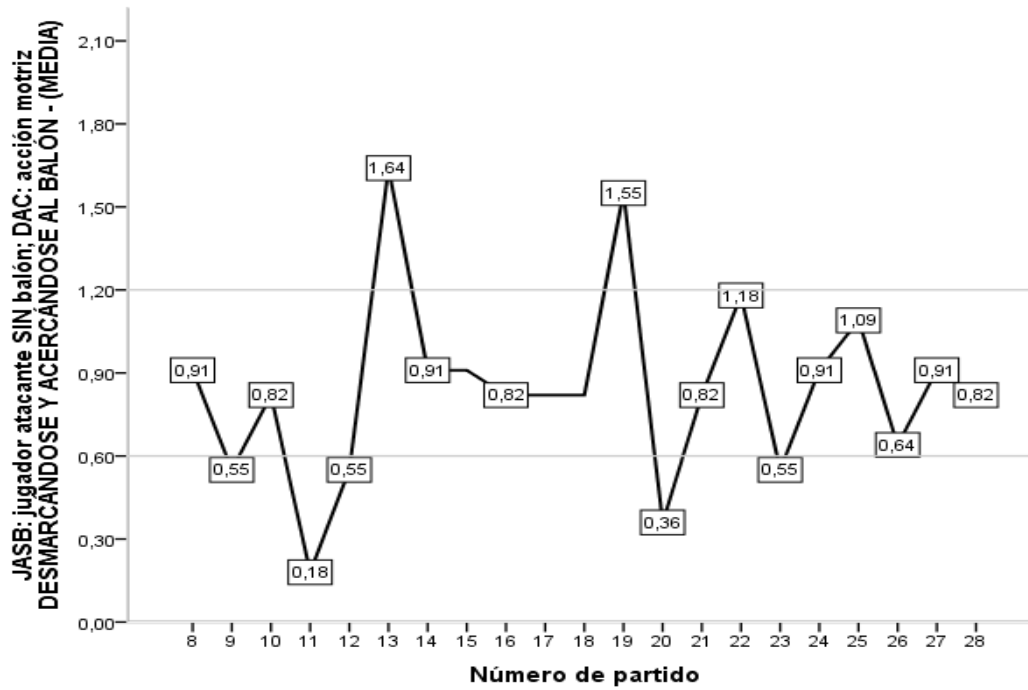
*Estadísticos de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's <i>d</i>
JASB_DAC_P8	.91 $\pm$ 1.04	12.09				
JASB_DAC_P9	.55 $\pm$ 1.21	9.18				
JASB_DAC_P10	.82 $\pm$ 1.53	10.45				
JASB_DAC_P11	.18 $\pm$ .60	7.55				
JASB_DAC_P12	.55 $\pm$ .68	10.59				
JASB_DAC_P13	1.64 $\pm$ 2.46	12.64				
JASB_DAC_P14	.91 $\pm$ 1.13	11.64				
JASB_DAC_P15	.91 $\pm$ 1.22	12.00				
JASB_DAC_P16	.82 $\pm$ 1.25	10.55				
JASB_DAC_P17	.82 $\pm$ 1.07	11.05	14.025	20	.829	.064
JASB_DAC_P18	.82 $\pm$ 1.07	11.14				
JASB_DAC_P19	1.55 $\pm$ 2.11	13.32				
JASB_DAC_P20	.36 $\pm$ .50	9.36				
JASB_DAC_P21	.82 $\pm$ .87	11.64				
JASB_DAC_P22	1.18 $\pm$ 1.60	12.23				
JASB_DAC_P23	.55 $\pm$ .68	9.86				
JASB_DAC_P24	.91 $\pm$ 1.22	11.41				
JASB_DAC_P25	1.09 $\pm$ 1.37	12.45				
JASB_DAC_P26	.64 $\pm$ .80	10.50				
JASB_DAC_P27	.91 $\pm$ 1.64	10.36				
JASB_DAC_P28	.82 $\pm$ 1.25	11.00				
Comparación por parejas			11 vs 19 (.029)			

*Nota.* \*JASB: jugador atacante sin balón; DAC: acción motriz desmarcarse acercándose al balón; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

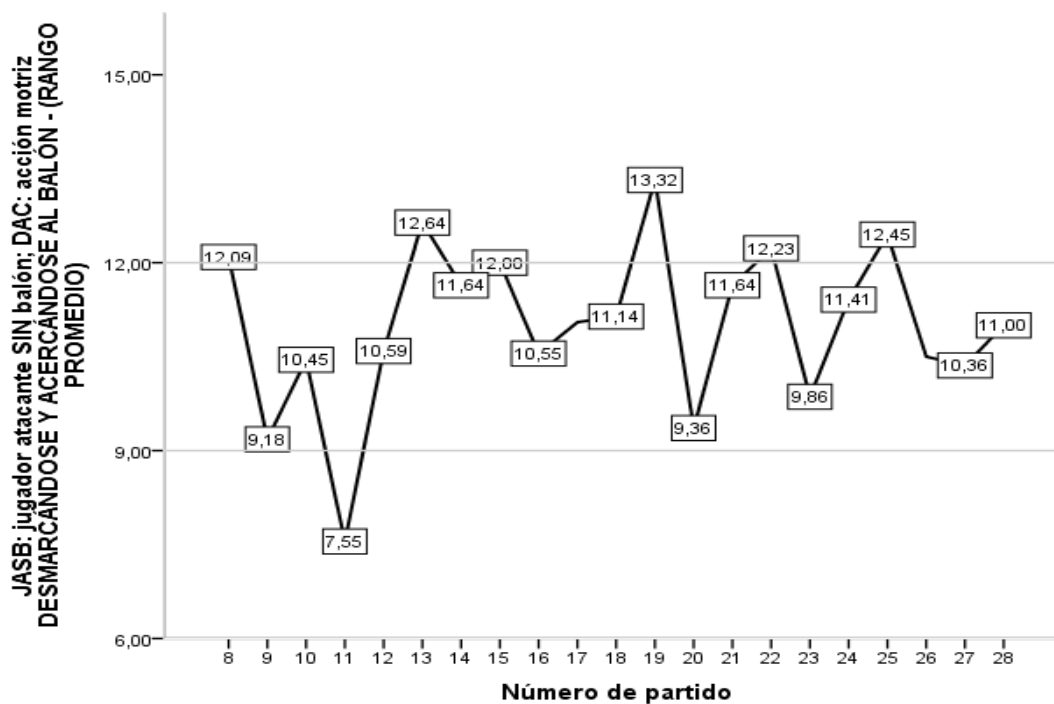
**Figura 23**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón (atacante sin balón)*



**Figura 24**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón (atacante sin balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 38, del análisis estadístico para la acción motriz desmarcarse alejándose del balón, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .197$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .114$ ). Por otra parte, en la Figura 25 y 26 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 38 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 38**

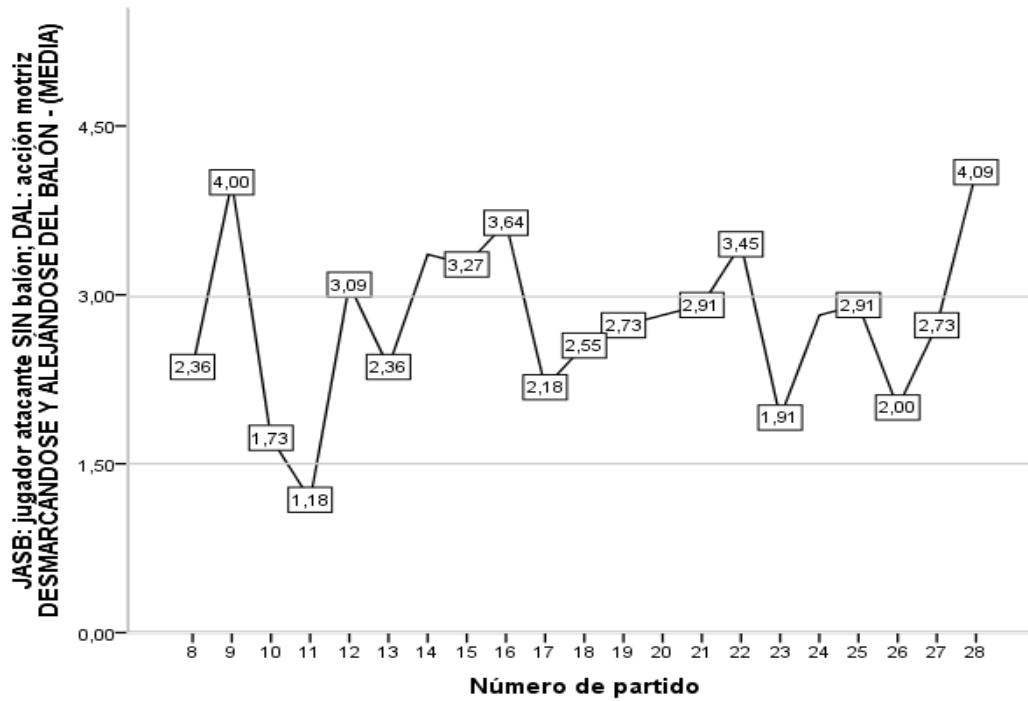
*Estadísticos de la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JASB_DAL_P8	2.36 $\pm$ 2.20	10.55				
JASB_DAL_P9	4.00 $\pm$ 4.12	13.23				
JASB_DAL_P10	1.73 $\pm$ 2.32	7.68				
JASB_DAL_P11	1.18 $\pm$ 1.16	7.82				
JASB_DAL_P12	3.09 $\pm$ 2.70	11.95				
JASB_DAL_P13	2.36 $\pm$ 3.32	9.95				
JASB_DAL_P14	3.36 $\pm$ 3.38	12.77				
JASB_DAL_P15	3.27 $\pm$ 4.26	11.95				
JASB_DAL_P16	3.64 $\pm$ 3.32	13.09				
JASB_DAL_P17	2.18 $\pm$ 2.27	9.91				
JASB_DAL_P18	2.55 $\pm$ 3.50	9.73	25.122	20	.197	.114
JASB_DAL_P19	2.73 $\pm$ 2.24	11.50				
JASB_DAL_P20	2.82 $\pm$ 2.89	11.45				
JASB_DAL_P21	2.91 $\pm$ 2.11	12.82				
JASB_DAL_P22	3.45 $\pm$ 2.84	12.95				
JASB_DAL_P23	1.91 $\pm$ 2.34	7.68				
JASB_DAL_P24	2.82 $\pm$ 2.48	11.45				
JASB_DAL_P25	2.91 $\pm$ 3.53	11.32				
JASB_DAL_P26	2.00 $\pm$ 1.94	8.27				
JASB_DAL_P27	2.73 $\pm$ 3.60	10.86				
JASB_DAL_P28	4.09 $\pm$ 4.13	14.05				
Comparación por parejas		10 vs 16 (.041); vs 22 (.046); vs 9 (.036); vs 28 (.016) 23 vs 22 (.046); vs 16 (.041); vs 9 (.036); vs 28 (.016) 11 vs 16 (.046); vs 9 (.041); vs 28 (.019) 26 vs 28 (.029)				

*Nota.* \*JASB: jugador atacante sin balón; DAL: acción motriz desmarcarse alejándose del balón; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

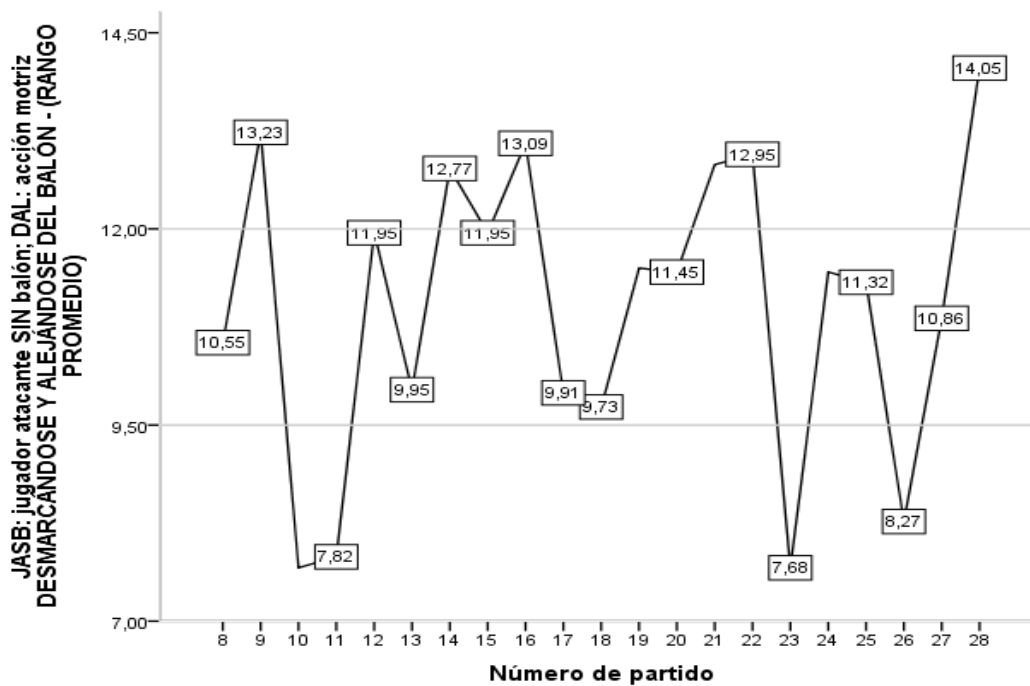
**Figura 25**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (atacante sin balón)*



**Figura 26**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (atacante sin balón)*



### IV.1.3 Rol jugador defensor del atacante con balón

Como se puede apreciar en la Tabla 39, del análisis estadístico para la acción motriz marcar en zona, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .000$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .261$ ). Por otra parte, en la Figura 27 y 28 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 39 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 39**

*Estadísticos de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

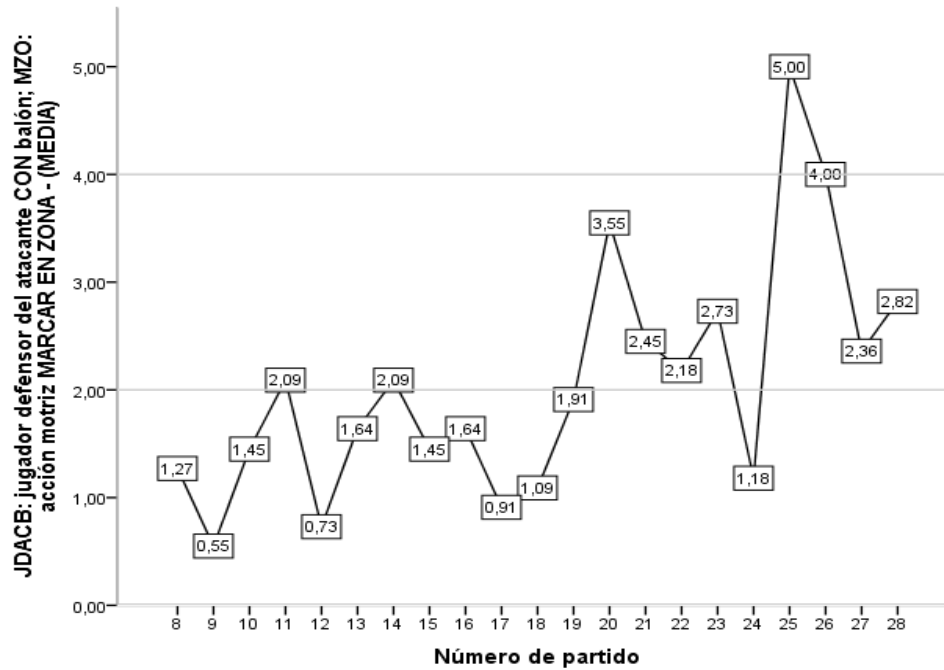
	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P8	1.27±1.42	10.14				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P9	.55±.82	8.14				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P10	1.45±1.29	10.45				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P11	2.09±3.11	10.91				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P12	.73±1.00	8.00				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P13	1.64±2.61	9.18				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P14	2.09±2.87	10.45				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P15	1.45±1.91	10.50				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P16	1.64±2.61	9.18				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P17	.91±1.44	7.64				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P18	1.09±1.75	8.09	57.459	20	.000	.261
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P19	1.91±3.39	10.27				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P20	3.55±4.15	13.32				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P21	2.45±3.04	12.00				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P22	2.18±2.40	12.14				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P23	2.73±3.22	13.32				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P24	1.18±2.40	8.14				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P25	5.00±5.34	17.09				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P26	4.00±3.68	16.09				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P27	2.36±2.90	12.32				
JDACB_MZO <sub>1</sub> _P28	2.82±3.34	13.64				
Comparación por parejas						
			17 vs 23 (.032); vs 20 (.032); vs 28 (.023); vs 26 (.001); vs 25 (.000)			
			12 vs 20 (.044); vs 23 (.044); vs 28 (.033); vs 26 (.002); vs 25 (.001)			
			18 vs 20 (.048); vs 23 (.048); vs 28 (.036); vs 26 (.002); vs 25 (.001)			
			9 vs 20 (.050); vs 23 (.050); vs 28 (.038); vs 25 (.001); vs 26 (.003)			
			24 vs 20 (.050); vs 23 (.050); vs 28 (.038); vs 26 (.003); vs 25 (.001)			
			16 vs 26 (.009); vs 25 (.003)			
			13 vs 26 (.009); vs 25 (.003)			
			8 vs 26 (.024); vs 25 (.009)			
			19 vs 26 (.028); vs 25 (.010)			
			14 vs 25 (.012)			
			15 vs 26 (.035); vs 25 (.013)			
			11 vs 26 (.050); vs 25 (.019)			

*Nota.* \*JDACB: jugador defensor del atacante con balón; MZO<sub>1</sub>: acción motriz marcar en zona; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.



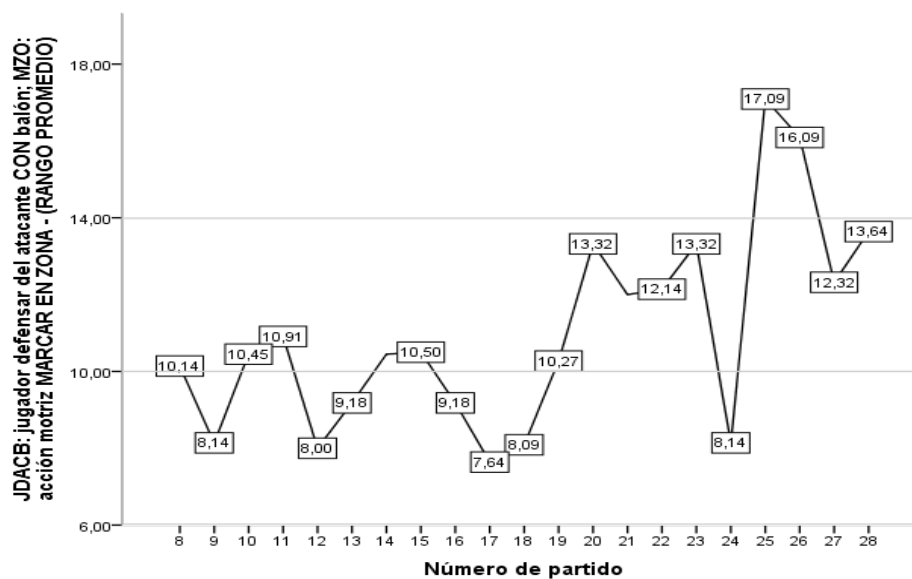
**Figura 27**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante con balón)*



**Figura 28**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 40, del análisis estadístico para la acción motriz replegar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .099$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .129$ ). Por otra parte, en la Figura 29 y 30 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 40 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 40**

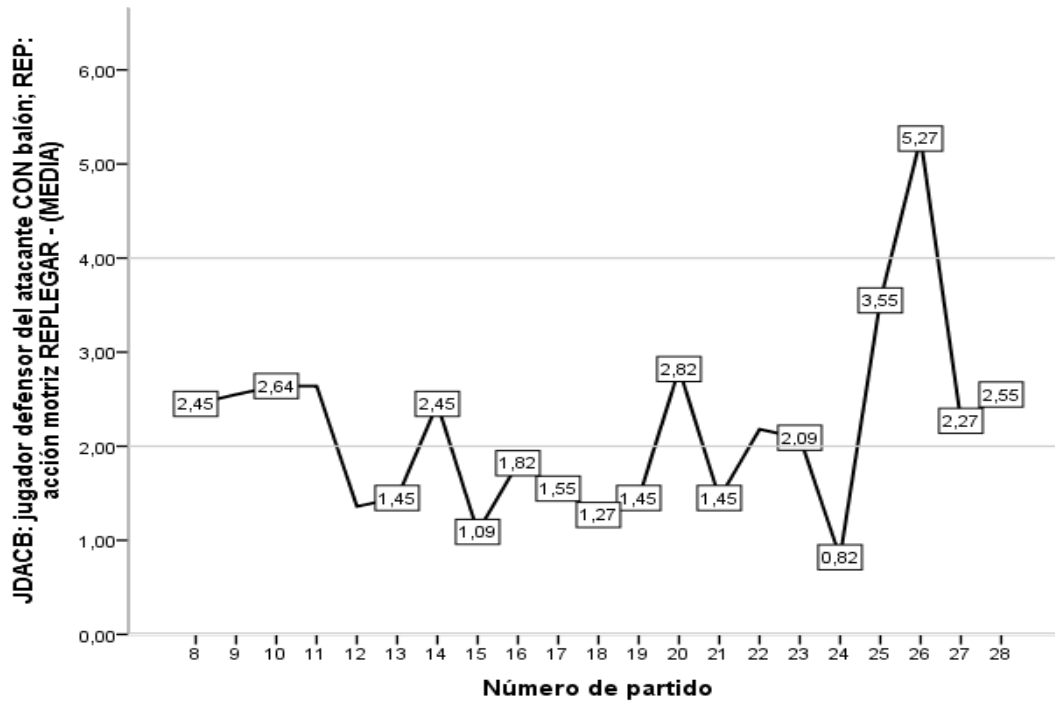
*Estadísticos de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDACB_REP <sub>1</sub> _P8	2.45 $\pm$ 2.38	12.41				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P9	2.55 $\pm$ 2.38	12.05				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P10	2.64 $\pm$ 2.46	12.73				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P11	2.64 $\pm$ 2.24	14.05				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P12	1.36 $\pm$ 1.02	9.64				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P13	1.45 $\pm$ 2.11	8.50				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P14	2.45 $\pm$ 2.25	12.23				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P15	1.09 $\pm$ 1.13	9.14				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P16	1.82 $\pm$ 2.44	10.41				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P17	1.55 $\pm$ 2.06	8.73				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P18	1.27 $\pm$ 1.84	8.64	28.446	20	.099	.129
JDACB_REP <sub>1</sub> _P19	1.45 $\pm$ 1.12	10.27				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P20	2.82 $\pm$ 3.48	11.68				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P21	1.45 $\pm$ 1.57	9.45				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P22	2.18 $\pm$ 4.09	8.50				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P23	2.09 $\pm$ 2.42	10.77				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P24	.82 $\pm$ .98	8.05				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P25	3.55 $\pm$ 3.17	14.59				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P26	5.27 $\pm$ 5.46	13.77				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P27	2.27 $\pm$ 2.49	12.18				
JDACB_REP <sub>1</sub> _P28	2.55 $\pm$ 2.62	13.23				
		24 vs 28 (.050); vs 26 (.030); vs 11 (.023); vs 25 (.013)				
		22 vs 26 (.046); vs 25 (.021)				
		13 vs 25 (.021); vs 26 (.046); vs 11 (.036)				
Comparación por parejas		22 vs 11 (.036)				
		18 vs 11 (.041); vs 25 (.024)				
		17 vs 11 (.044); vs 25 (.027)				
		15 vs 25 (.039)				

*Nota.* \*JDACB: jugador defensor del atacante con balón; REP<sub>1</sub>: acción motriz replegar <sub>1</sub>; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

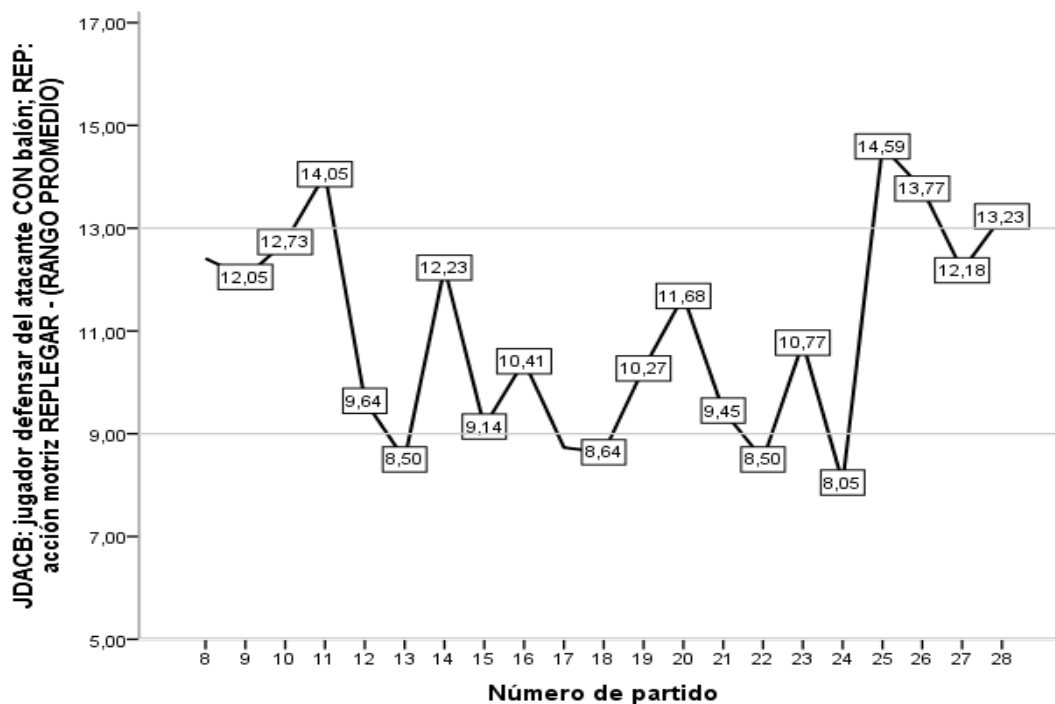
**Figura 29**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón)*



**Figura 30**

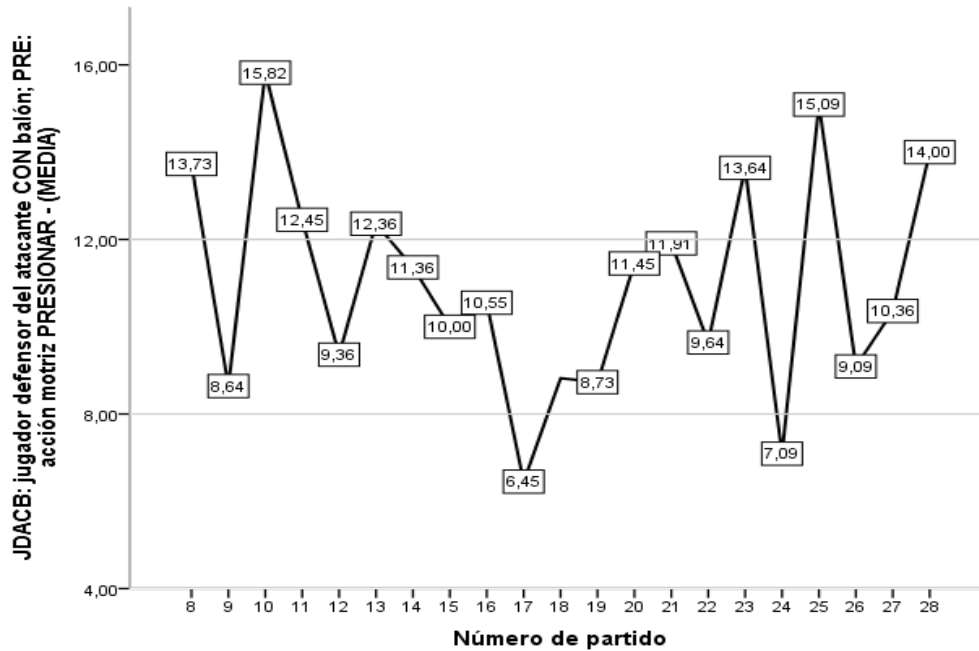
*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón)*





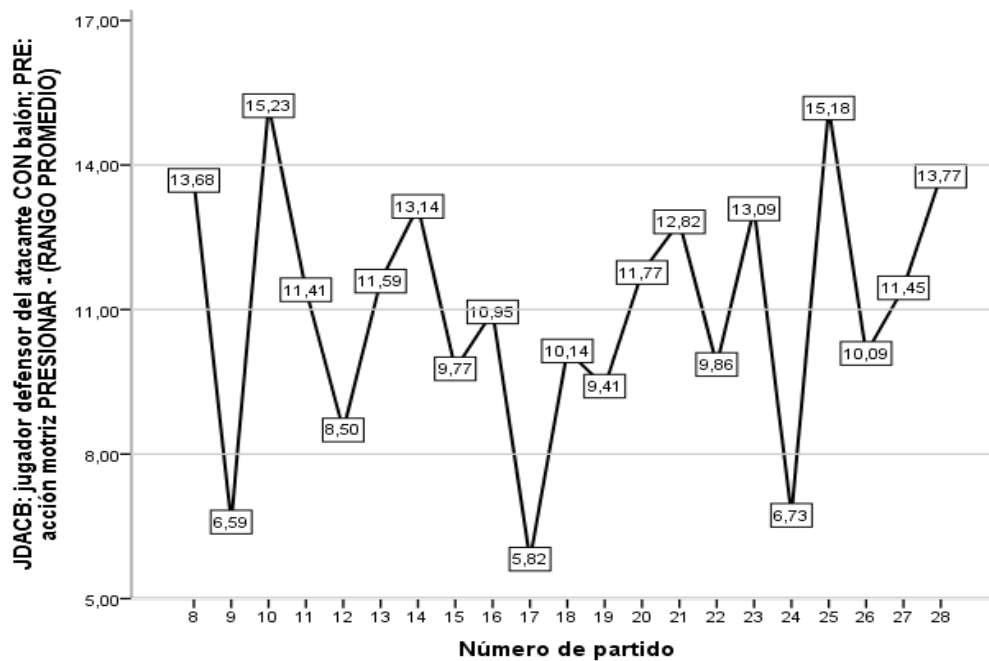
**Figura 31**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante con balón)*



**Figura 32**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 42, del análisis estadístico para la acción motriz hacer cobertura, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .365$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .098$ ). Por otra parte, en la Figura 33 y 34 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 42 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 42**

*Estadísticos de la acción motriz hacer cobertura (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDACB_HCO_P8	2.36 $\pm$ 1.96	14.18				
JDACB_HCO_P9	1.55 $\pm$ 1.36	10.68				
JDACB_HCO_P10	2.36 $\pm$ 2.58	11.86				
JDACB_HCO_P11	2.27 $\pm$ 2.90	12.41				
JDACB_HCO_P12	1.73 $\pm$ 1.90	10.00				
JDACB_HCO_P13	1.82 $\pm$ 1.83	11.55				
JDACB_HCO_P14	2.36 $\pm$ 3.00	12.00				
JDACB_HCO_P15	1.55 $\pm$ 2.16	9.77				
JDACB_HCO_P16	2.00 $\pm$ 2.44	10.91				
JDACB_HCO_P17	1.09 $\pm$ 1.30	8.36				
JDACB_HCO_P18	1.73 $\pm$ 1.95	10.45	21.554	20	.365	.098
JDACB_HCO_P19	1.64 $\pm$ 1.50	10.59				
JDACB_HCO_P20	2.55 $\pm$ 3.29	11.55				
JDACB_HCO_P21	2.27 $\pm$ 1.48	13.41				
JDACB_HCO_P22	1.09 $\pm$ 1.30	8.05				
JDACB_HCO_P23	1.64 $\pm$ 2.24	10.14				
JDACB_HCO_P24	.73 $\pm$ .78	7.77				
JDACB_HCO_P25	3.36 $\pm$ 2.83	14.41				
JDACB_HCO_P26	1.55 $\pm$ 1.57	10.50				
JDACB_HCO_P27	1.64 $\pm$ 2.24	9.64				
JDACB_HCO_P28	2.36 $\pm$ 2.54	12.77				

Comparación por parejas

24 vs 21 (.033); vs 8 (.015); vs 25 (.012)

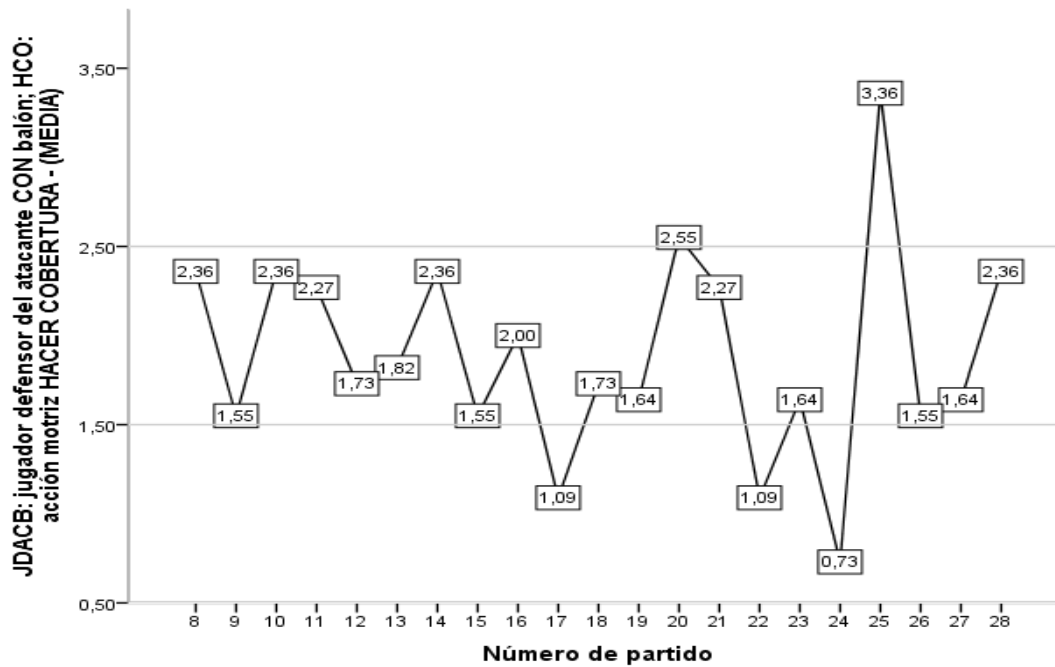
22 vs 21 (.043); vs 8 (.020); vs 25 (.016)

17 vs 8 (.028); vs 25 (.022)

*Nota.* \*JDACB: jugador defensor del atacante con balón; HCO: acción motriz hacer cobertura; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

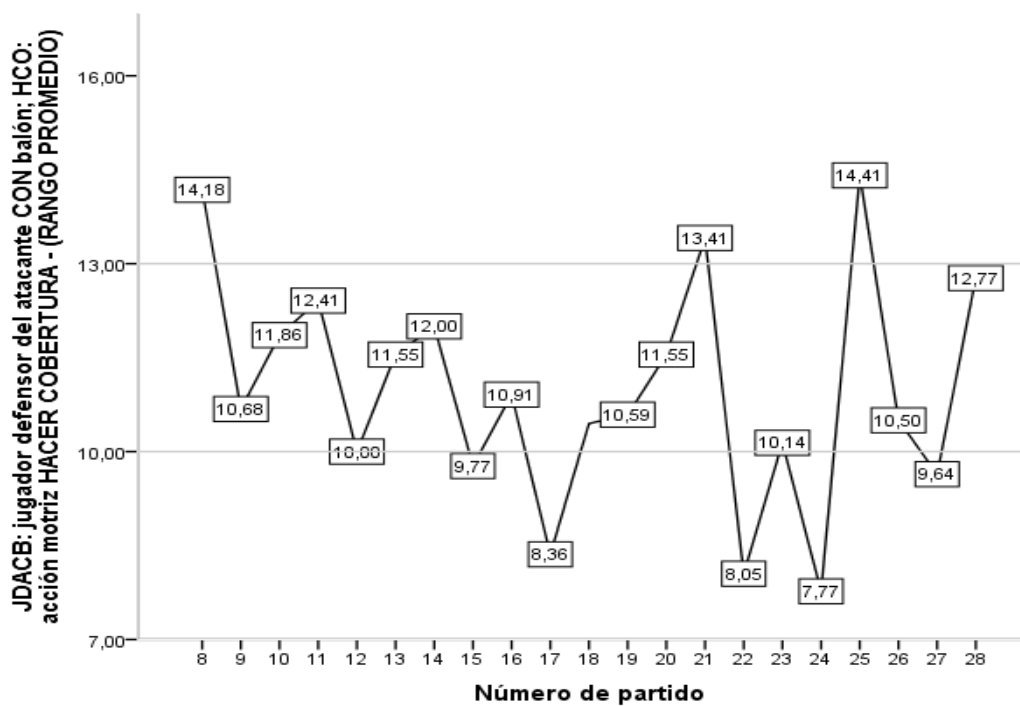
**Figura 33**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz hacer cobertura (defensor del atacante con balón)*



**Figura 34**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz hacer cobertura (defensor del atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 43, del análisis estadístico para la acción motriz interceptar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .306$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .103$ ). Por otra parte, en la Figura 35 y 36 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 43 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 43**

*Estadísticos de la acción motriz interceptar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

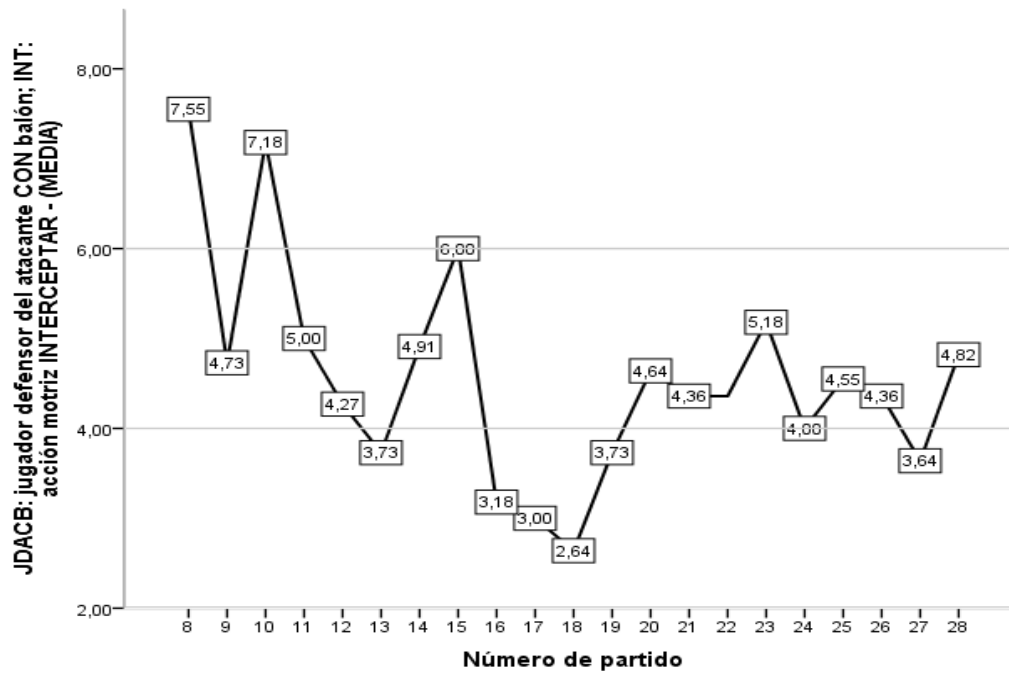
	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDACB_INT_P8	7.55 $\pm$ 5.61	15.45				
JDACB_INT_P9	4.73 $\pm$ 6.13	9.82				
JDACB_INT_P10	7.18 $\pm$ 6.75	13.23				
JDACB_INT_P11	5.00 $\pm$ 4.33	12.14				
JDACB_INT_P12	4.27 $\pm$ 3.40	10.77				
JDACB_INT_P13	3.73 $\pm$ 3.77	9.23				
JDACB_INT_P14	4.91 $\pm$ 3.96	12.00				
JDACB_INT_P15	6.00 $\pm$ 5.42	13.36				
JDACB_INT_P16	3.18 $\pm$ 3.06	7.59				
JDACB_INT_P17	3.00 $\pm$ 3.37	8.23				
JDACB_INT_P18	2.64 $\pm$ 3.00	7.95	22.665	20	.306	.103
JDACB_INT_P19	3.73 $\pm$ 2.61	11.14				
JDACB_INT_P20	4.64 $\pm$ 3.61	11.64				
JDACB_INT_P21	4.36 $\pm$ 3.82	11.68				
JDACB_INT_P22	4.36 $\pm$ 2.97	10.36				
JDACB_INT_P23	5.18 $\pm$ 4.37	12.27				
JDACB_INT_P24	4.00 $\pm$ 4.75	8.59				
JDACB_INT_P25	4.55 $\pm$ 3.90	11.68				
JDACB_INT_P26	4.36 $\pm$ 2.80	11.95				
JDACB_INT_P27	3.64 $\pm$ 3.77	10.36				
JDACB_INT_P28	4.82 $\pm$ 4.21	11.55				
		16 vs 10 (.033); vs 15 (.029); vs 8 (.003)				
		18 vs 10 (.046); vs 15 (.041); vs 8 (.005)				
Comparación por parejas		17 vs 18 (.006)				
		24 vs 8 (.009)				
		13 vs 8 (.019)				
		9 vs 8 (.033)				

*Nota.* \*JDACB: jugador defensor del atacante con balón; INT: acción motriz interceptar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.



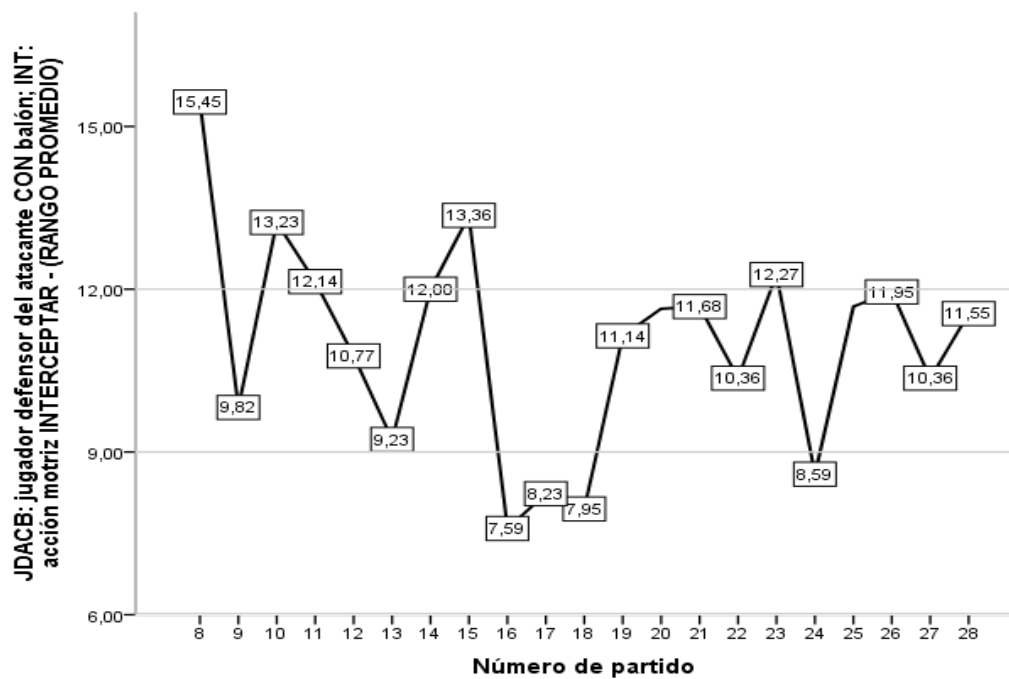
**Figura 35**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz interceptar (defensor del atacante con balón)*



**Figura 36**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz interceptar (defensor del atacante con balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 44, del análisis estadístico para la acción motriz entrar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .163$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .119$ ). Por otra parte, en la Figura 37 y 38 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 44 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 44**

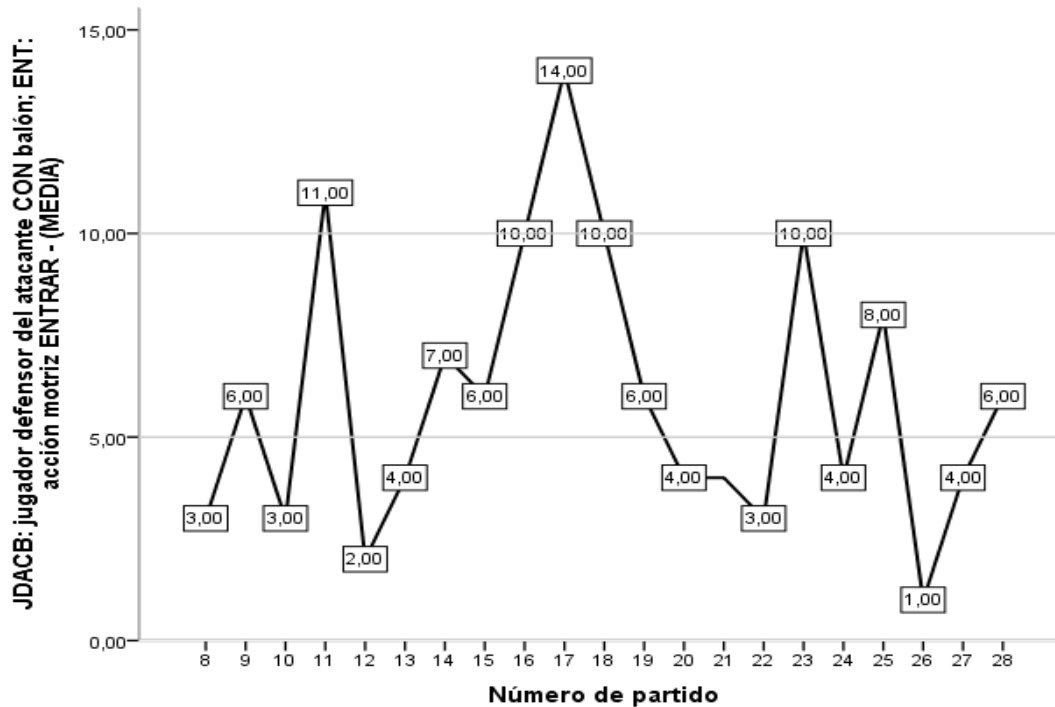
*Estadísticos de la acción motriz entrar (defensor del atacante con balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDACB_ENT_P8	3.00	12.14				
JDACB_ENT_P9	6.00	10.59				
JDACB_ENT_P10	3.00	10.86				
JDACB_ENT_P11	11.00	12.45				
JDACB_ENT_P12	2.00	10.91				
JDACB_ENT_P13	4.00	12.91				
JDACB_ENT_P14	7.00	12.73				
JDACB_ENT_P15	6.00	11.23				
JDACB_ENT_P16	10.00	9.27				
JDACB_ENT_P17	14.00	7.45				
JDACB_ENT_P18	10.00	8.45	26.097	20	.163	.119
JDACB_ENT_P19	6.00	13.14				
JDACB_ENT_P20	4.00	11.95				
JDACB_ENT_P21	4.00	8.64				
JDACB_ENT_P22	3.00	10.05				
JDACB_ENT_P23	10.00	9.64				
JDACB_ENT_P24	4.00	11.18				
JDACB_ENT_P25	8.00	14.50				
JDACB_ENT_P26	1.00	8.86				
JDACB_ENT_P27	4.00	10.50				
JDACB_ENT_P28	6.00	13.55				
	17 vs 14 (.046; vs 13 (.039); vs 19 (.032); vs 28 (.021); vs 25 (.008)					
	18 vs 25 (.022)					
Comparación por parejas	21 vs 25 (.027)					
	26 vs 25 (.033)					
	16 vs 25 (.048)					

*Nota.* \*JDACB: jugador defensor del atacante con balón; ENT: acción motriz entrar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

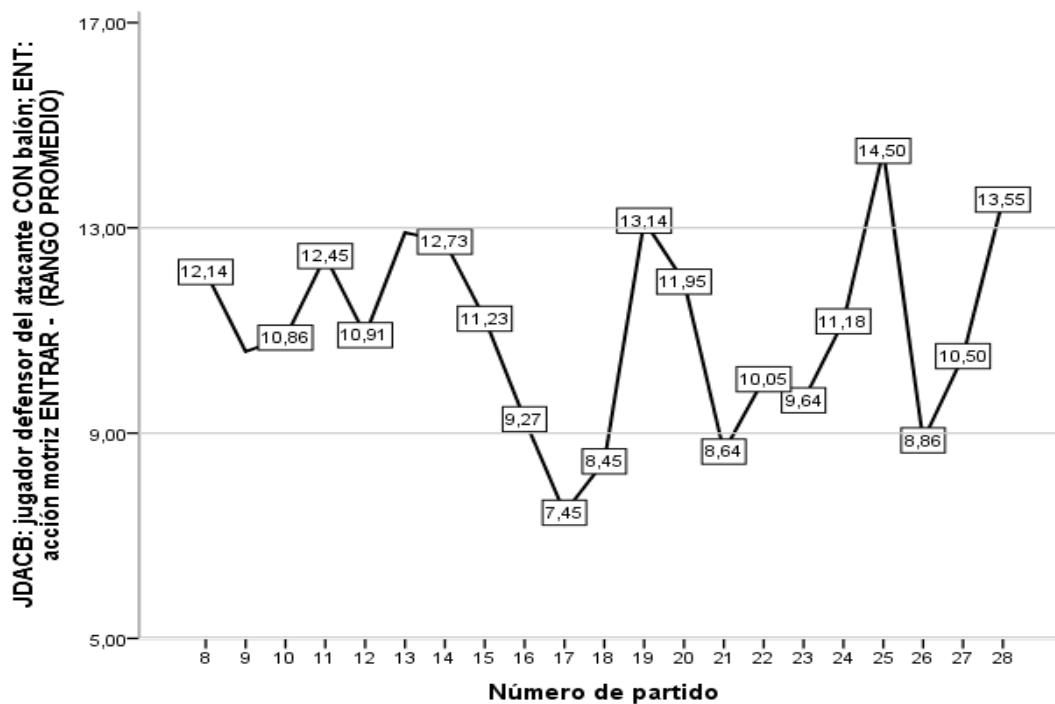
**Figura 37**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz entrar (defensor del atacante con balón)*



**Figura 38**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz entrar (defensor del atacante con balón)*



#### IV.1.4 Rol jugador defensor del atacante sin balón

Como se puede apreciar en la Tabla 45, del análisis estadístico para la acción motriz marcar en zona, se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .007$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .176$ ). Por otra parte, en la Figura 39 y 40 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 45 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 45**

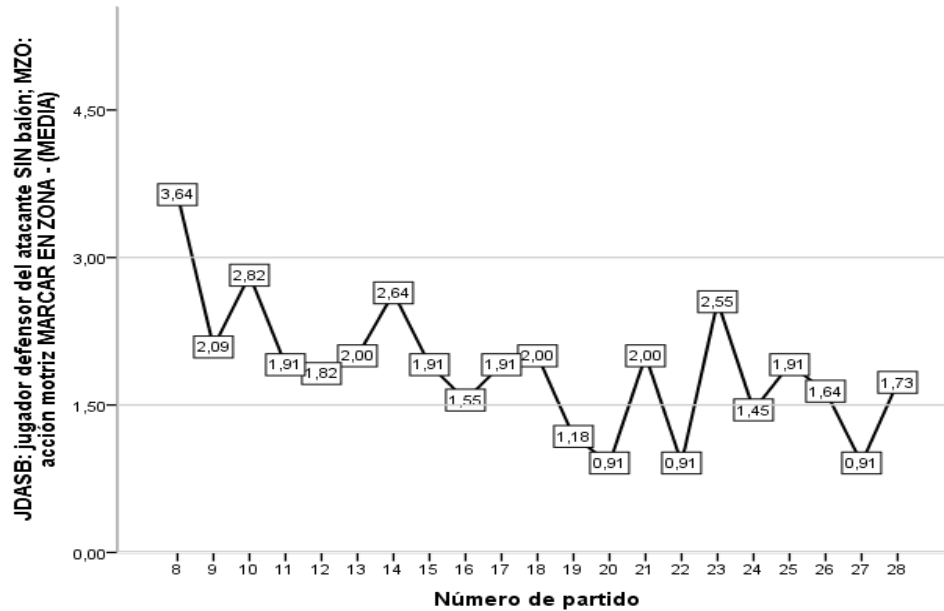
*Estadísticos de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P8	3.64±3.61	16.14				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P9	2.09±2.02	14.23				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P10	2.82±2.82	14.95				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P11	1.91±2.70	11.73				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P12	1.82±2.48	9.91				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P13	2.00±2.56	11.14				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P14	2.64±2.97	13.14				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P15	1.91±2.58	11.18				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P16	1.55±2.11	10.59				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P17	1.91±2.34	10.95	38.746	20	.007	.176
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P18	2.00±3.06	11.05				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P19	1.18±1.60	8.64				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P20	.91±1.57	7.18				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P21	2.00±2.36	11.45				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P22	.91±1.37	7.45				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P23	2.55±4.27	11.73				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P24	1.45±2.38	9.91				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P25	1.91±2.84	10.32				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P26	1.64±2.06	10.14				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P27	.91±1.22	8.82				
JDASB_MZO <sub>2</sub> _P28	1.73±2.57	10.36				
		20 vs 14 (.024); vs 9 (.008); vs 10 (.003); vs 8 (.001)				
		22 vs 14 (.032); vs 9 (.010); vs 10 (.005); vs 8 (.001)				
		19 vs 9 (.035); vs 10 (.017); vs 8 (.005)				
		27 vs 9 (.041); vs 10 (.020); vs 8 (.006)				
		12 vs 8 (.019)				
Comparación por parejas		24 vs 8 (.019)				
		26 vs 8 (.023)				
		25 vs 8 (.028)				
		28 vs 8 (.029)				
		16 vs 8 (.036)				
		17 vs 8 (.050)				

*Nota.* \*JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; MZO<sub>2</sub>: acción motriz marcar en zona; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

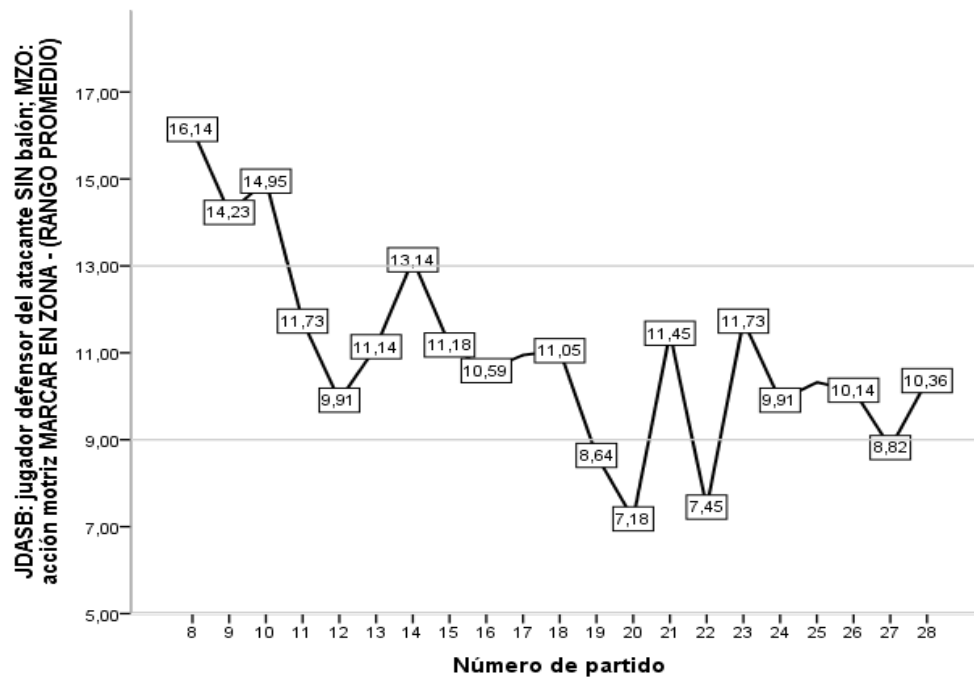
**Figura 39**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante sin balón)*



**Figura 40**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz marcar en zona (defensor del atacante sin balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 46, del análisis estadístico para la acción motriz replegar, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .050$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .143$ ). Por otra parte, en la Figura 41 y 42 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 46 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 46**

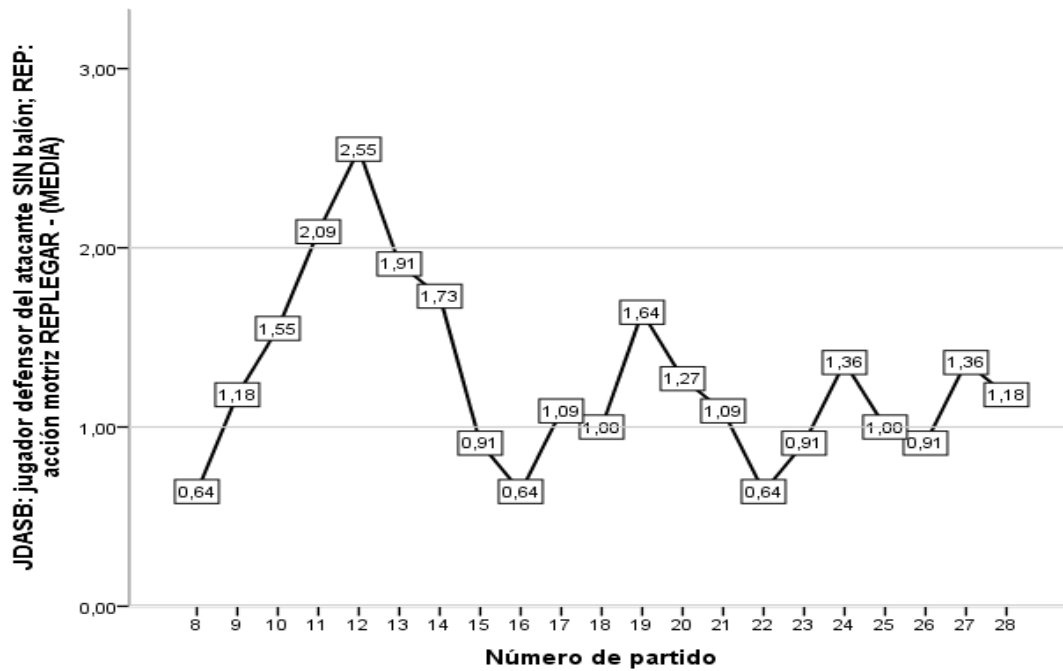
*Estadísticos de la acción motriz replegar (defensor del atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M ± DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDASB_REP <sub>2</sub> _P8	.64±1.12	7.91				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P9	1.18±1.66	10.14				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P10	1.55±1.29	13.32				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P11	2.09±2.21	13.68				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P12	2.55±1.63	15.27				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P13	1.91±1.57	14.50				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P14	1.73±1.27	13.95				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P15	.91±1.22	9.73				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P16	.64±1.02	8.14				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P17	1.09±1.44	9.95				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P18	1.00±1.18	10.36	31.437	20	.050	.143
JDASB_REP <sub>2</sub> _P19	1.64±1.50	12.86				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P20	1.27±1.61	11.05				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P21	1.09±.70	11.09				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P22	.64±.80	8.32				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P23	.91±1.04	9.68				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P24	1.36±1.56	11.55				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P25	1.00±1.41	9.50				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P26	.91±1.30	9.05				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P27	1.36±2.24	10.36				
JDASB_REP <sub>2</sub> _P28	1.18±1.16	10.59				
	8 vs 10 (.041); vs 11 (.029); vs 14 (.022); vs 13 (.013); vs 12 (.005)					
	16 vs 10 (.050); vs 11 (.036); vs 14 (.028); vs 13 (.016); vs 12 (.007)					
	22 vs 11 (.043); vs 14 (.033); vs 13 (.019); vs 12 (.009)					
	26 vs 13 (.039); vs 12 (.019)					
Comparación por parejas	25 vs 12 (.029)					
	23 vs 12 (.035)					
	15 vs 12 (.036)					
	17 vs 12 (.044)					

*Nota.* \*JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; REP<sub>2</sub>: acción motriz replegar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

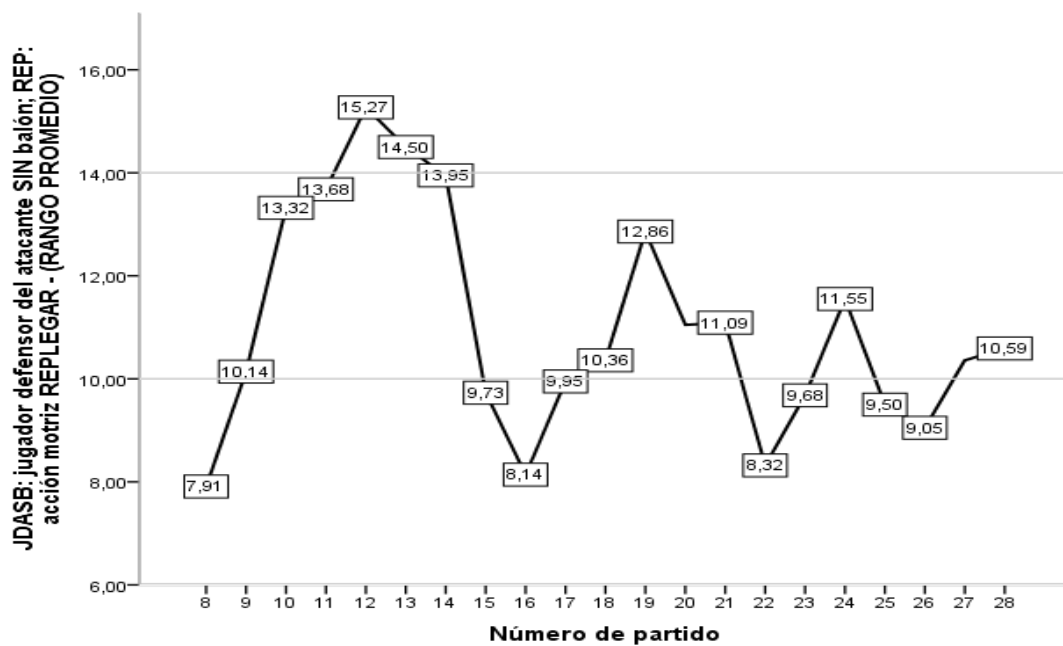
**Figura 41**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante con balón)*



**Figura 42**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz replegar (defensor del atacante sin balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 47, del análisis estadístico para la acción motriz presionar, se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .006$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .179$ ). Por otra parte, en la Figura 43 y 44 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 47 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 47**

*Estadísticos de la acción motriz presionar (atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

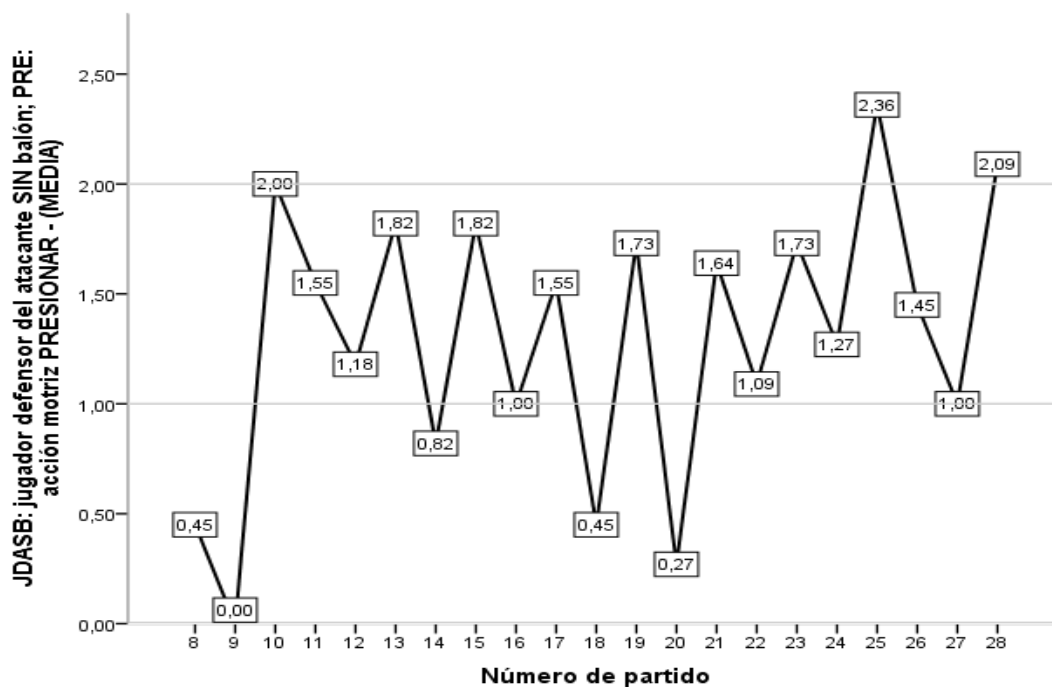
	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P8	.45 $\pm$ .52	8.95				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P9	.00 $\pm$ .00	5.64				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P10	2.00 $\pm$ 2.64	13.45				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P11	1.55 $\pm$ 1.86	12.05				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P12	1.18 $\pm$ 1.53	10.05				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P13	1.82 $\pm$ 2.75	11.50				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P14	.82 $\pm$ 1.40	10.00				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P15	1.82 $\pm$ 3.68	10.23				
JDACB_PRE <sub>2</sub> _P16	1.00 $\pm$ 1.84	9.05				
JDACB_PRE <sub>2</sub> _P17	1.55 $\pm$ 2.06	12.27				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P18	.45 $\pm$ .68	8.91	39.340	20	.006	.179
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P19	1.73 $\pm$ 2.05	11.64				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P20	.27 $\pm$ .64	7.41				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P21	1.64 $\pm$ .92	14.50				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P22	1.09 $\pm$ 1.22	10.77				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P23	1.73 $\pm$ 1.84	12.91				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P24	1.27 $\pm$ 1.73	10.59				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P25	2.36 $\pm$ 2.46	15.59				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P26	1.45 $\pm$ 2.65	11.59				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P27	1.00 $\pm$ 1.34	10.32				
JDASB_PRE <sub>2</sub> _P28	2.09 $\pm$ 2.70	13.59				
	9 vs 13 (.027); vs 26 (.024); vs 19 (.023); vs 11 (.015); vs 17 (.012); vs 23 (.006); vs 10 (.003); vs 28 (.003); vs 21 (.001); vs 25 (.000)					
	20 vs 23 (.038); vs 10 (.022); vs 28 (.019); vs 21 (.007); vs 25 (.002)					
	18 vs 21 (.035); vs 25 (.012)					
Comparación por parejas	8 vs 21 (.036); vs 25 (.012)					
	16 vs 21 (.039); vs 25 (.013)					
	14 vs 25 (.035)					
	12 vs 25 (.036)					
	15 vs 25 (.043)					
	27 vs 25 (.046)					

*Nota.* \*JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; PRE<sub>2</sub>: acción motriz presionar; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$  En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.



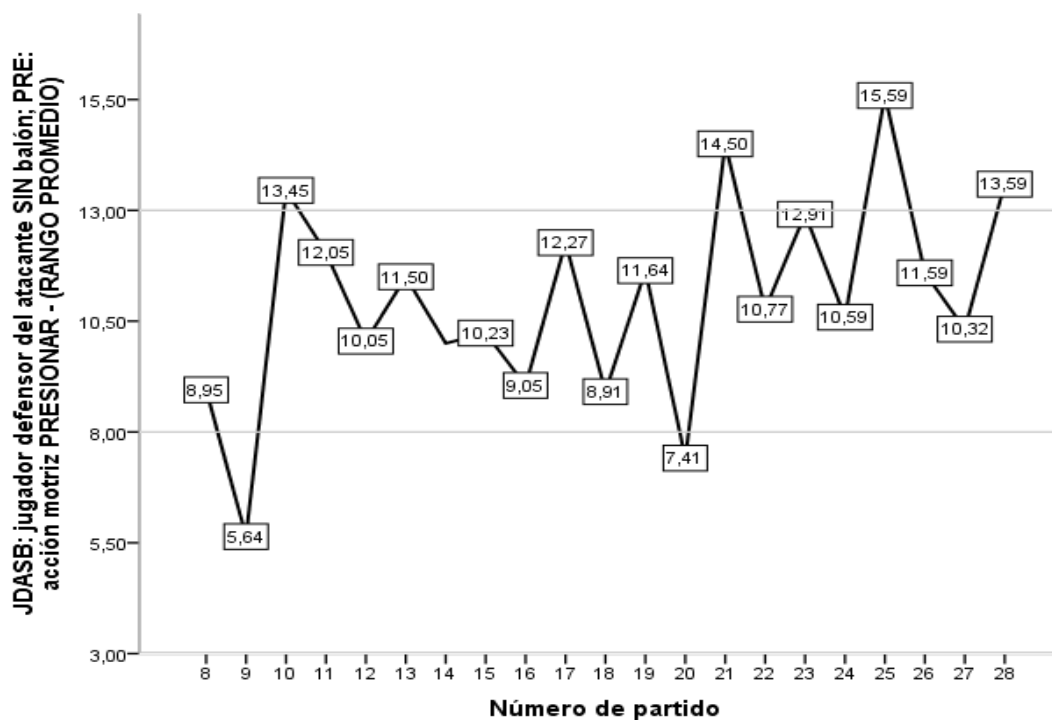
**Figura 43**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante sin balón)*



**Figura 44**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz presionar (defensor del atacante sin balón)*



Como se puede apreciar en la Tabla 48, del análisis estadístico para la acción motriz golpear de cabeza, no se desprenden diferencias estadísticamente significativas ( $p = .005$ ) en los 21 partidos analizados, y donde el tamaño del efecto es insignificante ( $W = .181$ ). Por otra parte, en la Figura 45 y 46 se observa de manera gráfica la oscilación de las medias y del rango promedio, respectivamente, en cada uno de estos 21 partidos analizados (información que, aunque se halla en la Tabla 48 se aporta para una mejor visualización y consulta).

**Tabla 48**

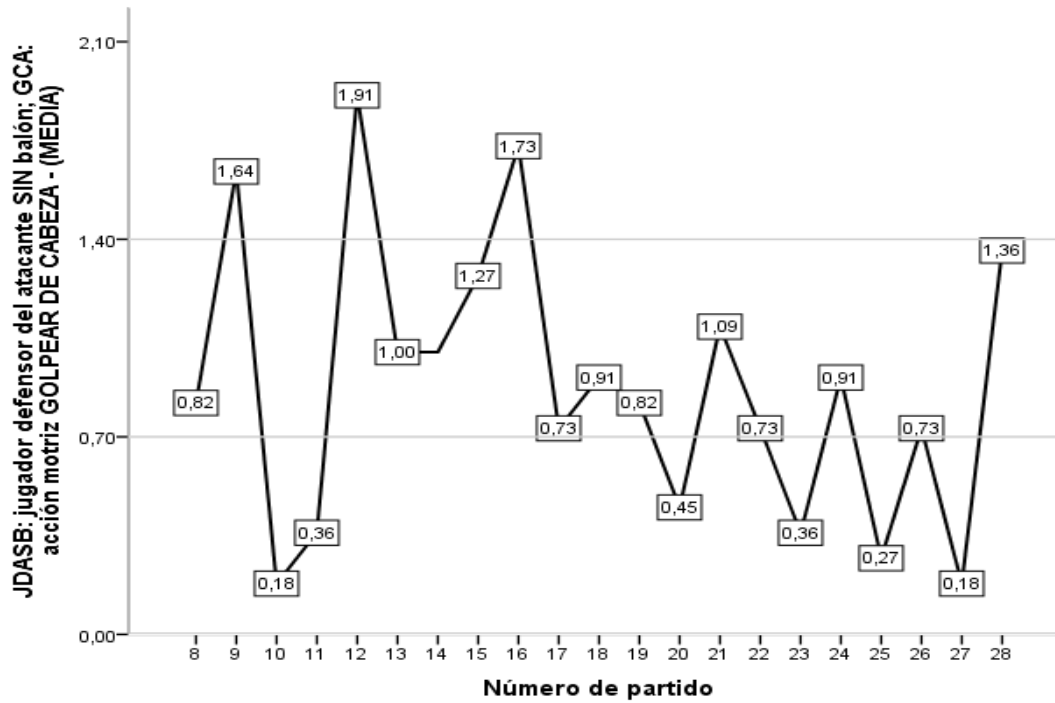
*Estadísticos de la acción motriz golpear de cabeza (defensor del atacante sin balón) con la prueba de Friedman para muestras relacionadas y tamaño del efecto (W de Kendall)*

	M $\pm$ DS	RANGO	Chi cuadrado	gl	p	Cohen's d
JDASB_GCA_P8	.82 $\pm$ 1.32	11.36				
JDASB_GCA_P9	1.64 $\pm$ 1.85	15.32				
JDASB_GCA_P10	.18 $\pm$ .40	8.14				
JDASB_GCA_P11	.36 $\pm$ .92	9.27				
JDASB_GCA_P12	1.91 $\pm$ 2.38	14.18				
JDASB_GCA_P13	1.00 $\pm$ 1.26	12.05				
JDASB_GCA_P14	1.00 $\pm$ 1.09	12.59				
JDASB_GCA_P15	1.27 $\pm$ 1.79	12.45				
JDACB_GCA_P16	1.73 $\pm$ 2.00	14.82				
JDACB_GCA_P17	.73 $\pm$ .90	10.82	39.925	20	.005	.181
JDASB_GCA_P18	.91 $\pm$ 1.57	10.27				
JDASB_GCA_P19	.82 $\pm$ 1.25	11.23				
JDASB_GCA_P20	.45 $\pm$ .68	9.55				
JDASB_GCA_P21	1.09 $\pm$ 1.64	11.77				
JDASB_GCA_P22	.73 $\pm$ 1.55	10.05				
JDASB_GCA_P23	.36 $\pm$ .92	8.27				
JDASB_GCA_P24	.91 $\pm$ 2.11	9.36				
JDASB_GCA_P25	.27 $\pm$ .46	8.18				
JDASB_GCA_P26	.73 $\pm$ 1.00	10.64				
JDASB_GCA_P27	.18 $\pm$ .40	8.23				
JDASB_GCA_P28	1.36 $\pm$ 2.37	12.45				
Comparación por parejas		10 vs 12 (.022); vs 16 (.012); vs 9 (.007) 25 vs 12 (.023); vs 16 (.012); vs 9 (.007) 27 vs 12 (.024); vs 16 (.013); vs 9 (.007) 23 vs 12 (.026); vs 16 (.013); vs 9 (.008) 11 vs 16 (.036); vs 9 (.022) 24 vs 16 (.039); vs 9 (.024) 20 vs 16 (.046); vs 9 (.029) 22 vs 9 (.046)				

*Nota.* \*JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; GCA: golpear de cabeza; P: n° de partido; M: media; DS: desviación típica; \*\* $p \leq 0.05$ . En las comparaciones por parejas (tan sólo se visualizan aquellos que desprenden diferencias estadísticamente significativas), los valores de significación se han ajustado mediante la corrección Bonferroni para varias muestras.

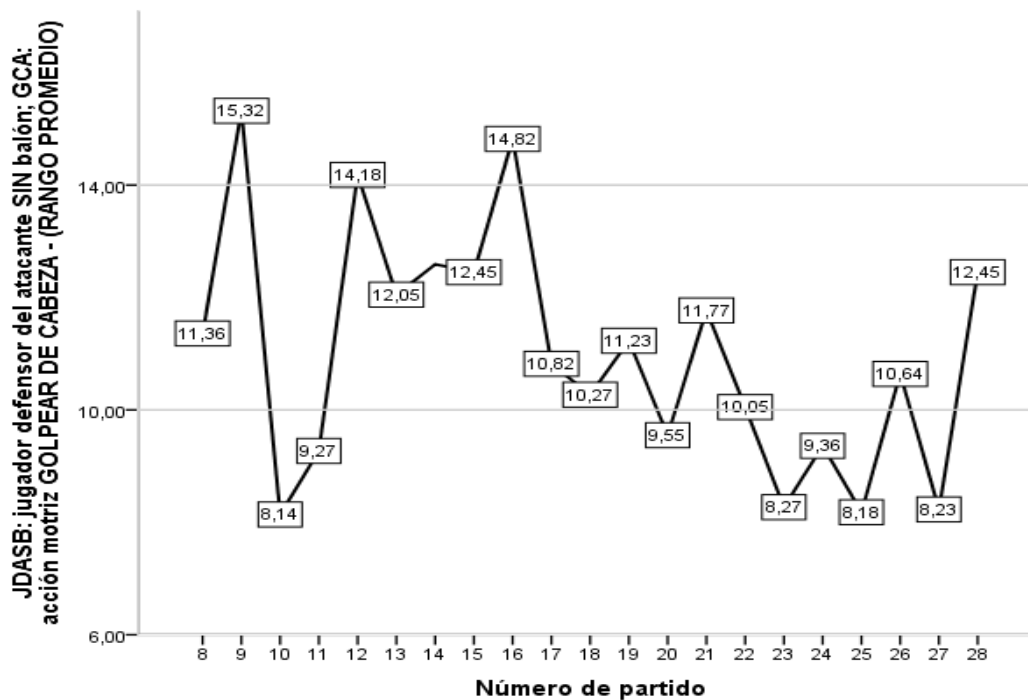
**Figura 45**

*Puntuaciones medias de cada partido analizado de la acción motriz golpear de cabeza (defensor del atacante sin balón)*



**Figura 46**

*Puntuaciones del rango promedio de cada partido analizado de la acción motriz golpear de cabeza (defensor del atacante sin balón)*



## IV.2 Resultados de los datos cualitativos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos

Atendiendo a los objetivos de la presente investigación se describen los resultados para cada uno de ellos de acuerdo a la estadística descriptiva (frecuencias categoriales), las coocurrencias y las redes semánticas.

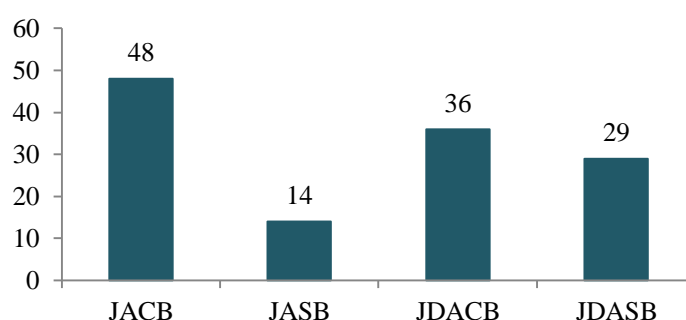
Los resultados del Objetivo 2, analizar las verbalizaciones sobre el conocimiento declarativo tras la aplicación del PEGJD se describen en los epígrafes IV.2.1, IV.2.2 y IV.2.3.

### IV.2.1 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento declarativo

De acuerdo a las categorías deductivas de los distintos tipos de roles durante las 29 asambleas, en la Figura 47 puede observarse que de 1151 comentarios, el valor más alto para las verbalizaciones de tipo declarativo evidencia la presencia del rol *jugador atacante con balón* con una frecuencia de 48 apariciones. En cambio, se apreció un valor más bajo en el rol *jugador atacante sin balón* y una frecuencia de 14. Además, los participantes hacían referencia en sus verbalizaciones al rol *jugador defensor del atacante con balón* con una frecuencia de 36 veces. Otro valor intermedio para este tipo de conocimiento fueron las verbalizaciones del rol *jugador defensor del atacante sin balón* que queda representada en el diagrama de barras con una frecuencia de 29.

**Figura 47**

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento declarativo en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*



En cuanto a las acciones motrices de cada rol categorías, se destaca que de 1151 comentarios, una frecuencia de 257 representaba al conocimiento declarativo en las 29 asambleas, tal y como se observa en la Figura 48. De tal manera que, los participantes no hablaron de las acciones motrices *controlar* (CONT) y *pasar con la cabeza* (PCAB) para el rol *jugador atacante con balón*. Igualmente, no mencionaron verbalizaciones de la acción

motriz *entrar* para el rol *jugador defensor del atacante con balón*. Por esta razón, no aparecen en el diagrama de barras.

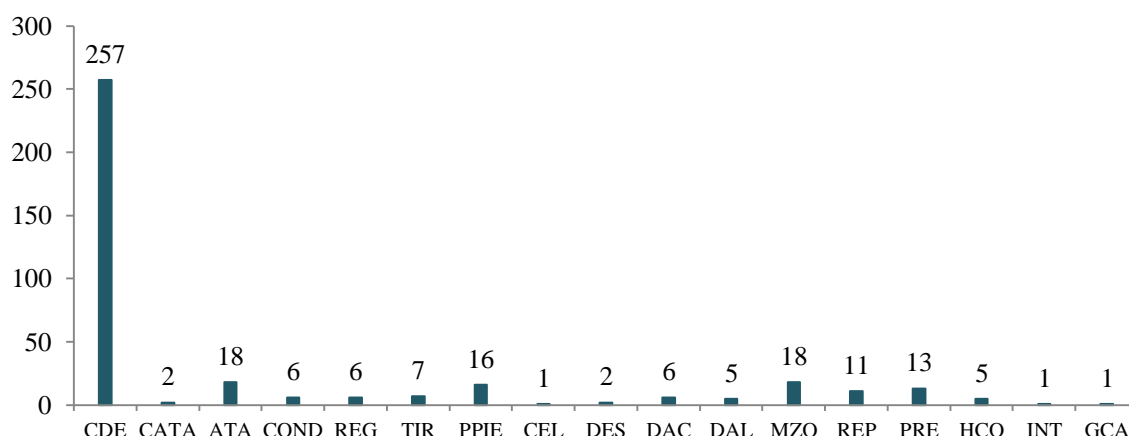
Por el contrario, se indica que el valor más alto hace alusión a comentarios de tipo declarativo para la acción motriz *atacar* (ATA) con una frecuencia de 18 apariciones y el valor más bajo para la acción motriz *contraatacar* (CATA) con una frecuencia de dos. El resto de verbalizaciones para este rol desprendieron valores intermedios tales como: 16 veces para la acción motriz *pasar con el pie* (PPIE), siete veces para la acción motriz *tirar* (TIR), seis veces para las acciones motrices *regatear* (REG) y *conducir* (COND).

Para el rol *jugador atacante sin balón* se contempla el valor más alto en los enunciados de tipo declarativo que hacen alusión a la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* (DAL) con una frecuencia de seis. El valor más bajo fue de una vez para los enunciados declarativos propios de la acción motriz *crear espacios libres* (CEL). El resto de enunciados presentan frecuencias de cinco para la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* (DAL) y de dos para la acción motriz *desmarcarse* (DES).

Tal y como puede observarse, las expresiones de tipo declarativo de las acciones motrices relacionadas con los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón* manifiestan valores más altos en las acciones motrices comunes a estos dos roles (*marcar en zona*, *replegar* y *presionar*). Así, las expresiones de tipo declarativo de la acción motriz *marcar en zona* (MZO) desprende una frecuencia de 18 apariciones siendo esta la mayor de todas ellas. Al resto de expresiones les corresponde frecuencias de 11 veces para la acción motriz *replegar* (PRE) y de 13 veces para la acción motriz *presionar* (PRE). Los valores más bajos corresponden a las expresiones vinculadas a la acción motriz *interceptar* (INT, rol jugador defensor del atacante con balón) y *golpear de cabeza* (GCA, rol jugador defensor del atacante sin balón) con frecuencias de uno para ambas.

**Figura 48**

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento declarativo referente a las distintas acciones motrices para cada rol.*

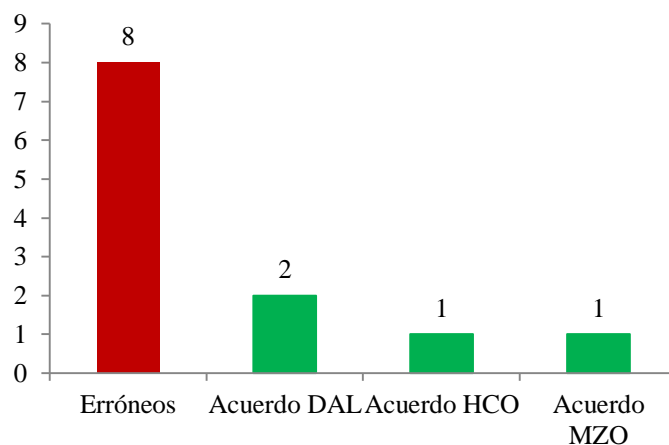


Con referencia a las categorías inductivas, de las 1151 verbalizaciones del grupo de discusión, se observan en la Figura 49 las verbalizaciones que no responden al conocimiento declarativo durante las 29 asambleas, así como los acuerdos a los que se llegaron. Por tanto, se distingue una frecuencia de ocho apariciones que representan los comentarios sobre intervenciones de los participantes que no respondían correctamente al interrogante ¿qué hemos hecho en el entrenamiento? Estos hacen referencia a los comentarios “hemos jugado bien” y “hemos jugado en equipo” (asamblea 1), “hemos jugado muy bien el partido” (asamblea 2), “desmarcarse acercándose al balón” (asamblea 8), “marcar en zona” (asamblea 7), “desmarcarse alejándose del balón” (asamblea 22 y 29) y “hacer cobertura” (asamblea 27).

No obstante, los participantes fueron capaces de clarificar junto a la investigadora algunos de estos conocimientos declarativos erróneos tales como: acuerdo en las verbalizaciones de la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* (DAL, jugador atacante sin balón) con una frecuencia de dos veces, acuerdo en las verbalizaciones *hacer cobertura* (HCO, jugador defensor del atacante con balón) y acuerdo en las verbalizaciones de la acción motriz *marcar en zona* (MZO, roles jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón) cuyos valores de las frecuencias son de uno. A consecuencia de lo mencionado, se deduce que los participantes entendieron en cuatro de ocho apariciones el porqué de su equivocación sobre lo que habían trabajado en el entrenamiento.

#### Figura 49

*Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento declarativo y acuerdos para las acciones motrices desmarcarse acercándose al balón, hacer cobertura y marcar en zona.*



#### IV.2.2 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento declarativo

Las coocurrencias y los coeficientes de coocurrencia (C) identifican la intensidad de la relación entre las categorías deductivas e inductivas. En estas coincidencias entre categorías se percibe cierto grado de coocurrencia entre las verbalizaciones que mencionan qué hicieron

en el entrenamiento (CDE) y las distintas acciones motrices abordadas en cada entrenamiento. Como puede observarse el código “conocimiento declarativo” (CDE) no coocurió con los códigos “pasar con la cabeza” (PCA) y “acuerdo para la acción motriz hacer cobertura”. El resto de coocurrencias obtuvieron coeficientes entre  $C = .02$  y  $C = .06$ . Los coeficientes de coocurrencias más altos fueron para el código “presionar” (PRE,  $C = .12$ ), “pasar con el pie” (PPIE,  $C = .14$ ) y el código “marcar en zona” (MZO,  $C = .16$ ).

Respecto a los códigos “erróneos” que representaban a las verbalizaciones que no daban respuesta al conocimiento declarativo (qué) y las distintas acciones motrices del PEGJD o los acuerdos sobre algunas de ellas no existieron coocurrencias.

Las verbalizaciones que contenían el código “jugador atacante con balón” coocurrieron con los códigos “contraatacar” (CATA,  $C = .04$ ), “regatear” (REG,  $C = .10$ ), “conducir” (COND,  $C = .12$ ), “tirar” (TIR,  $C = .15$ ), “atacar” (ATA,  $C = .27$ ) y “pasar con el pie” (PPIE,  $C = .28$ ), siendo este último el coeficiente mayor.

Los enunciados que incluían el código “jugador atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “pasar con el pie” (PPIE,  $C = .03$ ), “desmarcarse” (DES,  $C = .04$ ), “hacer cobertura” (HCO,  $C = .00$ ), “crear espacios libres” (CEL,  $C = .05$ ), “acuerdo para la acción motriz desmarcarse alejándose del balón” (DAL,  $C = .09$ ), “desmarcarse alejándose del balón” (DAL,  $C = .23$ ) y “desmarcarse acercándose al balón” (DAC,  $C = .27$ ), siendo este coeficiente el mayor de todos ellos.

Los comentarios que comprendían el código “jugador defensor del atacante con balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz marcar en zona” (MZO,  $C = .02$ ), “acuerdo para la acción motriz hacer cobertura” (HCO,  $C = .02$ ), “golpear de cabeza” (GAC,  $C = .00$ ), “interceptar” (INT,  $C = .02$ ), “hacer cobertura” (HCO,  $C = .12$ ), “replegar” (REP,  $C = .26$ ), “presionar” (PRE,  $C = .31$ ) y “marcar en zona” (MZO,  $C = .43$ ), siendo este último el mayor de todos ellos.

Las declaraciones que incorporaban el código “jugador defensor del atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz marcar en zona” (MZO,  $C = .03$ ), “acuerdo para la acción motriz hacer cobertura” (HCO,  $C = .00$ ), “hacer cobertura” (HCO,  $C = .00$ ), “replegar” (REP,  $C = .31$ ), “presionar” (PRE,  $C = .37$ ) y “marcar en zona” (MZO,  $C = .51$ ), siendo este último el mayor de todos ellos.

#### **IV.2.3 Resultados de la red semántica del conocimiento declarativo**

Atendiendo a las relaciones entre los códigos del apartado anterior se ha diseñado la red semántica del conocimiento declarativo, que permite entender las interconexiones detectadas en el análisis de coocurrencias entre verbalizaciones que aluden al conocimiento declarativo y aquellas que no lo identifican adecuadamente, así como entre otros códigos cuyas citas revelan si hubo o no un aprendizaje comprensivo mediante los juegos deportivos.

En este epígrafe se va a explicar esta red semántica teniendo en cuenta dos criterios. El primer criterio, las codificaciones y los vínculos de la misma. El segundo criterio es el modelo teórico de elaboración propia de los principios operacionales del Fútbol 8 (véase en la p. 45). Este modelo es la base para analizar el contenido de los comentarios desprendidos de las asambleas. En una tabla se muestra el enraizamiento o número de citas de las acciones motrices verbalizadas por los jugadores (frecuencias categoriales) durante las asambleas, que no se incluyeron en la red semántica para no saturarla, y los coeficientes de coocurrencias solamente descritos en el epígrafe anterior. Se considera que esta forma de abordarlo facilita su entendimiento y lectura.

La red conforma el conjunto de codificaciones del grupo de discusión en el que los participantes debatían el conocimiento declarativo durante las 29 asambleas. De acuerdo al primer criterio, la red semántica manifiesta los resultados tras el análisis de contenido realizado. Se aprecia en los códigos de la misma y en el conjunto de acciones motrices tratadas en las asambleas que, los comentarios versaban sobre el conocimiento declarativo de la conducta de decisión motriz. Cabe destacar que estos dieron respuesta a qué acciones motrices habían hecho en los entrenamientos, como se observa en la Figura 50.

Por otro lado, se pueden observar las distintas asociaciones entre los códigos por distintos vínculos como “ejecutado por”, responde a los comentarios sobre las acciones motrices que los participantes decían que habían hecho en los entrenamientos, y así se comentaban en las asambleas. Dependiendo de si poseían el balón o no, así como el momento de juego en el que se encontraban (ataque o defensa). Por esta razón, estas están unidas a los códigos CDE\_JACB, CDE\_JASB, CDE\_JDACB y CDE\_JDASB (conocimientos declarativos y los roles *jugador atacante con balón*, *jugador atacante sin balón*, *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón*).

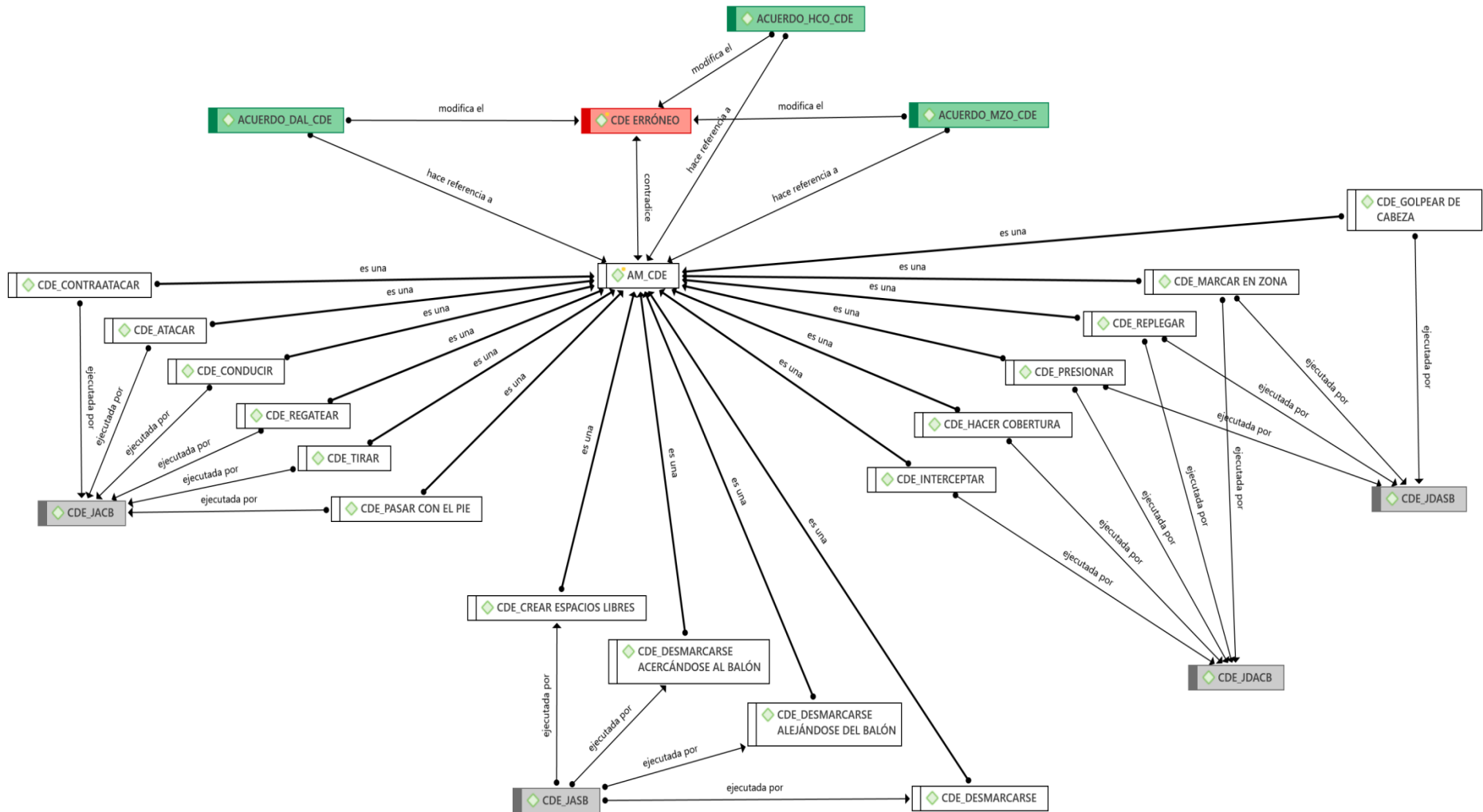
Otro vínculo se reflejó en la red por “es una” e indicaba los comentarios sobre las acciones motrices codificadas como verbalizaciones del conocimiento declarativo (código AM\_CDE). A este código se asociaron, también, el código “acuerdos” utilizado cuando se resolvían las dudas sobre los comentarios erróneos sobre una acción motriz que no se había tratado pero con el vínculo “hace referencia a”. En caso contrario, se utilizó el vínculo “contradice al” código AM\_CDE para identificar esos comentarios erróneos (código CDE\_ERRÓNEO) porque no hablaban sobre las acciones motrices realizadas en los entrenamientos y que se trataban en las asambleas.

Para el segundo criterio cabe atender, en primer lugar, a la Tabla 49. Se observa que los jugadores no reconocieron en las asambleas las acciones motrices *controlar* y *pasar con la cabeza* (rol *jugador atacante con balón*), y *entrar* (rol *jugador defensor del atacante con balón*). Por esta razón, no existen comentarios sobre las mismas ni coocurrencias de códigos. Por el contrario, fueron capaces de reconocer mejor unas acciones motrices que otras como se ve en la columna de frecuencias.



**Figura 50**

*Red semántica del conocimiento declarativo*



Así, predominan los comentarios de principios operacionales de equipo como *atacar*, *marcar en zona*, *replegar* y *presionar*, no siendo así para la acción motriz *contraatacar*, frente a los de grupo (*crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón*, *desmarcarse alejándose del balón*, *desmarcarse* y *hacer cobertura*) e interindividuales (*interceptar* y *golpear de cabeza*).

**Tabla 49**

*Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento declarativo*

	F	AM	E	JACB	JASB	JDACB	JDASB
Contraatacar	2	.02	.00	.04	.00	.00	.00
Atacar	18	.16	.00	.27	.00	.00	.00
Conducir	6	.05	.00	.12	.00	.00	.00
Regatear	6	.04	.00	.10	.00	.00	.00
Tirar	7	.06	.00	.15	.00	.00	.00
Pasar con el pie	16	.14	.00	.28	.00	.00	.00
Crear espacios libres	1	.01	.00	.00	.05	.00	.00
Desmarcarse acercándose al balón	6	.05	.00	.00	.27	.00	.00
Desmarcarse alejándose del balón	5	.05	.00	.00	.23	.00	.00
Desmarcarse	2	.02	.00	.00	.04	.00	.00
Marcar en zona	18	.16	.00	.00	.00	.43	.51
Replegar	11	.09	.00	.00	.00	.26	.31
Presionar	13	.12	.00	.00	.00	.31	.37
Hacer cobertura	5	.05	.00	.00	.00	.12	.00
Interceptar	1	.01	.00	.00	.00	.02	.00
Golpear de cabeza	1	.01	.00	.00	.00	.00	.02
Acuerdo d. alejándose del balón	2 de 2	.03	.00	.00	.09	.00	.00
Acuerdo marcar en zona	1 de 1	.01	.00	.00	.00	.02	.03
Acuerdo hacer cobertura	1 de 1	.01	.00	.00	.00	.02	.00

*Nota.* F: frecuencias categoriales de conocimiento declarativo; AM: coeficientes de verbalizaciones del conocimiento declarativo; E: coeficientes de verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento declarativo; JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón. Acuerdo: frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias relacionados con las verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento declarativo (E).

En consecuencia, estas acciones motrices coocurren con los códigos creados en un mayor o menor coeficiente de coocurrencia, así como el tipo de rol de jugador de campo asociado a unas acciones motrices concretas. A modo de ejemplo, la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* coocurre con el código AM\_CDE y con el código JASB, pero no con el código JACB.

De forma explícita, se va a matizar qué acciones motrices habían hecho en los entrenamientos analizando los comentarios extraídos de las asambleas teniendo en cuenta el modelo teórico citado.

De los principios operacionales de equipo del rol *jugador atacante con balón*, se muestran expresiones de las dos acciones motrices que forman parte de estos principios en este rol, pero se aprecian mayor número de ellas en la segunda acción motriz.

Aludiendo a acción motriz *contraatacar*, se observa dos comentarios en las asambleas seis y siete con el enunciado “*un contraataque*”. Esta acción motriz no vuelve a ser mencionada con posterioridad.

La acción motriz *atacar* fue mencionada por los participantes desde la asamblea 6 hasta la 27. En primer lugar, en la asamblea 6 con el comentario “el ataque”. Después, se identificó desde la asamblea 16 hasta la asamblea 29 con comentarios tales como: “el ataque” (asamblea 15 y 16). En la misma, y a partir de esta última asamblea relacionaban *atacar* con las distintas acciones motrices que pueden realizarse para realizar la misma. Los jugadores comentaron que “un ataque es una acción motriz combinada” o “hay que combinar distintas acciones combinadas: pases, desmarques y paredes” (asamblea 16). Por último, verbalizan comentarios como “y las acciones combinadas” (asamblea 17), “es lo que hacemos después” y “transición o cambio defensa-ataque” (asambleas 20, 21, 23, 25, 27) y “¡ah sí!. El ataque también”, “el ataque” y “ataque” (asambleas 25, 26 y 27).

Estos enunciados muestran que los jugadores observaron qué hicieron estas acciones motrices en los juegos deportivos de las sesiones de entrenamiento correspondientes a las asambleas citadas.

De acuerdo a los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante con balón*, se manifiestan expresiones para una de las dos acciones motrices de estos principios operacionales en este rol.

No obstante, se advierten muchos comentarios de la acción motriz *pasar con el pie* desde la asamblea 1 hasta la 19. Los comentarios verbalizados fueron los siguientes: “y la de J6 (jugador 6) que debería haber dado los pases más fuertes”, “el pase” y “yo he visto que han jugado al primer toque” (asamblea 1), “el pase” (asamblea 3), “Vero, yo doy pases largos todos los fines de semana” (asamblea 4), “el pase” (asamblea 5), “el pase corto” y “el pase largo” (asamblea 6), “los pases en largo los he hecho con el empeine y con potencia para que lleguen al compañero”, “pase en largo, sí”, “pero, ¡hemos trabajado el pase en largo!” o “pero lo hemos hecho” (asamblea 7), “el pase” o “realizo pases con mis compañeros cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque” (asamblea 8), “el pase” (asamblea 17) y “dando pases” (asamblea 19).

Como se ha nombrado al principio, los jugadores no identificaron la acción motriz *pasar con la cabeza* durante las sesiones de entrenamiento. Por lo que no se mencionaron comentarios al respecto en las 29 asambleas.

Teniendo en cuenta los comentarios de la primera acción motriz (*pasar con el pie*), se percibe que los jugadores hicieron diferentes tipos de pases (al primer toque, en corto y en largo) en los juegos deportivos de los entrenamientos. Consecuencia de ello, observaron esto durante las asambleas de las sesiones de entrenamiento citadas y fueron capaces de verbalizarlo. Además, relacionaban los principios de equipo con los de grupo porque consideran que dando pases se podía llegar a la portería contraria.

Para los principios operacionales interindividuales del rol *jugador atacante con balón*, los jugadores expresaron enunciados de cuatro de las cinco acciones motrices que forman parte de estos principios en este rol.

De forma concreta, se destaca que no existieron comentarios de la acción motriz *controlar* en las 29 asambleas realizadas. Por lo que se deduce que si no la identificaron, no la utilizaron.

En cuanto a la acción motriz *conducir*, los participantes hablaron sobre la misma desde la asamblea 10 hasta la 17 utilizando expresiones como “la conducción” (asambleas 10, 11, 12, 14 y 17), y añadiendo el término “técnico” en la asamblea 12.

De forma similar se encontraron comentarios de la acción motriz *regatear* que manifestaban la identificación de esta acción motriz, solamente, en las asambleas 13, 14 y 15. Estos comentarios fueron: “el regate”, “en el 1:1 y en el otro 1:1, los dos chocaban ...”, “la rabona”, “la bicicleta” en la asamblea 13, y “el regate” en las asambleas 14 y 15.

La acción motriz *tirar* sí fue reconocida desde la asamblea 1 hasta la 3 con comentarios tales como: “el tiro” para ambas asambleas. No se refirieron a ella hasta las asambleas 10, 11, 13 y 14 con la misma expresión. A excepción de la asamblea 15 que mencionaron el comentario “tirar más fuerte”.

Tomando como referencia los comentarios sobre las distintas acciones motrices, se distingue que los jugadores en las primeras asambleas no identificaron la mayoría de las acciones motrices de estos principios de grupo. Desde la asamblea 10 sí se advierte la presencia de ellos. Se considera que tras la observación sobre qué acciones motrices habían hecho, los jugadores fueron conscientes de la realización de estas acciones motrices en los juegos deportivos de los entrenamientos, y así fueron mencionadas en las asambleas citadas.

En cuanto a los principios operacionales de grupo del rol atacante sin balón, los jugadores mostraron comentarios de tres acciones motrices de estos principios en este rol. Además, aparecieron comentarios de otra acción motriz denominada *desmarcarse*, previamente a especificar expresiones de los tipos de esta acción motriz

La acción motriz crear espacios libres fue identificada en la asamblea 29, solamente porque se trabajó al final del PEGJD, y los participante la identificaron correctamente con este comentario “los espacios libres”.

Antes de diferenciar entre los distintos tipos de desmarque, se advierten comentarios como “el desmarque” o “desmarque” en las asambleas 1 y 8 respectivamente, por parte de los jugadores. Más adelante, desde la asamblea 19 hasta la 29, identificaron la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* con la expresión “el desmarque de apoyo” en las asambleas 20, 22, 23, 24, 28 y 29, respectivamente. La acción motriz de *desmarcarse*

*alejándose del balón* fue comentada en la asamblea 19, 20, 23, 24 y 28 mediante el comentario “el desmarque de ruptura” o “de ruptura”.

Atendiendo a los mismos, se deduce que los jugadores identificaron estas tres acciones motrices durante los juegos deportivos del PEGJD, y así mencionaron comentarios respecto a los mismos durante las asambleas citadas.

Por tanto, los principios operacionales de equipo, de grupo e interindividuales de los roles *jugador atacante con balón y sin balón* mencionados, y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de Bayer (1992), los jugadores observaban que, al realizar estas acciones motrices en los juegos deportivos, conservaban la iniciativa siendo poseedores del balón. Esto les permitía avanzar hacia la portería contraria y seleccionar qué acción motriz realizar de acuerdo a la incertidumbre proporcionada por los compañeros y los adversarios. Asimismo, verbalizaron estas vivencias durante las 29 asambleas. En definitiva, los jugadores hablaron sobre nueve de los 11 principios de estos dos roles.

Respecto a los principios operacionales de equipo del rol *jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*, se observaron comentarios de las tres acciones motrices pertenecientes a estos principios en estos dos roles. Dado que, las acciones motrices *marcar en zona, replegar y presionar* son comunes a dos roles se considera adecuado tratarlas de forma conjunta.

La primera (*marcar en zona*) fue reconocida en más ocasiones que las otras dos. Se desprenden comentarios desde la asamblea 5 hasta la 29, tales como: “el marcaje zonal” (asambleas 5, 11, 15, 19, 20 y 29), “táctico” (asamblea 11), “ataque-defensa” o “cambio ataque defensa (asambleas 12, 22, 23, 25, 27 y 28), “zonal” (asamblea 12), “¡marcaje!” (asamblea 13) y “la defensa zonal” (asamblea 14). De forma más notoria en la asamblea 21 hablan, no solo del momento de juego, sino de las acciones motrices relacionadas con la fase de defensa tal y como transmiten en este comentario, “transición ataque - defensa (pressing, repliegue y marcaje zonal)”.

La siguiente acción motriz perteneciente a este grupo fue *presionar*. También, tuvo bastantes comentarios durante las 29 asambleas realizadas aunque se trataron a partir de la asamblea 16 hasta la 29. Estos fueron expresados por los jugadores como: “les impedimos salir con el balón jugado” (asamblea 16) y “el pressing” (asamblea 26). El resto, al igual que en la acción motriz anterior, estuvieron relacionados con el momento de juego. Por eso, los comentarios “transición ataque - defensa (pressing, repliegue y marcaje zonal)” (asamblea 19), “transición ataque-defensa” o “cambio ataque defensa” (asambleas 20 y 21) y “ataque defensa” (asambleas 23, 25, 27 y 29) mostraron que tras atacar y perder el balón, los jugadores defendían en los juegos deportivos de los entrenamientos.

Respecto a la acción motriz *replegar* se advierte una menor presencia en las asambleas del inicio del PEGJD tras los comentarios de las asambleas 3 y 7 que se expresaron como “el repliegue”. A partir de esta última asamblea, hay mayor número de

comentarios referidos a esta acción motriz como: “el repliegue” (asambleas 20 y 22), “transición ataque - defensa (pressing, repliegue y marcaje zonal)” (asamblea 19), “transición ataque defensa” (asamblea 20) y “ataque defensa” (asambleas 23, 25, 27 y 29).

De los comentarios de estas tres acciones motrices puede apreciarse que mientras jugaban en los entrenamientos, los jugadores decidían cuál utilizar en cada momento, y las consecuencias funcionales que tenían cada una durante los juegos deportivos de las sesiones de entrenamiento.

La acción motriz *hacer cobertura* representa el principio operacional de grupo del rol *jugador defensor del atacante con balón*. Siguiendo la misma línea de otras acciones motrices, esta fue mencionada por primera vez en la asamblea 5 con el comentario “la cobertura”. Dados los resultados arrojados respecto a la misma, no se volvió a pronunciar esta expresión hasta las asambleas 18, 22, 25 y 28. De acuerdo a los comentarios, se destaca que los jugadores identificaron esta acción motriz en algunos juegos deportivos del PEGJD, sobre todo, a partir de la asamblea 18.

Los principios operacionales interindividuales del rol *jugador defensor del atacante con balón* se encontraron comentarios de dos de las tres acciones motrices de estos principios en este rol, aunque son menos numerosos que en las anteriores.

En lo que respecta a la acción motriz *presionar* se advierte un comentario en la asamblea 2 que demuestra que los jugadores diferenciaban entre presionar directamente al atacante con balón o presionar como principio operacional de equipo (*jugador defensor del atacante sin balón*). Este comentario fue el siguiente: “cuando mi compañero no tenía el balón, lo peleaba para recuperarlo”. En la asamblea 1, los jugadores hablaron sobre la acción motriz *interceptar* con este comentario, “si los delanteros se quedan empanados, a los que les llega el balón (los delanteros esperan un pase, por ejemplo), y yo corro más, llego”. De la acción motriz *entrar*, no hubo ningún comentario durante las 29 asambleas. Atendiendo al número de comentarios, estas acciones motrices fueron identificadas en menor medida que las que conciernen a los principios operacionales de equipo.

Del principio operacional interindividual del rol *jugador defensor del atacante sin balón*, la acción motriz *golpear de cabeza* que caracteriza a este principio, sólo desprendió un único comentario. Este fue en la asamblea 9, y se refirió a la misma con el comentario “el golpeo de cabeza”. Por el escaso número de comentarios, los jugadores realizaron muy pocas veces esta acción motriz durante los juegos deportivos del PEGJD.

De acuerdo a lo anterior, los principios operacionales de equipo, de grupo e interindividuales de los roles *jugador atacante con balón* y *sin balón* mencionados, y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de Bayer (1992), se advierte que al identificar los principios de equipo y de grupo, los jugadores, al menos, sabían lo que tenían que hacer para evitar el avance de los adversarios hacia la meta propia y obstaculizar su progresión durante los juegos deportivos de las sesiones de entrenamiento. Bien es cierto que

esto no fue así para los principios interindividuales porque hubo varios comentarios de estas acciones motrices (*interceptar* y *golpear de cabeza*), en algún caso, ninguno (*entrar*). En consecuencia, no supieron qué hacer para recuperar el balón en fase de defensa, pero hablaron de seis de los siete principios operacionales durante las 29 asambleas.

Igualmente, en la descripción del resto de conocimientos en epígrafes posteriores se visualizará la progresión de la decisión motriz, por parte de los jugadores. El hecho de no identificarlas, no tiene por qué impedir que se produzcan otros procesos mentales como el análisis (condicional o explicativo), la comprensión (metacognitivo), la ejecución (procedimental teórico) y la evaluación de su aplicación (racional).

Los resultados del Objetivo 3, analizar las verbalizaciones sobre el conocimiento condicional o explicativo tras la aplicación del PEGJD se describen en los epígrafes IV.2.4, IV.2.5 y IV.2.6

#### **IV.2.4 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento condicional o explicativo**

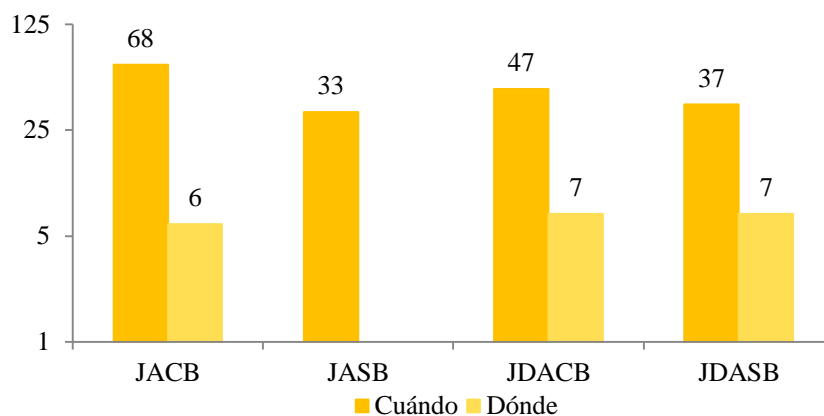
De acuerdo a las categorías deductivas de los distintos roles durante las 29 asambleas, en la Figura 51 puede observarse que de 1151 comentarios, los participantes verbalizaron la presencia del rol *jugador atacante con balón* para dar respuesta a *cuándo* habían hecho una acción motriz en 68 enunciados, siendo este el valor más alto. En cambio, se apreció un valor más bajo en el rol *jugador atacante sin balón* y una frecuencia de 33. Además, los participantes hacían referencia en sus verbalizaciones al rol *jugador defensor del atacante con balón* con una frecuencia de 47 apariciones. Otro valor intermedio para este tipo de conocimiento fueron las verbalizaciones del rol *jugador defensor del atacante sin balón* que queda representada en el diagrama de barras con una frecuencia de 37.

Asimismo, se advirtió de la presencia del rol *jugador atacante con balón* para dar respuesta a *dónde* habían hecho una acción motriz en 6 enunciados, siendo este el valor más bajo. También, los participantes no emitieron ninguna verbalización del rol *jugador atacante sin balón*. En cambio, se apreció un valor un poco más alto en los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón* con valores iguales a siete para ambos.

Entonces, se indica que los participantes hablaban más sobre la presencia de estos roles al debatir sobre *cuándo* hacían una acción motriz concreta que *dónde* hacían dicha acción motriz.

**Figura 51**

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento condicional o explicativo en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*



En cuanto a las categorías deductivas, se destaca que de 1151 verbalizaciones, una frecuencia de 335 aludieron a los enunciados de tipo condicional o explicativo relacionados con *cuándo* hacían una acción motriz y una frecuencia de 30 para *dónde* hacían esa acción motriz durante las 29 asambleas, tal y como se observa en la Figura 52.

De tal manera que los participantes no hablaron de las acciones motrices *controlar* (CONT, rol jugador defensor del atacante con balón), *pasar con la cabeza* (PCA, rol jugador defensor del atacante con balón), *interceptar* (INT, jugador defensor del atacante con balón) y *entrar* (ENT, jugador defensor del atacante con balón) al preguntarles cuándo hacían una acción motriz concreta. Por esta razón, no aparecen en el diagrama de barras. Por el contrario, se indica que el valor más alto hace alusión a verbalizaciones de tipo condicional o explicativo para la acción motriz *atacar* (ATA) con una frecuencia de 27 apariciones y los valores más bajos para las acciones motrices *regatear* (REG) y *contraatacar* (CATA) con unas frecuencias de valor cuatro. El resto de verbalizaciones para este rol desprendieron valores intermedios tales como: 11 veces para la acción motriz *pasar con el pie* (PPIE), ocho veces para la acción motriz *tirar* (TIR) y siete veces para la acción motriz *conducir* (COND)

Para el rol *jugador atacante sin balón* se contempla en los enunciados de tipo condicional o explicativo que el valor más alto hace alusión a la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* (DAC) con una frecuencia de 14 apariciones. El valor más bajo obtuvo una frecuencia de tres para los enunciados de la acción motriz *crear espacios libres* (CEL). Por último, los enunciados de la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* (DAL) desprendieron una frecuencia de 5 veces.

Tal y como puede observarse, las expresiones de tipo condicional o explicativo de las acciones motrices relacionadas con los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón* manifiestan valores más altos en las acciones

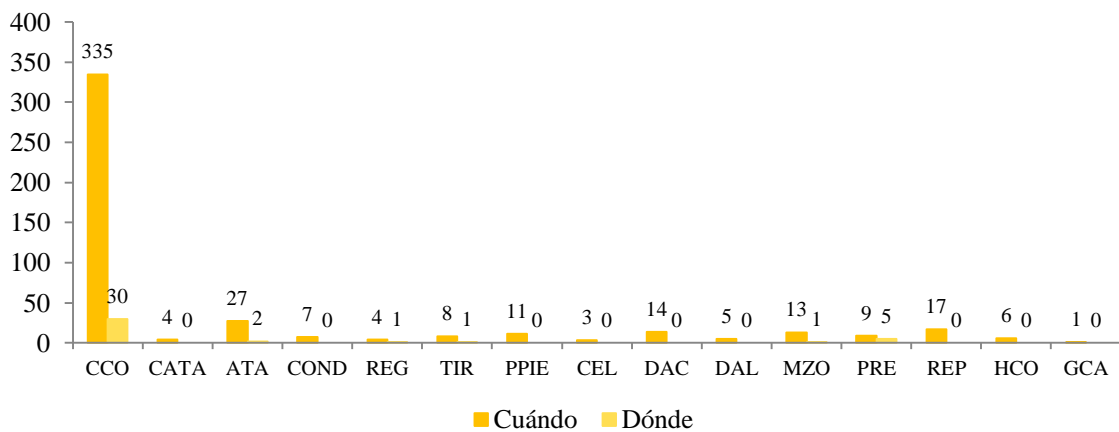


motrices comunes a estos dos roles (*marcar en zona*, *replegar* y *presionar*). Así, las expresiones de tipo condicional o explicativo de la acción motriz *marcar en zona* (MZO) desprendieron una frecuencia de 13 apariciones. Las frecuencias para las acciones motrices *presionar* (PRE) y *replegar* (REP) fueron de nueve y 17, siendo esta última la mayor de todas ellas. Al resto de expresiones les corresponden frecuencias más bajas vinculadas a la acción motriz *hacer cobertura* (HCO, rol *jugador defensor del atacante con balón*) y *golpear de cabeza* (GCA, rol *jugador defensor del atacante sin balón*) con valores de seis y uno, respectivamente.

En relación a las verbalizaciones sobre *dónde* hacían una acción motriz concreta, los participantes solo realizaron comentarios para las acciones motrices relacionadas con el rol *jugador atacante con balón*. La frecuencia más alta fue de cuatro veces para la acción motriz *contraatacar* (CATA), siendo esta la más alta de las cuatro. Los valores más bajos obtuvieron frecuencias de valor uno para las acciones motrices *regatear* (REG) y *tirar* (TIR). Por último, los enunciados de tipo condicional o explicativo de la acción motriz *atacar* arrojó una frecuencia de 2.

**Figura 52**

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento condicional o explicativo referente a las distintas acciones motrices para cada rol*



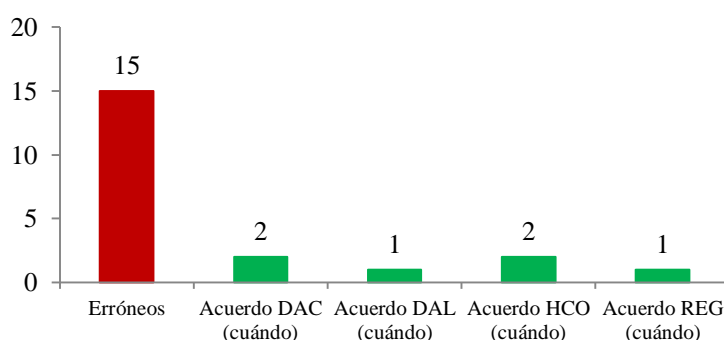
Respecto a las categorías inductivas, de las 1151 verbalizaciones del grupo de discusión, se observaron en la Figura 53 las verbalizaciones que no responden al conocimiento condicional o explicativo, así como los acuerdos a los que se llegaron. Por tanto, se distingue la presencia de verbalizaciones solamente para *cuándo* hacían una acción motriz y no para *dónde* hacían dicha acción motriz. Como puede observarse, una frecuencia de 15 apariciones representa los comentarios de los participantes que no respondían al interrogante *cuándo*. Los nueve comentarios erróneos hacen referencia a los siguientes comentarios: “yo, yo debería haber hecho mejor lo de la muralla” (asamblea 2), “mi compañero J11 dice que se debería de haber esforzado más en eso de la finta” (asamblea 2),

“hago pases cuando algún compañero me apoya o realiza un desmarque” (asamblea 3), “mi compañero J23 que debería de esforzarse más en los partidos de los entrenamientos. Si me esfuerzo más en el chute colocado porque mi compañero J11 dice que si trabaja en el saque de banda. Mi compañero J23 dice que si entrena mejor en el entrenamiento...” (asamblea 2), “realizo un desmarque de apoyo cuando un compañero no tiene ningún apoyo y yo voy a ayudarlo, me acerco al balón” (asamblea 20), “otra acción. Realizo un desmarque cuando un compañero mío se aleja de mí” (asamblea 20), “hago un desmarque de apoyo cuando un compañero se acerca y me da una línea de pase más” (asamblea 23), “para aprovecharlo” (asamblea 29) y “marcar gol” (asamblea 29)

No obstante, estos fueron capaces de clarificar junto a la investigadora principal algunos de estos conocimientos declarativos erróneos tales como: acuerdo en las verbalizaciones de la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* (DAC, *jugador atacante sin balón*) con una frecuencia de dos veces, acuerdo en las verbalizaciones *hacer cobertura* (HCO, *jugador defensor del atacante con balón*) y acuerdo en las verbalizaciones de las acciones motrices *desmarcarse alejándose del balón* (DAL, *jugador atacante con balón*) y *regatear* (REG, *jugador atacante con balón*) con frecuencias de valor uno para ambas, acuerdo en las verbalizaciones para la acción motriz *marcar en zona* (MZO, roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón*) con una frecuencia de 2 veces. A consecuencia de lo mencionado, se deduce que los participantes entendieron en seis ocasiones el porqué de su equivocación sobre cuándo habían hecho las acciones motrices DAC, DAL y HCO.

### Figura 53

*Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento condicional o explicativo y acuerdos para las acciones motrices desmarcarse acercándose al balón, desmarcarse alejándose del balón, hacer cobertura y regatear*



#### IV.2.5 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento condicional o explicativo

Las coocurrencias y los coeficientes de coocurrencia (C) identifican la intensidad de la relación entre las categorías deductivas e inductivas. En estas coincidencias entre categorías se percibe cierto grado de coocurrencia entre las verbalizaciones que mencionan cuándo y

dónde hicieron una acción motriz (CCO) y las distintas acciones motrices abordadas en cada entrenamiento. En el parámetro “cuándo” obtuvieron coeficientes entre  $C = .01$  y  $C = .06$ . Los coeficientes de coocurrencias más altos fueron para el código “desmarcarse acercándose al balón (cuándo)” (DAC,  $C = .10$ ), el código “replegar (cuándo)” (REP,  $C = .11$ ) y “atacar (cuándo)” (ATA,  $C = .19$ ). Como puede observarse en el parámetro “dónde”, el código “conocimiento condicional o explicativo” (CCO) coocurió con el código “marcar en zona (dónde)” y “presionar (dónde)” con  $C = .01$ .

Respecto al código “erróneos” que representaba a las verbalizaciones que no daban respuesta al conocimiento condicional o explicativo (cuándo y dónde hacían una acción motriz) y las distintas acciones motrices del PEGJD o los acuerdos sobre algunas de ellas no existieron coocurrencias.

Las verbalizaciones que contenían el código “jugador atacante con balón (cuándo)” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz regatear” (a. reg. cuándo,  $C = .01$ ), “replegar (cuándo)” (REP (cuándo),  $C = .00$ ), “contraatacar (cuándo)” (CATA (cuándo),  $C = .06$ ), “conducir (cuándo)” (COND (cuándo),  $C = .10$ ), tirar (TIR,  $C = .12$ ), “pasar con el pie (cuándo)” (PPIE (cuándo),  $C = .16$ ), atacar (ATA (cuándo),  $C = .42$ ) siendo este último el coeficiente mayor. Para las verbalizaciones del código “jugador atacante con balón (dónde)” coocurrieron solamente con los códigos “tirar (dónde)” (TIR (dónde),  $C = .17$ ), “regatear (dónde)” (REG (dónde),  $C = .17$ ) y “atacar (dónde)” (ATA (dónde),  $C = .33$ ) representativo del mayor coeficiente de todos ellos.

Los enunciados que incluían el código “jugador atacante sin balón (cuándo)” coocurrieron con los códigos “replegar (cuándo)” (REP (cuándo),  $C = .00$ ), “acuerdo para la acción motriz desmarcarse alejándose del balón (cuándo)” (A. DAL (cuándo),  $C = .03$ ), “crear espacios libres (cuándo)” (CEL (cuándo),  $C = .09$ ), “desmarcarse alejándose del balón (cuándo)” (DAL (cuándo),  $C = .15$ ) y “desmarcarse acercándose al balón (cuándo)” (DAC (cuándo),  $C = .47$ ), siendo este coeficiente el mayor de todos ellos. En cuanto a las verbalizaciones del “jugador atacante sin balón (dónde)” no se encontraron enunciados en las 29 asambleas.

Los comentarios que comprendían el código “jugador defensor del atacante con balón (cuándo)” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz hacer cobertura (cuándo)” (A. HCO (cuándo),  $C = .04$ ), “hacer cobertura (cuándo)” (HCO (cuándo),  $C = .13$ ), “presionar (cuándo)” (PRE (cuándo),  $C = .19$ ), “marcar en zona (cuándo)” (MZO (cuándo),  $C = .28$ ) y “replegar (cuándo)” (REP (cuándo),  $C = .36$ ), siendo este último el mayor de todos ellos. Atendiendo al código “jugador defensor del atacante con balón (dónde)” se encontraron coocurrencias con los códigos “marcar en zona (dónde)” (MZO (dónde),  $C = .14$ ) y “presionar (dónde)” (PRE (dónde),  $C = .71$ ), coeficiente más alto de todos los mencionados.

Las declaraciones que incorporaban el código “jugador defensor del atacante sin balón (cuándo)” coocurrieron con los códigos “golpear de la cabeza (cuándo)” (GCA (cuándo),  $C = .03$ ), “presionar (cuándo)” (PRE (cuándo),  $C = .24$ ), “marcar en zona (cuándo)” (MZO

(cuándo),  $C= .35$ ) y “replegar (cuándo)” (REP (cuándo),  $C= .46$ ), siendo este último el mayor de todos ellos. En relación al código “jugador defensor del atacante sin balón (dónde)” coocurió con los códigos “marcar en zona (dónde)” (MZO (dónde),  $C= .14$ ) y “presionar (dónde)” (PRE (dónde),  $C= .71$ ), siendo este el mayor de los dos.

#### **IV.2.6 Resultados de la red semántica del conocimiento condicional o explicativo**

Atendiendo a las relaciones entre los códigos del apartado anterior se ha diseñado la siguiente red semántica del conocimiento condicional o explicativo, que permite entender las interconexiones detectadas en el análisis de coocurrencias entre verbalizaciones que aluden al conocimiento condicional o explicativo y aquellas que no lo identifican adecuadamente, así como entre otros códigos cuyas citas revelan si hubo o no un aprendizaje comprensivo mediante los juegos deportivos.

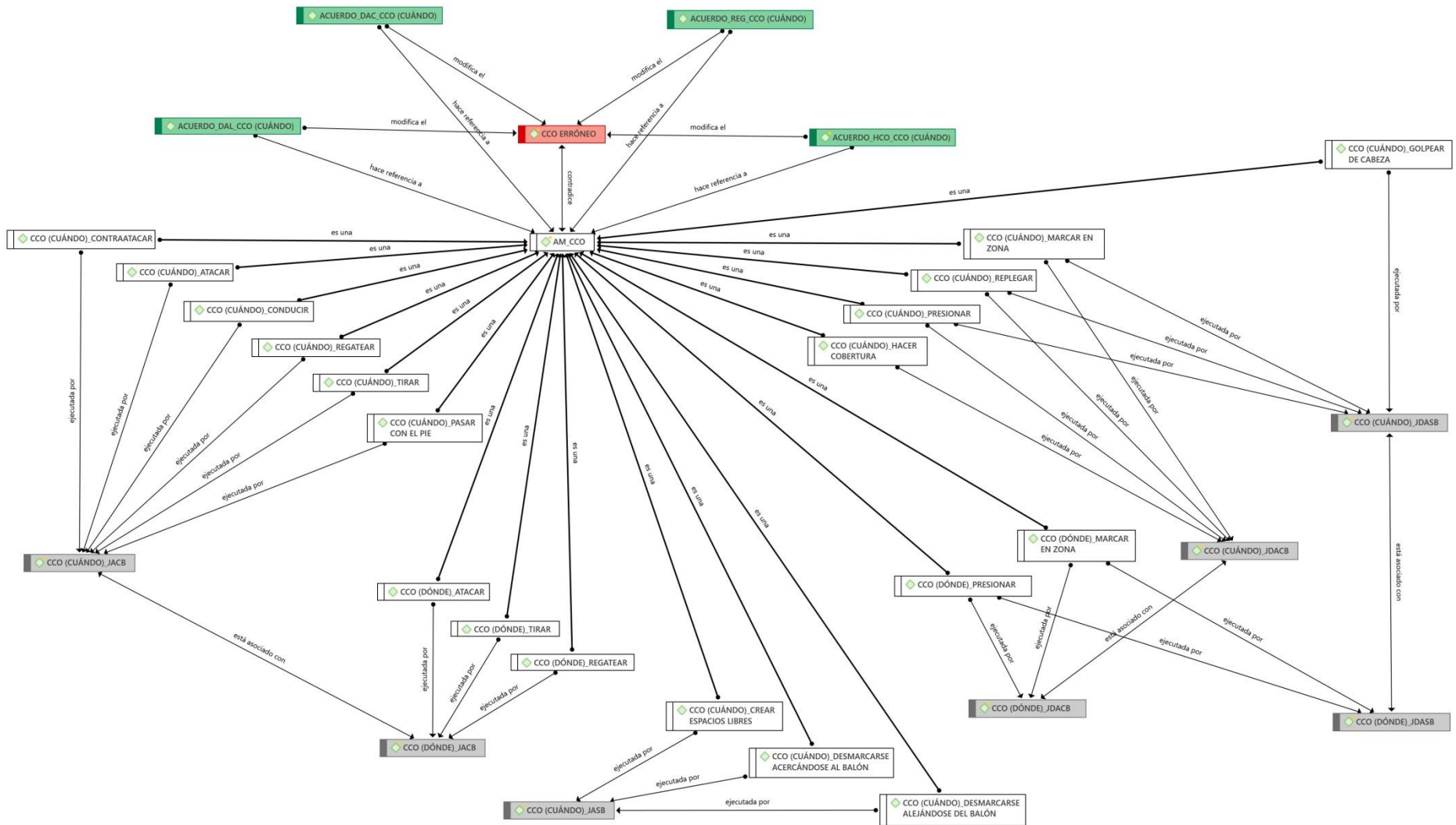
En este epígrafe se va a explicar esta red semántica teniendo en cuenta dos criterios. El primer criterio, las codificaciones y los vínculos, entre ellos, de la red semántica del conocimiento condicional o explicativo. El segundo criterio, el modelo teórico de elaboración propia de los principios operacionales del Fútbol 8 (véase en la p. 45). Este modelo es la base para analizar el contenido y los comentarios desprendidos de las asambleas. En una tabla se muestra el enraizamiento o número de citas de las acciones motrices verbalizadas por los jugadores (frecuencias categoriales) durante las asambleas, que no se incluyeron en la red semántica para no saturarla, y los coeficientes de coocurrencias solamente descritos en el epígrafe anterior. Se considera que esta forma de abordarlo facilita su entendimiento y lectura.

La red conforma el conjunto de codificaciones del grupo de discusión en el que los participantes debatían sobre el conocimiento condicional o explicativo en las 29 asambleas. De acuerdo al primer criterio, la red semántica manifiesta los resultados tras el análisis de contenido realizado. Se aprecia en los códigos de la misma y en el conjunto de acciones motrices tratadas en las asambleas que, los comentarios versaban sobre el conocimiento condicional o explicativo de la conducta de decisión motriz. Cabe destacar que estos dieron respuesta a cuándo y dónde habían hecho una acción motriz u otras en los entrenamientos, como se observa en la Figura 54.

Otro vínculo se reflejó en la red por “es una” e indicaba los comentarios sobre las acciones motrices codificadas como verbalizaciones del conocimiento condicional o explicativo (código AM\_CCO). A este código se asociaron, también, el código “acuerdos” utilizado cuando se resolvían las dudas sobre los comentarios erróneos sobre una acción motriz que no se había hecho referencia al cuándo y dónde, pero con el vínculo “hace referencia a”. En caso contrario, se utilizó el vínculo “contradice al” código AM\_CCO para identificar esos comentarios erróneos (código CCO\_ERRÓNEO) porque no hablaban sobre cuándo y dónde se habían hecho unas acción motrices u otras en los entrenamientos y que se trataban en las asambleas.

Figura 54

Red semántica del conocimiento condicional o explicativo



Para el segundo criterio cabe atender, en primer lugar, a la Tabla 50 y la Tabla 51 sobre cuándo y dónde hicieron una acción motriz u otra. En relación a la Tabla 50, se observa que los jugadores no reconocieron en las asambleas cuándo hicieron las acciones motrices *controlar* y *pasar con la cabeza* (rol *jugador atacante con balón*), *entrar* e *interceptar* (*jugador defensor atacante con balón*). Debido a ello, no existen comentarios sobre las mismas ni coocurrencias de códigos.

Por el contrario, fueron capaces de reconocer mejor unas acciones motrices que otras como se ve en la columna de frecuencias. Así, predominan los comentarios de principios operacionales de equipo como *atacar*, *marcar en zona* y *replegar*, no siendo así para la acción motriz *contraatacar* y *presionar*. En este tipo de conocimiento, los principios operacionales de grupo (*pasar con el pie* y *desmarcarse acercándose al balón*), también, obtuvieron mayor número de citas frente a los principios interindividuales (conducir, regatear, tirar, presionar y golpear de cabeza). Sin embargo, no fue así para las acciones motrices *crear espacios libres* y *desmarcarse alejándose del balón*.

Por tanto, estas acciones motrices coocurren con los códigos creados en un mayor o menor coeficiente de coocurrencia, así como el tipo de rol de jugador de campo asociado a unas acciones motrices concretas. A modo de ejemplo, la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* coocurre con el código AM\_CCO y con el código JASB, pero no con el código JACB.

**Tabla 50**

*Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento condicional o explicativo (cuándo)*

	F	AM	E	JACB	JASB	JDACB	JDASB
Contraatacar	4	.03	.00	.06	.00	.00	.00
Atacar	27	.19	.00	.42	.00	.00	.00
Conducir	7	.05	.00	.10	.00	.00	.00
Regatear	4	.03	.00	.06	.00	.00	.00
Tirar	8	.05	.00	.12	.00	.00	.00
Pasar con el pie	11	.07	.00	.16	.00	.00	.00
Crear espacios libres	3	.02	.00	.00	.09	.00	.00
Desmarcarse acercándose al balón	14	.10	.00	.00	.47	.00	.00
Desmarcarse alejándose del balón	5	.03	.00	.00	.15	.00	.00
Marcar en zona	13	.09	.00	.00	.00	.28	.35
Replegar	17	.11	.00	.00	.00	.36	.46
Presionar	9	.06	.00	.00	.00	.19	.24
Hacer cobertura	6	.04	.00	.00	.00	.13	.00
Golpear de cabeza	1	.01	.00	.00	.00	.00	.03
Acuerdo regatear	1	.01	.00	.01	.00	.00	.00
Acuerdo d. acercándose al balón	2	.02	.00	.00	.09	.00	.00
Acuerdo d. alejándose del balón	1	.01	.00	.00	.03	.00	.00
Acuerdo hacer cobertura	2	.01	.00	.00	.00	.04	.00

*Nota.* F: frecuencias categoriales de conocimiento condicional o explicativo; AM: coeficientes de verbalizaciones del conocimiento condicional o explicativo; E: coeficientes de verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento condicional o explicativo; JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón. Acuerdo: frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias relacionados con las verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento condicional o explicativo (E).

Como se observa en la Tabla 51 sobre dónde hicieron una acción motriz u otra. Se observa que los jugadores mencionan menos enunciados de tipo condicional o explicativo. Así, no reconocieron en las asambleas dónde hicieron la mayoría de las acciones motrices como: *contraatacar, controlar, conducir, pasar con el pie y pasar con la cabeza*, correspondientes al rol *jugador atacante con balón*. En el rol *jugador atacante sin balón*, no se encontraron comentarios sobre las acciones motrices *crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón*. Igualmente, en el rol *jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*, no fueron tratadas las acciones *replegar para ambos roles, hacer cobertura, interceptar* respecto al primer rol, y *golpear de cabeza* respecto al segundo rol.

A pesar de que fueron capaces de reconocer mejor los principios operacionales de equipo como *atacar, marcar en zona y presionar*, estas acciones motrices obtuvieron pocas citas. La escasa presencia de expresiones sobre los principios operaciones interindividuales estuvieron representados, solamente por las acciones motrices *regatear y tirar*

Al igual que en la tabla anterior, estas acciones motrices coocurren con los códigos creados en un mayor o menor coeficiente de coocurrencia, así como el tipo de rol de jugador de campo asociado a unas acciones motrices concretas. A modo de ejemplo, la acción motriz *presionar* coocurre con el código AM\_CCO y con el código JDACB y JDASB, pero no con el código JACB.

**Tabla 51**

*Frecuencias categoriales y coeficiente de coocurrencias del conocimiento condicional o explicativo (dónde)*

	F	E	AM	JACB	JDACB	JDASB
Atacar	2	.00	.01	.33	.00	.00
Regatear	1	.00	.01	.17	.00	.00
Tirar	1	.00	.01	.17	.00	.00
Marcar en zona	1	.00	.01	.00	.14	.14
Presionar	5	.00	.01	.00	.71	.71

*Nota.* F: frecuencias categoriales de conocimiento condicional o explicativo; AM: coeficientes de verbalizaciones del conocimiento condicional o explicativo; E: coeficientes de verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento condicional o explicativo; JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón.

De forma explícita, se va a matizar *dónde* y *cuándo* hicieron unas acciones motrices u otras en los entrenamientos analizando los comentarios extraídos de las asambleas teniendo

en cuenta el modelo teórico citado. Los enunciados de los participantes son producto del análisis realizado mientras jugaban a los juegos deportivos que simulaban situaciones motrices de Fútbol 8 durante el PEGJD.

De los principios operacionales de equipo del rol *jugador atacante con balón* se muestran expresiones de los participantes en las dos acciones motrices que forman parte de los mismos. Sin embargo, hablaron sobre el parámetro temporal, *cuándo* hicieron las acciones motrices *contraatacar* y *atacar*, pero no del parámetro espacial, *dónde* utilizaron la primera acción motriz.

Del parámetro temporal (*cuándo*) de la acción motriz *contraatacar* se muestran los siguientes comentarios en las asambleas 6 y 7, y posteriormente en la 16: “cuando robo un balón y si el equipo adversario no está organizado defensivamente” (asamblea 6), “cuando robo un balón y si el equipo adversario no está organizado defensivamente” (asamblea 7), “cuando el equipo roba un balón” (asamblea 7) y “si la defensa está descolocada” (asamblea 16). Esto deja entrever que expresaron que hicieron esta acción motriz cuando robaban. Además, especificaban como requisito previo para su utilización que los adversarios estuviesen desorganizados, defensivamente hablando.

De este mismo parámetro (*cuándo*) de la acción motriz *atacar* mostró mayor número de comentarios que la anterior como se ha observado en otros tipos de conocimientos. Estos comentarios son: “realizo un ataque cuando un equipo se está replegando, robamos el balón o iniciamos jugada” o “cuando un equipo se está replegando” (asamblea 15), “cuando mi portero pone el balón en juego” o “cuando robo el balón” (asamblea 16, 26 y 27), “cuando tenemos el balón” (asamblea 17), “cuando empezamos una jugada” o “cuando robamos el balón” (asamblea 18), “realizo transición defensa - ataque cuando el equipo contrario tiene el balón y lo robamos” o “cuando recupero el balón” (asamblea 19 y 27), “realizo transición defensa - ataque cuando recupero balón y realizo un ataque” o “cuando recupero el balón, lo saco de la zona de pressing y realizo un ataque” (asamblea 20, 23 y 25), En la asamblea 21 añaden que “lo saco de la zona de presión y realizo un ataque” (asamblea 21), “cuando saco de puerta, de banda, de córner y de falta” (asamblea 26 y 27) o “cuando tengo el balón y me voy hacia la portería rival” (asamblea 26) y “cuando el portero inicia la jugada” (asamblea 27). En los mismos puede leerse que utilizaron estas acciones motrices en cuatro de las cinco situaciones posibles como en un saque de puerta, de saque de banda, de saque de falta, en un córner, pero no la utilizaron durante los juegos deportivos de los entrenamientos cuando sacaban de centro.

Respecto a la misma acción motriz, y atendiendo al parámetro espacial (*dónde*), se reiteraron con comentarios anteriores, tal y como puede observarse a continuación: “en un saque de banda” (asamblea 18) y al “abrirlo a la banda” (asamblea 19). Por lo que no se respondió a en qué parte del espacio motor realizaron esta acción motriz.

De acuerdo a los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante con balón* se manifiestan expresiones de una de las dos acciones motrices que pertenecen a estos principios, y solamente del parámetro temporal (*cuándo*).



Del parámetro *cuándo* realizaron la acción motriz *pasar con el pie*, se reconocen estos comentarios: “cuando controlaba el balón, levantaba la cabeza para ver si algún compañero hacia algún desmarque de ruptura” (asamblea 4), “cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque” (asamblea 5), “realizo pases en corto con mis compañeros cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque” o “realizo un pase en largo si no tengo ningún apoyo cerca o algún compañero me la pide en el otro lado del campo” (asamblea 6), “realizo un pase en largo cuando algún compañero realiza un desmarque de ruptura” o “hice pases en corto cuando jugaba en un espacio reducido” e “hice pases en largo cuando mis compañeros estaban lejos del balón” (asamblea 8), “cuando un compañero me desdobla” o “cuando hace un desmarque de ruptura o de apoyo” y “al hacer una pared” (asamblea 17). De todos ellos, se extrae que los jugadores hicieron esta acción motriz cuando eran poseedores del balón, y especifican adecuadamente en qué momento utilizar un tipo de pase u otro (corto o largo). Además, fueron capaces de darse cuenta de las anticipaciones y preacciones motrices de los compañeros antes de darles el pase como se observa en al mencionar otras acciones motrices como *desmarcarse alejándose del balón*, *desdoblar* y *hacer pared*. De esta forma, tuvieron en cuenta que su actuación fuese ajustada a las exigencias de los juegos deportivos planteados.

A pesar de especificar muy bien *cuándo* hicieron esta acción motriz, no utilizaron expresiones para hablar de *dónde* (en el área, en una banda, en el centro del campo, etc.) utilizaron dicha acción motriz durante los juegos deportivos.

La acción motriz *pasar con la cabeza* no fue mencionada por los participantes en las asambleas. Los participantes no supieron verbalizar los dos parámetros espacio-temporales (*cuándo* y *dónde*) de esta acción motriz.

Para los principios operacionales interindividuales del rol *jugador atacante con balón* se encontraron, los jugadores expresaron comentarios en cuatro de las cinco acciones motrices de estos principios.

De la acción motriz *controlar*, no mencionaron los parámetros espacio-temporales (*cuándo* y *dónde*). Por tanto, no tuvieron en cuenta la utilización de dicha acción motriz en los distintos juegos deportivos del PEGJD.

Del parámetro temporal (*cuándo*) de la acción motriz *conducir* se apreciaron comentarios desde la asamblea 10 hasta la 14, tales como: “cuando no tengo ningún rival delante” o “para llevarte a un contrario” (asamblea 10), “cuando no tengo ningún rival delante y levanto la cabeza para poder ver donde se sitúan mis compañeros” (asamblea 11 y 12), “cuando necesito avanzar y no encuentro pases posibles” (asamblea 14), “cuando no me entra el rival” o “cuando no me presiona el rival” (asamblea 17). Como puede observarse realizaron la acción motriz cuando poseían el balón y analizaron las circunstancias concretas en las que llevarla a cabo como en el momento que no tenían un adversario delante, para superarlo, ver dónde estaban sus compañeros, si no encontraban a quien pasar o no estaban presionados.

Del parámetro espacial (dónde), no reconocieron las distintas zonas del espacio motor para utilizar esta acción motriz, y no expresaron ningún enunciado al respecto.

Los jugadores mencionaron en sus comentarios parámetros espaciales (*cuándo*), no temporales (*dónde*) de la acción motriz *regatear* desde la asamblea 13 a la 15. Estos fueron: “cuando hago un 1:1” (asamblea 13), “cuando tengo que superar a un contrario para alcanzar la portería” (asamblea 14), “realizo un regate cuando quiero driblar a un defensa” o “a cualquier jugador” (asamblea 15). Por consiguiente, analizaron adecuadamente que esta acción motriz había que utilizarla para conservar y superar a los adversarios pasando de situaciones sociomotrices de 1:0 a 1:1, y así lo hicieron durante los juegos deportivos que se les propusieron durante los entrenamientos.

En la acción motriz *tirar* se advirtieron comentarios para los dos parámetros (*cuándo* y *dónde*), siendo más evidentes en el parámetro temporal que el parámetro espacial, y desde la asamblea 3 hasta la 15.

Los comentarios de *cuándo* hicieron esta acción motriz fueron: “pues yo cuando he chutado tenía un montón de contrarios delante” o “cuando estoy cerca de la portería contraria” (asamblea 3), “cuando puedo enviar el balón a portería” (asamblea 10), “cuando puedo marcar gol” o “como J1 estaba mal colocado, tiré y marqué” (asamblea 11), “cuando puedo marcar gol tras recibir un pase, centro o una conducción” (asamblea 13), “cuando quiero colar un tiro en la portería” (asamblea 14) y “cuando el portero está mal colocado y tengo una oportunidad” (asamblea 15). Estas afirmaciones demuestran que los jugadores pudieron analizar cuándo utilizar esta acción motriz en los juegos deportivos de los entrenamientos. Asimismo, cabe destacar que tuvieron en cuenta la distancia a la que se encontraban de la portería contraria, la posición del portero y la continuidad en el juego tras un centro o una acción motriz anterior como *pasar con el pie* y *conducir*.

A diferencia de las anteriores acciones motrices, en esta sí mencionan el parámetro espacial de esta acción motriz. Aunque sólo hicieron un comentario al respecto en la asamblea 10, pero sí analizaron en qué zona del espacio motor pueden tirar. En este caso opinaron que “desde cualquier zona del campo” según los juegos deportivos vivenciados en la sesión de entrenamiento 10.

En cuanto a los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante sin balón*, los jugadores expresaron comentarios de las tres acciones motrices que conciernen a este tipo de principios.

De la acción motriz *crear espacios libres* y su parámetro temporal (*cuándo*), las expresiones fueron las siguientes para la asamblea 29: “cuando quiero que mi compañero tenga más líneas de pase” o “cuando mi compañero lo crea” y “cuando lo ocupo porque el rival me deja”. De las mismas se extrae que fue utilizada si estaban en posesión del balón y que necesitaban de la ayuda de otros compañeros para llevarlo a cabo. También, se destaca que sólo hablaron del mismo en una asamblea y lo realizaron en el entrenamiento 29.

Del parámetro espacial (dónde), no se encontraron comentarios. Por lo que se afirma que los jugadores no supieron verbalizar el mismo durante las 29 asambleas.

De los dos tipos de desmarques tratados en los juegos deportivos del PEGJD, los comentarios expresados fueron más numerosos en uno (*desmarcarse acercándose al balón*) que en otro (*desmarcarse alejándose del balón*), ambos aparecieron desde la asamblea 22 y 23. En ambas, los jugadores supieron analizar y verbalizar *cuándo* hicieron estas acciones motrices, pero no *dónde* durante la práctica de los juegos deportivos de los entrenamientos.

En el parámetro temporal (*cuándo*) de la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* se detectaron los siguientes comentarios: “cuando uno apoya ...” o “cuando tú tienes el balón y tu compañero se acerca a ti para que le des un pase” (asamblea 22), “cuando me acerco a mi compañero para que tenga otra línea de pase” (asamblea 23), “sí, cuando un compañero necesita una línea de pase más” (asamblea 24) o “cuando me acerco a mi compañero” (asamblea 24 y 28), “darle más opciones de pase a mi compañero” o “cuando se la van a quitar” (asamblea 28), “cuando mi compañero tiene el balón y necesita que lo apoyen” o “no tiene opciones de pase” y “no tiene ningún apoyo” (asamblea 29). En la última asamblea mencionaron que “por la presión del equipo contrario” (asamblea 29). En relación a los mismos, se evidencia que los jugadores ofrecieron su ayuda a sus compañeros durante los juegos deportivos de los entrenamientos para dar continuidad a la posesión del balón. Igualmente, detectaron una necesidad y verbalizaron esa secuencia motriz previa, y solidaria, para que la realización de la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* fuese eficaz. Si bien, no mencionan que uno de los aspectos más importantes de la realización de esta acción motriz es, previamente, liberarse de un marcaje individual para brindar esa asistencia a tus compañeros.

El parámetro temporal (*cuándo*) de la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* realizada en los entrenamientos, provocó testimonios en las asambleas tales como: “cuando me alejo del balón para recibir un pase” (asamblea 23), “cuando me alejo del compañero con balón” o “para que mi compañero con balón, para que tenga más opciones de pase” (asamblea 24), “cuando quiero darle una opción más a mi compañero pero el pase por arriba y alejándome de él. Bueno, por arriba da igual” (asamblea 28) o “cuando mi compañero que lleva el balón sufre la presión del rival” (asamblea 28). En este caso, ocurre lo mismo que en la acción motriz anterior, los jugadores no verbalizan que se zafaron de un marcaje individual previamente a la realización de esta acción motriz.

Como síntesis de los principios operacionales (de equipo, grupo e interindividuales) del rol *jugador atacante con y sin balón*, y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de juego de Bayer (1992), se estima que al analizar *cuándo* utilizar todos los principios operacionales conservaron el balón y progresaron hacia las metas utilizadas en los juegos deportivos de los entrenamientos. Asimismo, fueron capaces de verbalizarlos en mayor o menor medida. No es aplicable lo anterior para el parámetro temporal de las acciones motrices *pasar con la cabeza* (de grupo, *jugador atacante con balón*) y *controlar*

(interindividual, *jugador atacante con balón*). En este caso, los participantes hablaron de nueve de los 11 principios operacionales durante las 29 asambleas.

En caso contrario, los participante no hablaron sobre *dónde* habían hecho las acciones motrices *contraatacar* (de equipo, *jugador atacante con balón*), *pasar con el pie* y *pasar con la cabeza* (de grupo, *jugador atacante con balón*), *conducir* y *controlar* (interindividuales, *jugador atacante con balón*), *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón* (de grupo, *jugador atacante sin balón*). Por esta razón, mencionaron aspectos de tres de los 11 principios operacionales en las 29 asambleas, vivenciados en los entrenamientos del PEGJD.

Respecto a los principios operacionales de equipo del rol *jugador defensor del atacante con balón* y el rol *jugador defensor del atacante sin balón*, se observan comentarios de las tres acciones motrices correspondientes a estos principios.

Del parámetro temporal (*cuándo*) la acción motriz *marcar en zona* expresaron más comentarios que del parámetro espacial (*dónde*). Respecto al primero se distinguen los siguientes desde la asamblea 5 hasta la 28: “cuando el adversario tiene el balón” (asamblea 5), “cuando el rival tiene el balón” (asamblea 11), “cuando el rival tiene el balón y entra en la zona que me pertenece a mí o estoy realizando una cobertura al compañero” (asamblea 12 y 13), “cuando el rival está realizando un ataque” (asamblea 13), “cuando el contrario entra en mi zona y me toca defender” (asamblea 14), “cuando el rival tiene el balón” (asamblea 15 y 19), “cuando estamos defendiendo” (asamblea 22), “cuando en una zona concreta ...” o “no lo tengo porque está atacando el equipo rival” (asamblea 22), “hago un cambio ataque-defensa cuando pierdo balón y defiendo en las tres zonas” (asamblea 23) y “cuando el equipo contrario lleva el balón” (asamblea 28). De ellos se extraen que los jugadores evitaban el progreso de los adversarios hacia las metas propias y se responsabilizaban de aquellos que entraban en la zona que les correspondía defender. La totalidad de los comentarios reflejan que esta acción motriz fue ejecutada cuando no poseían el balón durante los juegos deportivos de los entrenamientos.

Para el segundo parámetro (*dónde*) de esta acción motriz se desprende un comentario en la asamblea 12 como el siguiente: “en el centro del campo”. A diferencia de otras acciones motrices en este comentario sí se evidencia una zona del campo en donde se realizaba esta acción motriz, pero no en otras como en el campo propio o en el área.

En la acción motriz *replegar* expresaron comentarios, sobre todo, del parámetro temporal (*cuándo*) desde la asamblea 2 hasta la 27. Estos fueron: “cuando perdemos el balón en el campo contrario” (asamblea 2), “cuando pierdo el balón en campo contrario para no dar opción a contraataque” (asamblea 7), “cuando perdimos el balón” (asamblea 7), “cuando nos roban el balón en su campo” (asamblea 19), “realizo transición ataque - defensa cuando pierdo el balón y me repliego para defender” o “cuando perdemos el balón en el ataque” y “cuando perdemos el balón en el centro del campo” (asamblea 20), “realizo un cambio ataque - defensa cuando pierdo balón, me repliego y hago presión en las tres zonas” (asamblea 21 y

23), “realizo un repliegue cuando pierdo el balón. Por ejemplo, en la zona de ataque y todo el equipo baja a la primera zona” o “cuando hacía un contraataque o un ataque y nos roban el balón” (asamblea 22), “cuando tengo que replegar a mi zona” o “cuando pierdo el balón y tengo que replegarme” (asamblea 27). Dados los comentarios, se deduce que los jugadores analizan cuándo habían perdido el balón y las posibilidades de los adversarios para actuar en consecuencia. De ahí los aspectos mencionados como en las tres zonas o no dar opción al contraataque. Respecto al parámetro espacial (*dónde*), mencionan algunos como “en su campo” o “en nuestro campo” en la asamblea 19, pero son insuficientes para afirmar que lo aplicaban adecuadamente puesto que no hicieron mención en otras asambleas.

En referencia a la acción motriz *presionar* se expresaron comentarios del parámetro temporal (*cuándo*) y espacial (*dónde*), hallándose mayor número de los primeros que de los segundos. Es importante destacar para el parámetro espacial que los jugadores hablaron más de este parámetro y de esta acción motriz a diferencia de las otras dos acciones motrices (*marcar en zona y replegar*), así como en los principios operacionales anteriores del rol *jugador atacante con balón y sin balón*.

En lo que concierne al parámetro temporal (*cuándo*), los jugadores expresaron comentarios de sus vivencias desde el entrenamiento 16 hasta el 27, y así fueron comentados en sus respectivas asambleas. Estos enuncian los siguientes aspectos: “cuando el rival tiene el balón” (asamblea 16), “cuando el rival está tocando el balón” (asamblea 17), “cuando el equipo contrario tiene el balón en su campo” o “realizo un cambio ataque - defensa cuando pierdo balón, me repliego y hago presión en las tres zonas” (asamblea 21 y 23), “hago pressing cuando el rival tiene el balón” (asamblea 24), “cuando el equipo contrario tiene el balón y quiero recuperarlo” (asamblea 26). De los mismos, se extrae que los jugadores no poseían el balón y no dejaban avanzar a los adversarios en los juegos deportivos de los entrenamientos, y así lo verbalizaban en las asambleas. Incluso, tenían en cuentas que tras perder el balón en fase de ataque, tenían que defender, pero no mencionan aspectos como intentar alejar al jugador atacante con balón de las zonas de peligro u obstaculizar el avance hacia la meta propia.

Para el parámetro espacial (*dónde*), los jugadores especificaron con diferentes argumentos dónde presionaron durante los juegos deportivos de los entrenamientos 16 y 20. Así, puede observarse en los siguientes enunciados: “en mi campo o presionar en todo el campo” o “están jugando por aquí, por todo esto y nosotros les vamos cerrando” (asamblea 16), “en la primera zona”) o “en el área” y “en el área contraria” (asamblea 20). De acuerdo a lo expresado sí dejaron entrever que las zonas de enfrentamiento motor en las que ejecutaban esta acción motriz son variadas.

Como puede observarse, de la acción motriz *hacer cobertura* del principio operacional de grupo del rol *jugador defensor del atacante con balón*, los jugadores manifestaron comentarios para *cuándo* hacían esta acción motriz desde la asamblea 5 hasta la 28, pero obviaron *dónde* pudieron hacerla en los juegos deportivos vivenciados.

Así se expone en los siguientes comentarios: “cuando mi compañero está presionando a un contrario con balón” (asamblea 5), “cuando el rival supera a un jugador (mi compañero) y yo tengo que ir a defenderlo” (asamblea 18), “cuando está tu compañero defendiendo a un adversario y tú te pones por detrás de tu compañero, si se le va, estás tú” (asamblea 22), “cuando a mi compañero se le escapa, yo me pongo detrás para hacerle la cobertura” (asamblea 25) y “cuando el equipo rival tiene el balón” (asamblea 28). Estos enunciados denotan la solidaridad de los compañeros de equipo durante la práctica de los juegos deportivos de los entrenamientos. Esta es necesaria para que esta acción motriz se realice de forma eficaz, por lo que los jugadores analizaron adecuadamente *cuándo hacer cobertura*, y así se manifiesta esta ayuda por si su compañero era superado por el adversario o tenía que hacer un 2:1 defensivo.

Al igual que en otros tipos de conocimientos, no hubo expresiones sobre el parámetro temporal (*cuándo*) y el parámetro espacial (*dónde*) de las acciones motrices *interceptar* y *entrar* relacionadas con los principios operacionales interindividuales del rol *jugador defensor del atacante con balón*. De la acción motriz *presionar* sí se observaron algunos comentarios como “lo he hecho cuando el adversario llevaba el balón” (asamblea 19) y “cuando robo balón” (asamblea 27) del parámetro temporal (*cuándo*). No obstante, los jugadores no supieron comentar sobre dónde habían hecho estas acciones motrices.

Del principio operacional interindividual del rol *jugador defensor del atacante sin balón* relacionado con la acción motriz *golpear de cabeza* sólo se desprendió el siguiente comentario: “sí, realizo un golpeo de cabeza cuando el balón viene por arriba y debo hacerme con el antes que el adversario” (asamblea 9). El mismo está relacionado con el parámetro temporal (*cuándo*) de dicha acción motriz. A pesar de que fue tratado una única vez, los jugadores ejecutaron correctamente esta acción motriz durante los juegos deportivos del entrenamiento 9 ya que la ejecutaron cuando no tenían el balón con la finalidad de alejar el balón de una zona de peligro. Se añade que los participantes no hablaron sobre el parámetro espacial o *dónde* golpeaban de cabeza durante las 29 asambleas, por ende, no se plantearon esto en los juegos deportivos del PEGJD.

Como resultado de la aplicación de los principios operacionales (de equipo, grupo e interindividuales) del rol *jugador defensor del atacante con y sin balón*, y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de juego de Bayer (1992), se constata que al analizar *cuándo* utilizar todos los principios operacionales de equipo (*marcar en zona*, *replegar* y *presionar*), obstaculizaron la progresión de los adversarios hacia la meta propia, protegieron la misma, así como las zonas por las que podían avanzar hacia la portería propia durante los juegos deportivos del PEGJD. Igualmente, fueron capaces de verbalizarlos en mayor medida para el parámetro temporal, y en menor medida el espacial, tanto para estas como la de grupo (*hacer cobertura*).

No es aplicable lo anterior para el parámetro temporal y espacial de las acciones motrices *interceptar*, *entrar* (*jugador defensor del atacante con balón*) porque no verbalizaron comentarios sobre estas acciones motrices de los principios interindividuales,

pero en la acción motriz *golpear de cabeza (jugador defensor del atacante sin balón)* se apreciaban comentarios para cuándo solamente. Por último, los participantes hablaron de seis de los ocho principios operacionales durante las 29 asambleas.

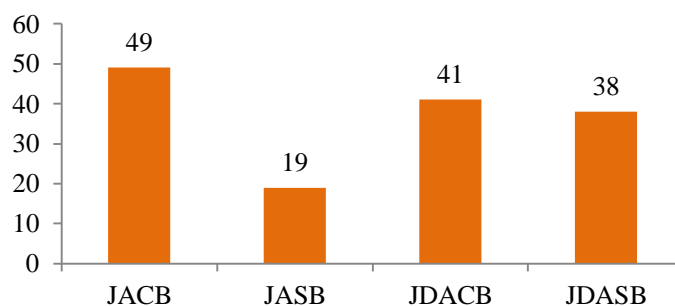
Los resultados del Objetivo 4, analizar las verbalizaciones sobre el conocimiento metacognitivo tras la aplicación del PEGJD se describen en los epígrafes IV.2.7, IV.2.8 y IV.2.9.

#### IV.2.7 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento metacognitivo

De acuerdo a las categorías deductivas de los distintos roles durante las 29 asambleas, en la Figura 55 puede observarse que de 1151 verbalizaciones, el valor más alto para las verbalizaciones de tipo metacognitivo evidencia la presencia del rol *jugador atacante con balón* con una frecuencia de 49 apariciones. En cambio, se apreció un valor más bajo en el rol *jugador atacante sin balón* y una frecuencia de 19. Además, los participantes hacían referencia en sus verbalizaciones al rol *jugador defensor del atacante con balón* con una frecuencia de 41 veces. Otro valor intermedio para este tipo de conocimiento fueron las verbalizaciones del rol *jugador defensor del atacante sin balón* que queda representada en el diagrama de barras con una frecuencia de 38.

**Figura 55**

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento metacognitivo en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacantes con balón y jugador defensor del atacante sin balón*



En cuanto a las categorías deductivas, se destaca que de 1151 verbalizaciones, una frecuencia de 287 representaba al conocimiento metacognitivo en las 29 asambleas, tal y como se observa en la Figura 56. De tal manera que los participantes no hablaron de las acciones motrices *interceptar* (INT) y *entrar* (ENT) para el rol *jugador defensor del atacante con balón*. Por esta razón, no aparecen en el diagrama de barras. Por el contrario, se indica que el valor más alto hace alusión a verbalizaciones de tipo metacognitivo para la acción motriz *atacar* (ATA) con una frecuencia de 15 apariciones y los valores más bajos para las acciones motrices *controlar* (CONT) y *pasar con la cabeza* con unas frecuencias de valor uno. El resto de verbalizaciones para este rol desprendieron valores intermedios tales como:

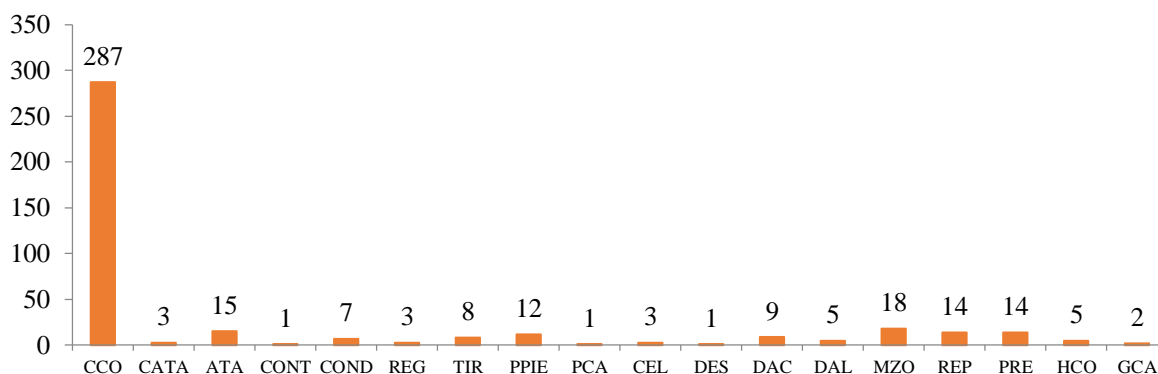
12 veces para la acción motriz *pasar con el pie* (PPIE), ocho veces para la acción motriz *tirar* (TIR), tres veces para las acciones motrices *regatear* (REG), tres veces para la acción motriz *contraatacar* (CATA) y siete veces para la acción motriz *conducir* (COND)

Para el rol *jugador atacante sin balón* se contempla el valor más alto en los enunciados de tipo metacognitivo que hacen alusión a la acción motriz *crear espacios libres* (CEL) con una frecuencia de tres. El valor más bajo fue de una vez tanto para los enunciados de la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* (DAC) como la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* (DAL)

Tal y como puede observarse, las expresiones de tipo metacognitivo de las acciones motrices relacionadas con los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón* manifiestan valores más altos en las acciones motrices comunes a estos dos roles (*marcar en zona*, *replegar* y *presionar*). Así, las expresiones de tipo metacognitivo de la acción motriz *marcar en zona* (MZO) desprende una frecuencia de 18 apariciones siendo esta la mayor de todas ellas. Al resto de expresiones les corresponden frecuencias de 14 veces para las acciones motrices *presionar* (PRE) y *replegar* (REP). Los valores más bajos corresponden a las expresiones vinculadas a la acción motriz *hacer cobertura* (HCO, rol *jugador defensor del atacante con balón*) y *golpear de cabeza* (GCA, rol *jugador defensor del atacante sin balón*) con frecuencias de cinco y uno respectivamente.

### Figura 56

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento metacognitivo referente a las distintas acciones motrices para cada rol*



Con referencia a las categorías inductivas, de las 1151 verbalizaciones del grupo de discusión, se observan en la Figura 57 las verbalizaciones que no responden al conocimiento metacognitivo durante las 29 asambleas, así como los acuerdos a los que se llegaron. Por tanto, se distingue una frecuencia de 13 apariciones que representan los comentarios sobre intervenciones de los participantes que no respondían al interrogante ¿por qué o para qué hiciste una acción motriz? Estos hacen referencia a los comentarios de la asamblea 1 tales como: “debería de haber corrido más”, “en el juego de la posesión”, “mi compañero J8 dice que debería de haber metido más cuerpo”, “porque si no, no te llevas el balón”, “porque si protejo el balón con el cuerpo y me llevo más balones” y “porque no metía” en la que no

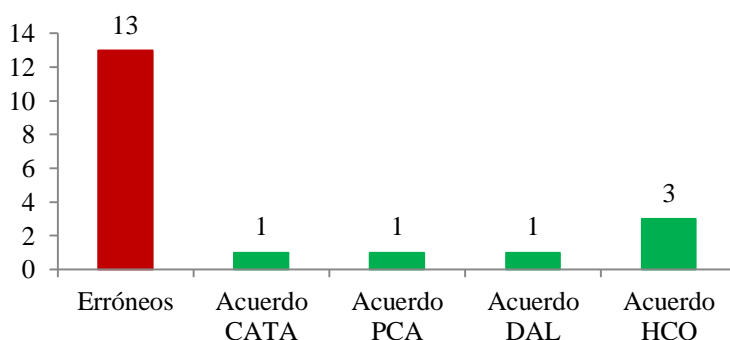


identificaron algunas acciones motrices trabajadas en la misma. Por último, el comentario “no” (acción motriz *pasar con el pie*) en la asamblea 6.

No obstante, los participantes fueron capaces de clarificar junto a la investigadora principal algunos de estos conocimientos erróneos tales como: acuerdos con frecuencias de valor uno en las verbalizaciones de las acciones motrices *contraatacar* (CATA) y *pasar con la cabeza* (PCA) pertenecientes al rol *jugador atacante con balón*, acuerdo en la verbalización de la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* (DAL, *jugador atacante sin balón*) con una frecuencia de una vez y acuerdo en las verbalizaciones *hacer cobertura* (HCO, *jugador defensor del atacante con balón*) con una frecuencia de 3 veces. A consecuencia de lo mencionado, se deduce que los participantes entendieron en seis de trece ocasiones el porqué de su equivocación sobre por qué o para qué hicieron una acción motriz en los juegos deportivos de los entrenamientos.

### Figura 57

*Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento metacognitivo y acuerdos para las acciones motrices contraatacar, pasar de cabeza, desmarcarse alejándose del balón y hacer cobertura*



#### IV.2.8 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento metacognitivo

Las coocurrencias y los coeficientes de coocurrencia (C) identifican la intensidad de la relación entre las categorías deductivas e inductivas. En estas coincidencias entre categorías se percibe cierto grado de coocurrencia entre las verbalizaciones que mencionan por qué o para qué hicieron una acción motriz (conocimiento metacognitivo). Como puede observarse el código “conocimiento metacognitivo” (CME) coocurió con la totalidad de códigos pero con coeficientes muy bajos que fluctuaron entre  $C = .01$  y  $C = .10$ . Los coeficientes de coocurrencias más altos fueron para el código “atacar” (ATA,  $C = .12$ ) y el código “marcar en zona” (MZO,  $C = .14$ ).

Respecto al código “erróneos” que representaba a las verbalizaciones que no daban respuesta al conocimiento metacognitivo (por qué o para qué) y las distintas acciones motrices del PEGJD o los acuerdos sobre algunas de ellas no existieron coocurrencias.

Las verbalizaciones que contenían el código “jugador atacante con balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz contraatacar” (acuerdo CATA, C= .02), “acuerdo para la acción motriz pasar con la cabeza” (acuerdo PCA, C= .02), “pasar con la cabeza” (PCA, C= .02), “controlar” (CONT, C= .04), “regatear” (REG, C= .06), “contraatacar” (CATA, C= .06), “conducir” (COND, C= .13), tirar (TIR, C= .15), pasar con el pie (PPIE, C= .22) y atacar (ATA, C= .23) y, siendo este último el coeficiente mayor.

Los enunciados que incluían el código “jugador atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz desmarcarse alejándose del balón” (acuerdo DAL, C= .04), “desmarcarse” (DES, C= .04), “crear espacios libres” (CEL, C= .12), “desmarcarse alejándose del balón (DAL, C= .21) y “desmarcarse acercándose al balón” (DAC, C= .32), siendo este coeficiente el mayor de todos ellos.

Los comentarios que comprendían el código “jugador defensor del atacante con balón” coocurrieron con los códigos “hacer cobertura” (HCO, C= .09), “presionar” (PRE, C= .26), “replegar” (REP, C= .26), y “marcar en zona” (MZO, C= .34), siendo este último el mayor de todos ellos.

Las declaraciones que incorporaban el código “jugador defensor del atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “golpear de cabeza” (GCA, C= .05), “presionar” (PRE, C= .33), “replegar” (REP, C= .33) y “marcar en zona” (MZO, C= .42), siendo este último el mayor de todos ellos.

#### **IV.2.9 Resultado de la red semántica del conocimiento metacognitivo**

Atendiendo a las relaciones entre los códigos del apartado anterior se ha diseñado la red semántica de conocimiento metacognitivo, que permite entender las interconexiones detectadas en el análisis de coocurrencias entre verbalizaciones que aluden al conocimiento metacognitivo y aquellas que no lo identifican adecuadamente, así como entre otros códigos cuyas citas revelan si hubo o no un aprendizaje comprensivo mediante los juegos deportivos.

En este epígrafe se va a explicar esta red semántica teniendo en cuenta dos criterios. El primer criterio, las codificaciones y los vínculos de la misma. El segundo criterio es el modelo teórico de elaboración propia de los principios operacionales del Fútbol 8 (véase en la p. 45). Este modelo es la base para analizar el contenido de los comentarios desprendidos de las asambleas. En una tabla se muestra el enraizamiento o número de citas de las acciones motrices verbalizadas por los jugadores (frecuencias categoriales) durante las asambleas, que no se incluyeron la red semántica para no saturarla, y los coeficientes de coocurrencias solamente descritos en el epígrafe anterior. Se considera que esta forma de abordarlo facilita su entendimiento y lectura.

La red conforma el conjunto de codificaciones del grupo de discusión en el que los participantes debatían el conocimiento metacognitivo durante las 29 asambleas. De acuerdo al primer criterio, la red semántica manifiesta los resultados tras el análisis de contenido

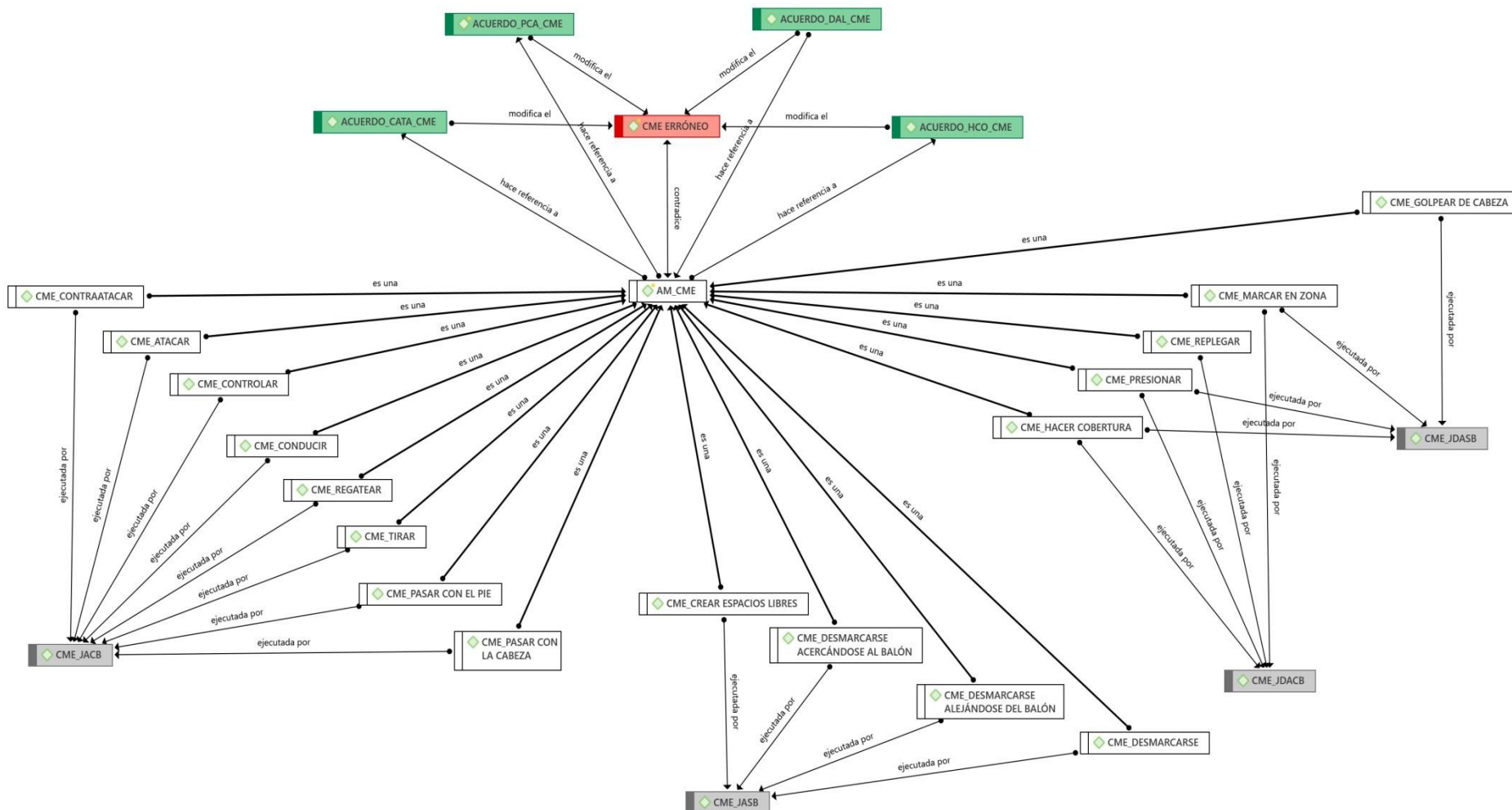
realizado. Se aprecia en los códigos de la misma y en el conjunto de acciones motrices tratadas en las asambleas que, los comentarios versaban sobre el conocimiento metacognitivo de la conducta de decisión motriz. Cabe destacar que estos dieron respuesta a para qué o por qué habían hecho las acciones motrices de los juegos deportivos durante los entrenamientos.

Por otro lado, se pueden observar las distintas asociaciones entre los códigos por distintos vínculos como “ejecutado por”, responde a los comentarios sobre las acciones motrices que los participantes expresaban por qué o para que habían hecho las mismas en los entrenamientos, y así se comentaban en las asambleas. Dependiendo de si poseían el balón o no, así como el momento de juego en el que se encontraban (ataque o defensa). Por esta razón, estas están unidas a los códigos CME\_JACB, CME\_JASB, CME\_JDACB y CME\_JDASB (conocimientos metacognitivos y los roles *jugador atacante con balón*, *jugador atacante sin balón*, *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón*).

Otro vínculo se reflejó en la red por “es una” e indicaba los comentarios sobre las acciones motrices codificadas como verbalizaciones del conocimiento procedimental (código AM\_CME). A este código se asociaron, también, el código “acuerdos” utilizado cuando se resolvían las dudas sobre los comentarios erróneos sobre una acción motriz que no se había tratado pero con el vínculo “hace referencia a”. En caso contrario, se utilizó el vínculo “contradice al” código AM\_CME para identificar esos comentarios erróneos (código CME\_ERRÓNEO) porque no hablaban sobre para qué o por qué habían hecho las acciones motrices de los juegos deportivos durante los entrenamientos, tal y como se observa en la Figura 58.

**Figura 58**

*Red semántica del conocimiento metacognitivo*



Para el segundo criterio cabe atender, en primer lugar, a la Tabla 52. Se observa que los jugadores diferencian entre *desmarque*, *desmarque acercándose al balón* y *desmarque alejándose del balón* (rol *jugador atacante sin balón*). También, que no dijeron por qué o para qué hicieron las acciones motrices de *interceptar* y *entrar* en los juegos deportivos de los entrenamientos. Es por ello que estas acciones motrices no aparecen en dicha tabla.

Por el contrario, sí se evidenciaron más expresiones sobre por qué o para qué hicieron unas acciones motrices frente a otras como se ve en la columna de frecuencias. Así, predominan los comentarios de principios operacionales de equipo como *atacar*, *marcar en zona*, *replegar* y *presionar*, no siendo así para la acción motriz *contraatacar*. Igualmente, de los principios operacionales de grupo, la acción motriz *pasar con el pie* tiene valores similares a las de equipo. El resto de citas asociadas tienen valores intermedios y bajos que van desde dos hasta nueve.

**Tabla 52**

*Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento metacognitivo*

	F	AM	E	JACB	JASB	JDACB	JDASB
Contraatacar	3	.02	.00	.06	.00	.00	.00
Atacar	15	.12	.00	.23	.00	.00	.00
Controlar	1	.01	.00	.04	.04	.00	.00
Conducir	7	.06	.00	.13	.00	.00	.00
Regatear	3	.02	.00	.06	.00	.00	.00
Tirar	8	.06	.00	.15	.00	.00	.00
Pasar con el pie	12	.09	.00	.22	.00	.00	.00
Pasar con la cabeza	1	.01	.00	.02	.00	.00	.00
Crear espacios libres	3	.02	.00	.00	.12	.00	.00
Desmarcarse acercándose al balón	9	.06	.00	.00	.32	.00	.00
Desmarcarse alejándose del balón	5	.04	.00	.00	.21	.00	.00
Desmarcarse	1	.01	.00	.00	.04	.00	.00
Marcar en zona	18	.14	.00	.00	.00	.34	.42
Replegar	14	.10	.00	.00	.00	.26	.33
Presionar	14	.09	.00	.00	.00	.26	.33
Hacer cobertura	5	.04	.00	.00	.00	.09	.00
Golpear de cabeza	2	.02	.00	.00	.00	.00	.05
Acuerdo contraatacar	1 de 1	.01	.00	.02	.00	.00	.00
Acuerdo pasar con la cabeza	1 de 1	.01	.00	.02	.00	.00	.00
Acuerdo d. alejándose del balón	1 de 1	.01	.00	.00	.04	.00	.00
Acuerdo hacer cobertura	3 de 3	.02	.00	.00	.00	.06	.00

*Nota.* F: frecuencias categoriales de conocimiento metacognitivo; AM: coeficientes de verbalizaciones del conocimiento metacognitivo; E: coeficientes de verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento metacognitivo; JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón; Acuerdo: frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias relacionados con las verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento metacognitivo (E).

Por esta razón, estas acciones motrices coocurren con los códigos creados en un mayor o menor coeficiente de coocurrencia, así como el tipo de rol de jugador de campo asociado a unas acciones motrices concretas. A modo de ejemplo, la acción motriz hacer cobertura coocurre con el código AM\_CME y con el código JDACB, pero no con el código JACB.

A continuación, se va a profundizar en *para qué* o *por qué* habían hecho unas acciones motrices u otras en los juegos deportivos durante los entrenamientos, analizando los comentarios extraídos de las asambleas teniendo en cuenta el modelo teórico citado.

En relación a los principios operacionales de equipo del rol *jugador atacante con balón* se muestran expresiones de los participantes en las dos acciones motrices pertenecientes a estos principios en este rol. No obstante, los jugadores expresan mayor número de comentarios para la segunda acción motriz que para primera.

En este tipo de conocimiento puede observarse que los comentarios de la acción motriz *contraatacar* aparecieron en las primeras asambleas, concretamente en la seis y siete, y así lo transmitieron con comentarios como: “si hago un contraataque es porque el rival ha dejado muchos espacios libres cuando estaba atacando” (asamblea 6) y “para marcar gol” (asamblea 7). En los mismos se aprecia que los jugadores sorprendieron a los adversarios e intentaron marcar gol antes que estos se organizaran defensivamente en los juegos deportivos vivenciados durante los entrenamientos.

En cambio, para la segunda acción motriz, *atacar*, los comentarios aparecieron a partir de la asamblea 16. Estos fueron: “si realizo acciones combinadas puedo llegar a la portería contraria” (asamblea 16), “para llegar a la portería y marcar gol” (asamblea 18), “al recuperarla hay que salir de la zona de presión” (asamblea 19), “para llegar a la otra portería y finalizar jugada” (asamblea 19), “si hago una transición defensa-ataque es para salir de nuestro campo” (asamblea 20), “si hago un cambio defensa-ataque es para cuando recupero balón, voy a atacar” (asamblea 21), “es para sacar el balón de la zona de presión y realizar un ataque” (asamblea 23), “para marcar gol” (asamblea 25), “para realizar un ataque y marcar gol” (asamblea 25), “recupero balón, lo saco de la zona de presión y realizo un ataque” (asamblea 25) y “para intentar marcar gol en la portería contraria” (asamblea 27). Entonces, los juegos deportivos correspondientes a las asambleas reflejadas fueron útiles para que los jugadores acortasen distancia con la portería contraria. Por ello, tuvieron en cuenta el cambio de la fase de defensa a la de ataque.

De los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante con balón* se manifiestan expresiones para las dos acciones motrices asociadas a estos principios en este rol. Como en los tipos de conocimientos anteriores (declarativo y condicional o explicativo) hubo más comentarios de la acción motriz *pasar con el pie* respecto a la acción motriz *pasar con la cabeza*.

En lo que se refiere a la primera (*pasar con el pie*), se advierte que los enunciados se distinguieron desde las asambleas 5 hasta la 8, y se trataron nuevamente en la asamblea 17. En primer lugar, los comentarios referidos a la finalidad de avanzar hacia la portería contraria fueron los siguientes: “porque si realizo pases con mis compañeros podemos superar la presión del rival y avanzar hacia la portería contraria” (asamblea 5) y “damos pases precisos para avanzar hacia la portería contraria” (asamblea 8).

En segundo lugar, los jugadores utilizaron esta acción motriz para poseer el balón y obtener ventaja frente a los adversarios, y así lo manifiestan en los siguientes comentarios: “hice diferentes pases a mis compañeros para mantener la posesión del balón dependiendo de los movimientos que hacían mis compañeros” (asamblea 5), “si realizo pases con mis compañeros podemos superar la presión del rival” o “para mantener la conservación del balón” (asamblea 6) “porque si no, perdemos el balón” (asamblea 8) y “no puedo jugármela yo solo y necesito soltar el balón” (asamblea 17).

En ter lugar, se aprecia que los jugadores pensaban en una segunda acción motriz tras la realización de *pasar con el pie*, tal y como muestran los siguientes comentarios: “si hago pases en largo es porque mis compañeros se han desmarcado” (asamblea 6), “hice diferentes pases cortos y largos a mis compañeros que me apoyaban y se desmarcaban, “para hacer un cambio de orientación” (asamblea 8) y “si realizo un pase es porque un compañero está desmarcado” (asamblea 17). Por tanto, fueron capaces de preactuar y anticiparse, motrizmente hablando, a lo que sus compañeros estaban haciendo mientras jugaban en los entrenamientos.

De la acción motriz *pasar con la cabeza*, se percibe la misma confusión con la acción motriz *golpear de cabeza* en otros conocimientos. Los jugadores expresaron este comentario: “golpeé con la frente el balón para pasársela a mi compañero” (asamblea 9). Se deduce una comunicación motriz directa con otro compañero a través del vehículo de comunicación motriz durante los juegos deportivos de los entrenamientos. Ahora bien, no se especifica si fue para conservar la posesión del balón, avanzar a la portería contraria o para ofrecer una oportunidad de marcar gol a un compañero.

Al igual que en conocimiento declarativo y el parámetro temporal (*cuándo*) del conocimiento condicional o explicativo, los jugadores expusieron expresiones sobre las cuatro acciones motrices relacionadas con los principios operacionales interindividuales del rol *jugador atacante con balón*. Bien es cierto que en mayor o menor cantidad, en función de la acción motriz.

La acción motriz *conducir* fue utilizada por los jugadores en los distintos juegos deportivos para avanzar hacia la portería contraria en las asambleas 10, 11, 14 y 17. A pesar de los pocos comentarios sí se observa que comprendían que utilizándola tardaban más tiempo en llegar a la misma, tal y como muestran en el siguiente comentario: “podemos seguir avanzando hacia la portería contraria a pesar de que tardemos más en llegar a la portería contraria” (asamblea 10). Esto demuestra que se plantearon que, en igualdad de

situaciones, se pueden realizar otras. Otros comentarios como “puedo seguir avanzando y realizar un regate, pasar o tirar a portería” (asamblea 11), “porque tú conduces si no hay ningún compañero desmarcado y no puedes dar pases. Pues, no puedes pasar” (asamblea 14), “para avanzar y también porque no tengo a nadie a quién pasar”, añadiendo “y no te entran” (asamblea 17). Estos muestran que los jugadores realizaban esta acción motriz al comprender que, moverse por el espacio motor fue la única opción válida para seguir conservando el balón en los juegos deportivos de los entrenamientos correspondientes a las asambleas referidas.

En la asamblea 1, enuncian para qué realizaron la acción motriz *controlar* en los juegos deportivos de esa sesión con el siguiente comentario: “para que mi compañero se desmarque y darle el pase”, pero no volvieron a mencionarla en otras asambleas. Como en otras acciones motrices intentaban actuar de forma eficaz para dar continuidad al juego, al menos en este testimonio

La acción motriz *regatear* fue las menos enunciada en este tipo de principios, pero demuestra que, principalmente, la utilizaron para evitar el acoso del adversario durante las sesiones de entrenamiento 13, 14 y 15. Así se observa en los siguientes comentarios de las respectivas asambleas: “si realizo un regate es porque conduzco el balón pegado al pie y puedo superar al adversario con un cambio de ritmo o cambio de dirección” (asamblea 13), “si realizo un regate es porque quiero superar a un adversario y puedo hacerlo” (asamblea 14) y “realizo un regate para librarme de un rival” (asamblea 15). De todas formas, no hacen alusión a otros aspectos referidos a avanzar y conservar el balón.

La intencionalidad con la que realizaban la acción motriz *tirar* se constató con los siguientes comentarios desde la asamblea 10 hasta la 15: “si tiro a portería puedo conseguir marcar un gol” (asamblea 10), “porque el portero está mal colocado” (asamblea 11), “puedo marcar gol” (asamblea 11), “si realizo un tiro es para marcar gol” (asamblea 13). “si realizo un tiro es para meter gol o porque he visto que el portero está descolocado” (asamblea 14), “realizo un tiro para marcar gol” o “para marcar gol en la portería contraria” (asamblea 15). Se aprecia que tuvieron en cuenta en los juegos deportivos del entrenamiento 11 el rol de jugador portero, y que en función de su posición tuvieron más o menos posibilidades de conseguir gol. Los comentarios muestran una comprensión adecuada previa a la realización de esta acción motriz.

Las tres acciones motrices que conforman los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante sin balón* desprenden expresiones en este rol. Lo cierto es que existen más comentarios en unas que en otras.

Resultó evidente que los jugadores mencionaron muy pocas veces *para qué* o *por qué* hicieron la acción motriz de *crear espacios libres*. En consecuencia, para esta sólo se han encontrado comentarios en la asamblea 29, tales como: “para que lo aproveche otro compañero cuando tenemos el balón”, “para que otro compañero lo ocupe” y “para seguir atacando y finalizar en portería” (asamblea 29). A pesar de ello, se constata que los jugadores



fueron capaces de entender que la realización de esta acción motriz requiere tres pasos: creación, ocupación y aprovechamiento del espacio motor.

Respecto a los tipos de desmarques, los jugadores verbalizaron este comentario, “para apoyar a mi compañero” en la asamblea 8. Con posterioridad, y a partir de la asamblea 22 hasta la 29 hablaban de otros aspectos como proporcionar mayor número de posibilidades de avanzar hacia la portería contraria con comentarios. Por ello, hablaban de la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* con comentarios tales como: “para que mi compañero tenga más líneas de pases” (asamblea 22), “para que el compañero tenga más líneas de pase” (asamblea 23), “para darle una línea de pase más a mi compañero” (asamblea 28), “para darle a mi compañero más líneas de pase” (asamblea 29). Además, tenían en cuenta cuántas líneas de pase le proporcionaban a sus compañeros, tal y como dice este comentario, “como mínimo hay que tener dos líneas de pase” (asamblea 24). Otro de los aspectos es el concepto de equipo de los jugadores de las asambleas, que expresan que hicieron la acción motriz de *desmarcarse acercándose al balón* por las siguientes causas: “porque está sufriendo la presión del rival” (asamblea 28), “para apoyar al compañero” (asamblea 22), “para apoyar a mi compañero y el ataque del equipo” (asamblea 23). De cualquier modo, se observó una evaluación adecuada antes de realizarla, por los matices que especificaron pero el paso previo a realizar un desmarque de cualquier tipo es, primero, librarte de tu defensor, y esto no lo mencionaron.

En el caso de la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón*, se evidencia que siguen teniendo en cuenta el espacio motor, tal y como muestra este comentario, “porque he visto un espacio libre que podemos aprovechar” (asamblea 8). Se percibe cierta premura de querer avanzar hacia la portería contraria para marcar gol, por los siguientes comentarios: “para jugar el balón de forma más rápida” (asamblea 8), “para realizar un ataque” (asamblea 24) y “para darle más opciones a mi compañero y me da el pase para marcar” (asamblea 24). En última instancia, este comentario muestra que los jugadores entendían que realizando esta acción motriz, no solamente brindas a tu equipo de otra opción más de progresar hacia la meta contraria. A diferencia de la acción motriz anterior, en esta sí mostraron la característica principal de esta acción motriz, referida en el siguiente comentario: “para librarme de un contrario” (asamblea 23).

Por consiguiente para los principios operacionales de equipo, grupo e interindividuales del rol *jugador atacante con balón y sin balón*, y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de juego de Bayer (1992), se estima que los jugadores comprendieron y verbalizaron cómo lo hicieron antes de sus decisiones motrices. Es cierto que comentaron estas vivencias en los juegos deportivos de los entrenamientos con mayor o menor acierto durante las asambleas. Por esta razón, hicieron comentarios sobre todas las acciones motrices (11) de estos dos roles. Incluso, hablaron de otra acción motriz (*desmarcarse*) antes de profundizar sobre los distintos tipos de la misma.

Al igual que en los conocimientos anteriores (declarativo y el parámetro temporal del condicional o explicativo), los principios operacionales de equipo del rol *jugador defensor*

*del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón* fueron de los que más hablaron los jugadores durante las asambleas. Además, se apreciaron expresiones para las tres acciones motrices de estos principios.

Se observaron varios aspectos en la totalidad de comentarios sobre estas acciones motrices de la acción motriz *marcar en zona* desde la asamblea cinco hasta la 25. En primer lugar se aprecia que tienen en cuenta la superficie del espacio motor individual y grupal, y la realización de la misma de forma cooperativa para evitar el avance del equipo adversario. Esto se manifiesta con los siguientes comentarios: “porque si cada uno defiende su zona y hacemos coberturas el rival no puede progresar y podemos robar el balón” o “nos organizamos defensivamente, basculando y defendiendo cada uno su zona” (asamblea 5), “realizo un marcaje zonal con mi equipo para ocupar de forma lógica el campo en función del balón, mis compañeros y los adversarios” (asamblea 14), “basculo para ayudar a mi compañero ante la entrada de un rival a su zona y porque me tengo que mover en función de donde esté el balón, los compañeros y los rivales” (asamblea 13) y “si hago un marcaje zonal es para defender una zona en concreto” (asamblea 19).

Otro aspecto que muestran los comentarios de esta acción motriz fue la intención de restar posibilidades al avance de los adversarios. En consecuencia, verbalizaron estos comentarios: “puedo arrebatarse el balón al adversario, orientar el juego del rival y facilitar la acción de recuperar balón a otros compañeros” (asamblea 12), “para que el equipo rival tenga una posibilidad menos de pase a sus compañeros” (asamblea 22), “orientarlo hacia un lado, que no se vaya por su pierna buena y llevarlo a su pierna mala” (asamblea 12), “facilitas la acción a otros si lo aguantas y lo llevas a su pierna mala y te supera, algún compañero puede hacerte la cobertura” (asamblea 12), “para evitar que el equipo contrario avance hacia mi portería” (asamblea 15), “para evitar un ataque del rival” (asamblea 22), “para que no nos marquen” (asamblea 23), “para que no nos metan gol” (asamblea 23) y “para evitar que nos marquen un gol” (asamblea 25).

En otros comentarios utilizaban expresiones “para defender” (asamblea 20) o “puede ser que nos quedemos todos en el área y así también defendemos” (asamblea 23) para expresar que estaban en la fase de defensa. Por último, hablaron del cambio en la fase de juego con los comentarios: “cuando pierdo el balón, defender” (asamblea 19), “si hago un cambio ataque-defensa es para cuando pierdo balón, me voy a defender para recuperar” (asamblea 21). Estos aspectos se consideran claves para mostrar conductas motrices ajustadas en función de las exigencias de la semiotricidad de este deporte.

La segunda acción motriz *replegar* mostró comentarios desde la asamblea 3 hasta la 25. Por lo que los jugadores la utilizaron en la mayoría de juegos deportivos del PEGJD. Por esta razón comentaban los siguientes enunciados: “porque tras perder el balón necesitamos organizarnos defensivamente” (asamblea 3), “porque nos tenemos que organizar defensivamente” (asamblea 7), “sin perder de vista el balón para que el contrario no pueda recibir fácilmente” (asamblea 7), “cuando pierdo el balón, defender” (asamblea 19), “para defender” (asamblea 20) y “que el equipo rival no siga avanzando y yo pueda organizarme

más rápido” (asamblea 22). En efecto muestran que protegieron su espacio de enfrentamiento motor individual y grupal, y por ende, intentaron organizarse bien durante los juegos deportivos de los entrenamientos

También, seguían reiterando que esta acción motriz fue, sobre todo importante para el hecho que se muestra en estos comentarios: “para que el equipo rival no marque gol en nuestra portería” o “para evitar un ataque rival, que no puedan avanzar y nos marquen un gol” (asamblea 22), “para que no nos marquen” o “para que no nos metan gol” (asamblea 23) y “para evitar que nos marquen un gol” (asamblea 25). Se interpreta que, sobre todo, valoraban el hecho de evitar que los adversarios acumulasen ganancia.

Finalmente, advierten que la hicieron por el cambio de fase de juego tras perder el balón. De acuerdo a esto verbalizaron los siguientes comentarios: “tenemos que replegarnos”, a lo que añaden “porque si pierdo el balón, el otro equipo hace un ataque y tenemos que volver” (asamblea 19), “si hago un cambio ataque-defensa es para cuando pierdo balón, me voy a defender para recuperar” (asamblea 21). Una vez más, estos denotan un buen entendimiento previo a la ejecución de esta acción motriz.

En la acción motriz *presionar* realizada durante los juegos deportivos del PEGJD desde la asamblea 16 hasta la 25, los jugadores hicieron la misma con distintas finalidades. Así lo expresaron en los siguientes comentarios: “si acosamos al rival (pressing) puede fallar en pases, controles...” (asamblea 16) o “porque el otro equipo se pondrá nervioso y perderá el balón” (asamblea 19). Sin embargo, el propósito principal fue el que muestran en los comentarios de las siguientes asambleas: “para robar el balón” (asamblea 17), “cuando pierdo el balón, defender” o “e íbamos a por el balón” (asamblea 19), “para defender” (asamblea 20), “para robar el balón” (asamblea 24), “para robar el balón y realizar un ataque” (asamblea 24) y “para recuperar el balón” (asamblea 26). En definitiva, tuvieron claro que si los adversarios poseían el balón podían obtener o aumentar su ganancia, así que realizaban esta acción motriz con las siguientes intenciones: “para que no nos marquen” (asamblea 23), “para que no nos metan gol” (asamblea 23) y “para evitar que nos marquen un gol” (asamblea 25). Por tanto, se reitera la finalidad con la que acometieron las tres acciones motrices en estos dos roles.

En cuanto a la acción motriz *hacer cobertura* de los principios operacionales de grupo del rol *jugador defensor del atacante con balón*, los jugadores hicieron mención de forma similar en este conocimiento que en otros. Inicialmente en la asamblea cinco fueron los siguientes: “porque si mi compañero es superado por el rival y yo le estoy haciendo una cobertura el rival no puede seguir avanzando” (asamblea 5). Con posterioridad comentaron esta acción motriz en las asambleas 18, 22 y 25 con enunciados tales como: “para ayudar a mi compañero si lo superan” (asamblea 18), “para ayudar al compañero en defensa” o “para que el rival no pase” (asamblea 22). Por último, dejaron entrever una de las finalidades de la fase de defensa con el comentario, “si realizo una cobertura es para evitar encajar un gol” en la asamblea 25, junto a la ayuda desinteresada a tu compañero en caso de que fuese superado por el adversario.

De los principios operacionales interindividuales del rol *jugador defensor del atacante con balón* no se evidenciaron comentarios de *por qué* y *para qué* hicieron las acciones motrices de *interceptar* y *entrar* en los juegos deportivos del PEGJD, ni de la acción motriz *presionar*. La totalidad de expresiones sobre esta última acción motriz estuvieron relacionadas con el rol *jugador defensor del atacante sin balón* y el principio operacional de equipo. En otras palabras, la ausencia de comentarios sobre estas tres acciones motrices muestra que no entendieron en qué momento realizarlas durante los entrenamientos.

Como se ha observado en los conocimientos anteriores, los jugadores verbalizan pocos comentarios del principio operacional interindividual del rol *jugador defensor del atacante sin balón*. De forma concreta para el conocimiento metacognitivo, sólo hablaron en dos ocasiones de la acción motriz *golpear de cabeza* en la asamblea 9. Estos enunciados fueron los siguientes: “sí, para alejarlo de la portería” y “desviar el balón, despejarlo”. De este modo, se manifiesta que comprendieron la finalidad de la misma en la sesión de entrenamiento nueve.

En conclusión de la aplicación de los principios operacionales (de equipo, grupo e interindividuales) de los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *sin balón*, y en relación a la finalidad de su ejecución en principios de juego de Bayer (1992), se constata que los jugadores entendieron que al realizar estas acciones motrices de los principios de equipo y grupo impedían el avance de los adversarios y obstaculizaban el mismo. Al comprender esto, fueron capaces de realizarlo, al menos, en los juegos deportivos de los que hablaron en las asambleas, no siendo así para los principios interindividuales de rol *jugador defensor del atacante con balón*. Por ello, en los entrenamientos no recuperaron el balón, y si lo hicieron no supieron expresarlo en las respectivas asambleas. Por último, cabe destacar que los jugadores comentaron *para qué* o *por qué* ejecutaron cinco de las siete acciones motrices de los tres principios operacionales.

Los resultados del Objetivo 5, analizar las verbalizaciones sobre el conocimiento procedimental tras la aplicación del PEGJD se describen en los epígrafes IV.2.10, IV.2.11 y IV.2.12.

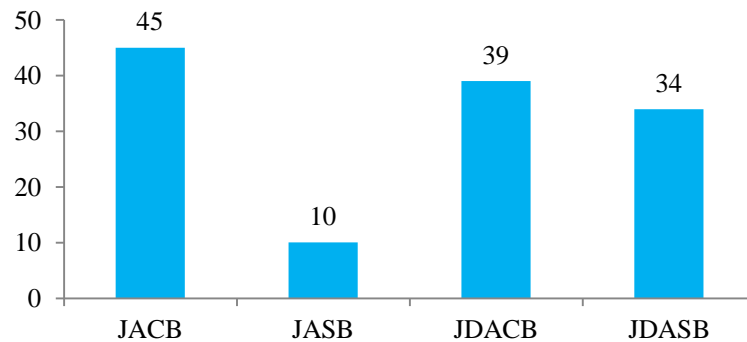
#### **IV.2.10 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento procedimental**

De acuerdo a las categorías deductivas de los distintos roles durante las 29 asambleas, en la Figura 59 puede observarse que de 1151 verbalizaciones, el valor más alto para las verbalizaciones que representan cómo hicieron las acciones motrices evidencia la presencia del rol *jugador atacante con balón* con una frecuencia de 45 apariciones. En cambio, se apreció un valor más bajo en el rol *jugador atacante sin balón* y una frecuencia de 10. Además, los participantes hacían referencia en sus verbalizaciones al rol *jugador defensor del atacante con balón* con una frecuencia de 39 veces. Otro valor intermedio para este tipo de

conocimiento fueron las verbalizaciones del rol *jugador defensor del atacante sin balón* que queda representada en el diagrama de barras con una frecuencia de 34.

### Figura 59

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento procedimental teórico en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*



En cuanto a las categorías deductivas, se destaca que de 1151 verbalizaciones, una frecuencia de 229 representaba al conocimiento procedimental en las 29 asambleas, tal y como se observa en la Figura 60. De tal manera que, los participantes no hablaron del conocimiento procedimental en la acción motriz *contraatacar* (CATA, *jugador atacante con balón*) y la acción motriz *entrar* (ENT, *jugador defensor del atacante con balón*). Por esta razón, no aparecen en el diagrama de barras.

Por el contrario, se indica que el valor más alto hace alusión a verbalizaciones de tipo procedimental para la acción motriz *tirar* (TIR) con una frecuencia de 13 apariciones, siendo el valor más bajo para la acción motriz *pasar con la cabeza* (PCA) con una frecuencia de uno. El resto de verbalizaciones para este rol desprendieron valores intermedios tales como: siete veces para la acción motriz *pasar con el pie* (PPIE), tres veces para la acción motriz *regatear* (REG), 6 veces para la acción motriz *conducir* (COND) y 11 veces para la acción motriz *atacar* (ATA). Las acciones motrices mencionadas corresponden al rol *jugador atacante con balón*.

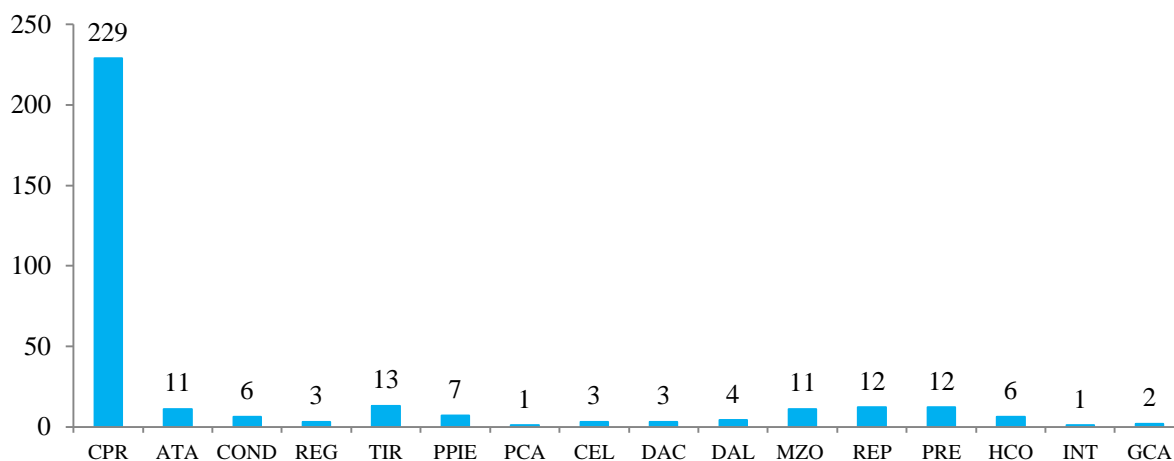
Para el rol “jugador atacante sin balón” se contempla el valor más alto con una frecuencia de cuatro en los enunciados de tipo procedimental que hace alusión a la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* (DAL). Sin embargo, los valores más bajos fueron para las acciones motrices *desmarcarse acercándose al balón* (DAC) y *crear espacios libres* (CEL) con frecuencias de valor tres.

Tal y como puede observarse, las expresiones de tipo procedimental de las acciones motrices relacionadas con los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón* manifiestan valores más altos en las acciones motrices

comunes a estos dos roles (*marcar en zona*, *replegar* y *presionar*). Así, las expresiones de tipo procedimental *replegar* y *presionar* desprendieron frecuencias de valor 12, siendo las más altas de todas ellas. La acción motriz *marcar en zona* (MZO) obtuvo una frecuencia de 11 apariciones. Al resto de expresiones de tipo procedimental les corresponden frecuencias intermedias tales como: seis veces para la acción motriz *hacer cobertura* (HCO, *jugador defensor del atacante con balón*), un frecuencia de una vez para la acción motriz *interceptar* (INT, *jugador defensor del atacante con balón*) y una frecuencia de dos veces para la acción motriz *golpear de cabeza* (GCA, *jugador defensor del atacante sin balón*)

### Figura 60

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento procedimental teórico referente a las distintas acciones motrices para cada rol*

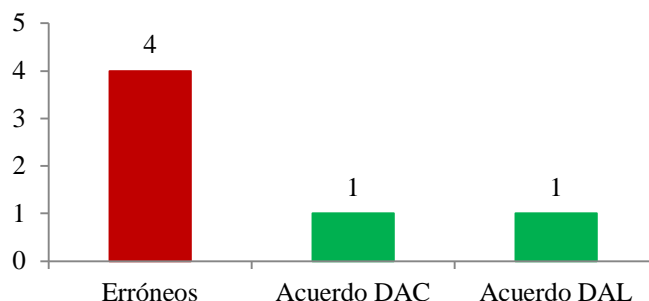


Con referencia a las categorías inductivas, de las 1151 verbalizaciones del grupo de discusión, se observan en la Figura 61 las verbalizaciones de cómo hiciste las acciones motrices durante las 29 asambleas, así como los acuerdos a los que se llegaron. Por tanto, se distingue una frecuencia de 4 apariciones que representan los comentarios sobre intervenciones de los participantes que no hablaban sobre cómo hicieron una acción motriz concreta. Estos hacen referencia a los comentarios “mucho atención para cubrir la espalda de mi compañero por si era desbordado” (asamblea 3), “el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón a un espacio libre que dejó el rival” (asamblea 9), “sí, pues el tiro” (asamblea 18) y “haciendo un pase a un jugador que...” (asamblea 24).

No obstante, los participantes fueron capaces de clarificar junto a la investigadora algunos de estos conocimientos erróneos tales como: acuerdos con frecuencias de valor uno en las verbalizaciones de las acciones motrices *desmarcarse acercándose al balón* (DAC) y *desmarcarse alejándose del balón* (DAL) pertenecientes al rol *jugador atacante sin balón*. A consecuencia de lo mencionado, se deduce que los participantes entendieron en dos de cuatro apariciones el porqué de su equivocación sobre cómo hicieron la acción motriz correspondiente.

**Figura 61**

*Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento procedimental teórico y acuerdos para las acciones motrices desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón*



#### **IV.2.11 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento procedimental teórico**

Las coocurrencias y los coeficientes de coocurrencia (C) que identifican la intensidad de la relación entre las categorías deductivas e inductivas. En estas coincidencias entre categorías se percibe cierto grado de coocurrencia entre las verbalizaciones que mencionan cómo hacían una acción motriz (conocimiento procedimental).

Como puede observarse el código “conocimiento procedimental” (CPR) coocurrió con la totalidad de códigos pero con coeficientes muy bajos que fluctuaron entre  $C = .01$  y  $C = .07$ . Los coeficientes de coocurrencias más altos fueron para los códigos “replegar” (REP,  $C = .11$ ), “marcar en zona” (MZO,  $C = .11$ ), “atacar” (ATA,  $C = .11$ ), “tirar” (TIR,  $C = .12$ ) y “presionar” (PRE,  $C = .12$ ),

Respecto a los códigos “erróneos” que representaban a las verbalizaciones que no daban respuesta al conocimiento procedimental y las distintas acciones motrices del PEGJD o los acuerdos sobre algunas de ellas no existieron coocurrencias.

Las verbalizaciones que contenían el código “jugador atacante con balón” coocurrieron con los códigos “pasar con la cabeza” (PCA,  $C = .02$ ), “regatear” (REG,  $C = .06$ ), “contraatacar” (CATA,  $C = .09$ ), “conducir” (COND,  $C = .13$ ), “pasar con el pie” (PPIE,  $C = .15$ ), “atacar” (ATA,  $C = .23$ ) y tirar (TIR,  $C = .28$ ), siendo este último el coeficiente mayor.

Los enunciados que incluían el código “jugador atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz desmarcarse acercándose al balón” (acuerdo DAC,  $C = .08$ ), “acuerdo para la acción motriz desmarcarse alejándose del balón” (acuerdo DAL,  $C = .08$ ), “crear espacios libre” (CEL,  $C = .23$ ), “desmarcarse acercándose al balón” (DAC,  $C = .23$ ) y “desmarcarse alejándose del balón (DAL,  $C = .31$ ), siendo este coeficiente el mayor de todos ellos.

Los comentarios que comprendían el código “jugador defensor del atacante con balón” coocurrieron con los códigos “interceptar” (INT, C= .02), “hacer cobertura” (HCO, C= .14), “marcar en zona” (MZO, C= .26), “presionar” (PRE, C= .29) y “replegar” (REP, C= .29), siendo estos dos valores los más altos de todos ellos.

Las declaraciones que incorporaban el código “jugador defensor del atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “golpear de cabeza” (GCA, C= .06), “marcar en zona” (MZO, C= .31), “presionar” (PRE, C= .34), “replegar” (REP, C= .34), siendo estos dos últimos coeficientes los mayores de todos ellos.

#### **IV.2.12 Resultados de la red semántica del conocimiento procedimental teórico**

Atendiendo a las relaciones entre los códigos del apartado anterior se ha diseñado la red semántica del conocimiento procedimental teórico, que permite entender las interconexiones detectadas en el análisis de coocurrencias entre verbalizaciones que aluden al conocimiento procedimental teórico, y aquellas que no lo identifican adecuadamente, así como entre otros códigos cuyas citas revelan si hubo o no un aprendizaje comprensivo mediante los juegos deportivos.

En este epígrafe se va a explicar la red semántica teniendo en cuenta dos criterios. El primer criterio, las codificaciones y los vínculos de la misma. El segundo criterio es el modelo teórico de elaboración propia de los principios operacionales del Fútbol 8 (véase en la p. 45). Este modelo es la base para analizar el contenido de los comentarios desprendidos de las asambleas. En una tabla se muestra el enraizamiento o número de citas de las acciones motrices verbalizadas por los jugadores (frecuencias categoriales) durante las asambleas, que no se incluyeron en la red semántica para no saturarla, y los coeficientes de coocurrencias solamente descritos en el epígrafe anterior. Se considera que esta forma de abordarlo facilita su entendimiento y lectura.

La red conforma el conjunto de codificaciones del grupo de discusión en el que los participantes debatían sobre el conocimiento procedimental teórico durante las 29 asambleas. De acuerdo al primer criterio, la red semántica manifiesta los resultados tras el análisis de contenido realizado. Se aprecia en los códigos de la misma y en el conjunto de acciones motrices tratadas en las asambleas que, los comentarios versaban sobre el conocimiento procedimental teórico de la conducta de decisión motriz. Cabe destacar que estos dieron respuesta a cómo habían hecho las acciones motrices de los juegos deportivos durante los entrenamientos, como se observa en la Figura 62.

Por otro lado, se pueden observar las distintas asociaciones entre los códigos por distintos vínculos como “ejecutado por”, responde a los comentarios sobre las acciones motrices que los participantes decían que habían hecho en los entrenamientos, y así se comentaban en las asambleas. Dependiendo de si poseían el balón o no, así como el momento de juego en el que se encontraban (ataque o defensa). Por esta razón, estas están unidas a los



códigos CPR\_JACB, CPR\_JASB, CPR\_JDACB y CPR\_JDASB (conocimientos procedimentales y los roles *jugador atacante con balón*, *jugador atacante sin balón*, *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón*).

Otro vínculo se reflejó en la red por “es una” e indicaba los comentarios sobre las acciones motrices codificadas como verbalizaciones del conocimiento procedimental (código AM\_CPR). A este código se asociaron, también, el código “acuerdos” utilizado cuando se resolvían las dudas sobre los comentarios erróneos sobre una acción motriz que no se había tratado pero con el vínculo “hace referencia a”. En caso contrario, se utilizó el vínculo “contradice al” código AM\_CPR para identificar esos comentarios erróneos (código CPR ERRÓNEO) porque no hablaban sobre cómo habían hecho las acciones motrices de los juegos deportivos durante los entrenamientos.

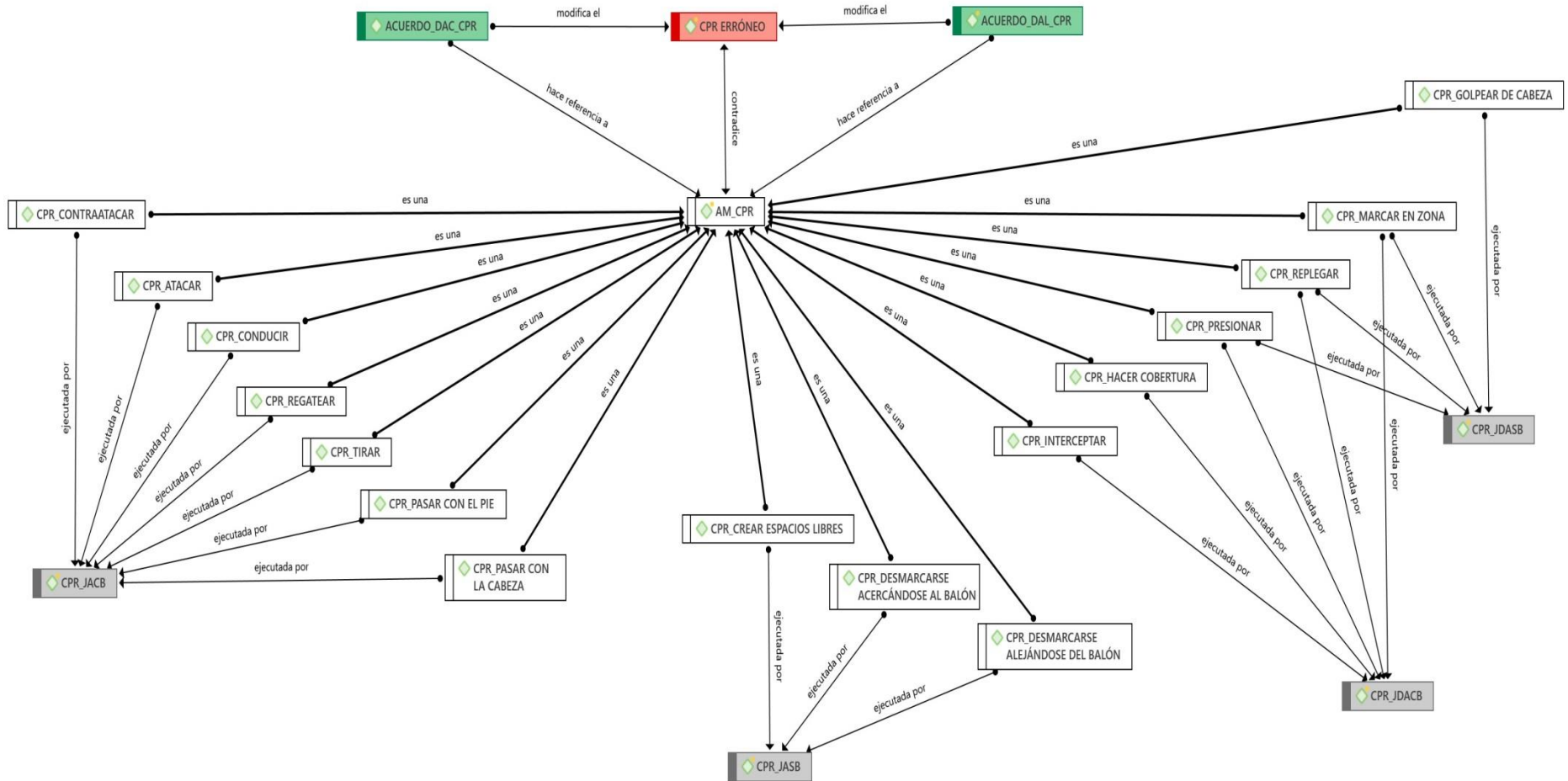
Para el segundo criterio cabe atender, en primer lugar, a la Tabla 53. Se observa que los jugadores no verbalizaron cómo realizaban las acciones motrices *controlar* (rol *jugador atacante con balón*) y *entrar* (rol *jugador defensor del atacante con balón*) en los juegos deportivos de los entrenamientos. Debido a esto, no existen comentarios sobre las mismas ni coocurrencias de códigos.

Por el contrario, sí se evidenciaron más expresiones sobre cómo hacían unas acciones motrices que otras como se ve en la columna de frecuencias. Así, predominan los comentarios de principios operacionales de equipo como *atacar*, *marcar en zona*, *replegar* y *presionar*, no siendo así para la acción motriz contraatacar, frente a los de grupo (*crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón*, *desmarcarse alejándose del balón* y *hacer cobertura*) e interindividuales (*interceptar* y *golpear de cabeza*).

En consecuencia, estas acciones motrices coocurren con los códigos creados en un mayor o menor coeficiente de coocurrencia, así como el tipo de rol de jugador de campo asociado a unas acciones motrices concretas. A modo de ejemplo, la acción motriz crear espacios libres coocurre con el código AM\_CPR y con el código JASB, pero no con el código JDACB.

**Figura 62**

*Red semántica del conocimiento procedimental*



**Tabla 53**

*Frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento procedimental teórico*

	F	AM	E	JACB	JASB	JDACB	JDASB
Contraatacar	4	.04	.00	.09	.00	.00	.00
Atacar	11	.11	.00	.23	.00	.00	.00
Conducir	6	.05	.00	.13	.00	.00	.00
Regatear	3	.03	.00	.06	.00	.00	.00
Tirar	13	.12	.00	.28	.00	.00	.00
Pasar con el pie	7	.07	.00	.15	.00	.00	.00
Pasar con la cabeza	1	.01	.00	.02	.00	.00	.00
Crear espacios libres	3	.03	.00	.00	.23	.00	.00
Desmarcarse acercándose al balón	3	.03	.00	.00	.23	.00	.00
Desmarcarse alejándose del balón	4	.04	.00	.00	.31	.00	.00
Marcar en zona	11	.11	.00	.00	.00	.26	.31
Replegar	12	.11	.00	.00	.00	.29	.34
Presionar	12	.12	.00	.00	.00	.29	.34
Hacer cobertura	6	.06	.00	.00	.00	.14	.00
Interceptar	1	.01	.00	.00	.00	.02	.00
Golpear de cabeza	2	.02	.00	.00	.00	.00	.06
Acuerdo d. acercándose al balón	1 de 1	.01	.00	.00	.08	.00	.00
Acuerdo d. alejándose del balón	1 de 1	.01	.00	.00	.08	.00	.00

*Nota.* F: frecuencias categoriales de conocimiento procedimental; AM: coeficientes de verbalizaciones del conocimiento procedimental; E: coeficientes de verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento procedimental; JACB: jugador atacante con balón; JASB: jugador atacante sin balón; JDACB: jugador defensor del atacante con balón; JDASB: jugador defensor del atacante sin balón. Acuerdo: frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias relacionados con las verbalizaciones que no pertenecen al conocimiento procedimental teórico (E).

A continuación, se va a profundizar en cómo habían hecho las acciones motrices de los juegos deportivos durante los entrenamientos analizando los comentarios extraídos de las asambleas teniendo en cuenta el modelo teórico citado.

De los principios operacionales de equipo del rol *jugador atacante con balón*, se muestran expresiones para dos acciones motrices pertenecientes a estos principios.

La acción motriz *contraatacar* desprendió comentarios en las asambleas seis y siete correspondientes a las sesiones de entrenamiento seis y siete. Estos fueron los siguientes: “el contraataque debe realizarlo como mínimo dos jugadores” (asamblea 6), “se debe conducir en velocidad y nos tenemos que desmarcar a los espacios libres” (asamblea 7), “el contraataque lo hago desmarcándome a los espacios libres que dejó el rival” (asamblea 7), “hago el contraataque dando un pase al compañero desmarcado al espacio libre para que pueda marcar gol o estar más cerca de la portería contraria” (asamblea 7) y “realicé el contraataque rápidamente”. Se deduce que hicieron esta acción motriz en velocidad y los jugadores que intervinieron en la misma en los juegos deportivos del PEGJD fueron pocos. Estos aspectos son importantes tenerlos en cuenta al *contraatacar*, y así lo verbalizaron en las asambleas.

En relación a la acción motriz *atacar* se desprendieron comentarios desde la asamblea 16 hasta la 27, por lo que se aprecia que los jugadores realizaron esta acción motriz en los juegos deportivos de estas sesiones de entrenamiento, y así hablaron sobre ellas. Los comentarios para referirse a cómo habían hecho esta, mencionaban aspectos como “hago un ataque creando superioridad numérica en campo contrario y realizando movimientos de desmarques y desdoblamientos” (asamblea 16), “lo he hecho cuando defendía y robaba el balón” o “lo he hecho con una acción combinada, por ejemplo: pared, desmarque, desdoblamiento ...” (asamblea 19). Incluso, tuvieron en cuenta el momento de juego aludiendo a este comentario “hice una transición defensa- ataque saliendo rápido de la zona de presión” (asamblea 20) e “hice el cambio defensa-ataque saliendo de la zona de presión, haciendo un pase y realizando un ataque” (asamblea 21). Pero, sobre todo, reiteran que esta acción motriz la realizaron “realizando acciones combinadas” (asamblea 25). En las últimas asambleas especifican zonas específicas del espacio motor afirmando que “saliendo de la zona de presión y realizando un ataque” o “corriendo y robando el balón” (asamblea 27). A pesar de que contemplan aspectos que son secundarios, sí mencionan varias acciones motrices que realizaron al poner en práctica esta acción motriz en los juegos deportivos de los entrenamientos.

De acuerdo a los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante con balón* se extrajeron comentarios para las dos acciones motrices que conciernen a estos principios. En contraste, estas acciones motrices como *pasar con el pie* y *pasar con la cabeza* fueron poco mencionadas por los participantes durante las asambleas. De hecho, tanto la primera como la segunda fueron tratadas en las primeras asambleas del PEGJD.

Concretamente, la acción motriz *pasar con el pie* arrojó comentarios desde la asamblea 3 hasta la 8, principalmente, con enunciados como los siguientes: “hice el pase con el interior y fuerte para que el pase no se me quedase corto y llegase a mi compañero” (asamblea 3), “los pases los he hecho con el interior si eran rasos y con el empeine si eran en largo y aéreos y ya está” (asamblea 4 y 5), “los pases en largo los he hecho con el empeine y con potencia para que lleguen al compañero” o “los pases en corto los he hecho con el interior y fuertes para que no se me quedasen cortos” (asamblea 6), “los pases con el interior si eran en corto o empeine si eran pases largos y aéreos” (asamblea 8). Aunque, no volvió a pronunciarse hasta la asamblea 17 con un único comentario “he hecho los pases con el interior”. Los jugadores señalaron las distintas superficies del pie con las que realizaron esta acción motriz en los juegos deportivos de los entrenamientos.

En lo que respecta a la acción motriz *pasar con la cabeza*, el único comentario que expresan los jugadores genera dudas sobre si confunden esta acción motriz con la de *golpear de cabeza*, utilizada para despejar o desviar en fase defensiva. Por tanto, no queda claro si fue realizada en el resto de entrenamientos porque enuncian un único comentario en la asamblea 9. Este fue: “el golpeo de cabeza lo he hecho con la frente para pasar” (asamblea 9). A pesar de mencionar la parte del cuerpo correctamente con la que realizaron esta acción motriz, no fue utilizada con frecuencia por los jugadores.

Para los principios operacionales interindividuales del rol *jugador atacante con balón* se distingue que los jugadores expresaron cómo hicieron tres de las cuatro acciones motrices que forman estos principios, pero hubo más comentarios de unas que de otras.

Además, no se evidenciaron comentarios de la acción motriz *controlar*, al igual que los conocimientos declarativo y condicional o explicativo.

Para la acción motriz *conducir*, los jugadores verbalizaron comentarios desde la asamblea 10 hasta la 17, tales como: “conduje en velocidad protegiendo el balón con el cuerpo para que no me lo quitasen” (asamblea 10). En la asamblea 11: “conduje protegiendo el balón con mi cuerpo”, “conduje con el exterior para avanzar más rápido” y “combiné distintas superficies para conducir el balón y cambiar de dirección”. Por último, hicieron mención sobre la superficie con la que conducían aludiendo a “con el exterior y flexionando un poco las rodillas para tener mayor control del balón y poder cambiar de dirección” o “he hecho la conducción con el exterior” (asambleas 12 y 17). Como se observa, los jugadores hicieron uso de las superficies del pie que su competencia motriz les permitía utilizar durante los juegos deportivos, y así lo comentaron en las asambleas citadas.

La acción motriz *regatear* fue en la que menos comentarios pronunciaron los jugadores, y sólo en la asamblea 13. Estos contienen aspectos como “realicé un regate simple haciendo un cambio de dirección o un cambio de ritmo”, “realicé un regate de espaldas, de frente o con un autopase” y “al irme del contrario y avanzar hacia la portería contraria”. En este sentido, los jugadores mencionaron las posibilidades que experimentaron al realizar esta acción motriz durante los juegos deportivos del PEGJD.

Sin embargo, la acción motriz *tirar* fue la más expresada y con más detalles por los jugadores. Esta fue tratada por los mismo desde la asamblea 3 inicialmente, y desde la 10 hasta la 14 posteriormente. Utilizaron expresiones como: “el tiro lo hago con el empeine, fuerte y entre los tres palos” y “sí, pero para colocarla con el interior” en la asamblea 3. Otros que se referían a la posición de su cuerpo antes de golpear, tales como “realicé un tiro con el empeine echando el cuerpo encima del balón para que fuese fuerte y raso a portería”, “hacia delante, lo que siempre me dices tú a mí” (asamblea 10) y “realicé un tiro metiendo el empeine por debajo del balón y eché el cuerpo hacia atrás para que el balón fuese colocado y por arriba” (asamblea 10). Además, debatían sobre la parte del balón que habían golpeado para darle una dirección concreta en las asambleas 11, 13 y 14, respectivamente. Algunos enunciados fueron estos: “tiro raso, golpeando al centro del balón para que sea potente y raso” (asamblea 11) “tiro elevado, golpeando el balón por abajo para que vaya colocado a donde quiero (asamblea 13) y “tiro elevado con el empeine” (asamblea 14). De acuerdo a los mismos, los jugadores tuvieron una amplia variedad de vivencias al realizar esta acción motriz en los juegos deportivos que se les propusieron. Además de ejecutarlos, fueron capaces de describir los detalles de cómo tiraban a portería.

Considerando los comentarios de las acciones motrices que caracterizan los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante sin balón*, se destaca que los jugadores expresaron comentarios de las tres asociadas a estos principios en este rol.

De la acción motriz *crear espacios libres* se desprendieron los siguientes comentarios en la asamblea 29: “creo un espacio libre haciendo un desmarque de apoyo al compañero con balón”, “aprovecho un espacio libre ocupándolo y finalizando en portería si estoy cerca” y “lo ocupo corriendo hacia el espacio libre creado por mi compañero”. Si bien que únicamente en la asamblea 29, pero mencionaron *cómo* crear un espacio libre de forma más o menos acertada, *cómo* ocuparlo y aprovecharlo.

Para los dos tipos de desmarque, el número de comentarios fue mayor que en la acción motriz anterior. Sin embargo, los jugadores expresaron menor número de expresiones que en otros conocimientos.

En el primero de ellos, en la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* se encontraron expresiones en tres asambleas (tocho, 22 y 24), tales como: “el desmarque de apoyo lo he hecho desplazándome rápidamente para ofrecer ayuda a mi compañero con balón” (asamblea 8), “acercándome a mi compañero” (asamblea 22) y “hacia mi jugador corriendo” (asamblea 24). En cuanto a cómo hicieron la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón* en los juegos deportivos del PEGJD, cabe mencionar para las asambleas cuatro, ocho y 24 estos en concreto: “el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón y desplazándome rápidamente” (asamblea 4), “alejándote del compañero son los desmarques de ruptura” o “el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón a un espacio libre que dejó el rival” (asamblea 8) y “me alejo de mi compañero en diagonal para que me dé un pase” (asamblea 24). De estos se extrae que los jugadores establecen diferencias entre la realización de uno y otro. En el caso del primero, especifican la intención de ayudar a un compañero para seguir conservando el balón. En el segundo, hablaron de aumentar la distancia con su compañero, pero no precisaron en el hecho de la reducción de esta distancia con la portería contraria.

En último término, se aprecia para los principios operacionales (equipo, de grupo e interindividuales) de los roles *jugador atacante con balón* y *sin balón*, y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de juegos de Bayer (1992), se considera que el vivenciar el saber hacer de estas acciones motrices proporcionó a los jugadores la oportunidad de conservar la posesión del balón y progresar hacia la portería contraria. Además, se aprecia que fueron capaces de probar distintas superficies para golpear el balón, y así supieron comentarlo durante las asambleas. También, distinguen entre acercarse y alejarse del compañero con balón en la realización de los distintos tipos de desmarques. Concretamente, los jugadores utilizaron expresiones, en mayor o menor cantidad, referentes a 10 de las 11 acciones motrices pertenecientes a estos principios.

Para las tres acciones motrices que forman parte de los principios operacionales de equipo del rol *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin*

*balón*, se percibe que el número de comentarios es similar. Sin embargo, los jugadores expresaban en menor cantidad *cómo* habían hecho estas acciones motrices en las primeras asambleas.

Atendiendo a la acción motriz *marcar en zona*, los comentarios se hicieron desde la asamblea 5 hasta la 22. De todos ellos, se observa que tuvieron en cuenta los elementos estructurales de los juegos deportivos planteados en los entrenamientos. Por eso, estos comentarios: “el marcaje zonal lo he hecho situándome según la posición que ocupó en el campo y viendo donde estaban mis compañeros y el balón” (asamblea 5), “ocupé la posición que consideré para defender en función de donde estaba el balón para robarlo o ayudar a mis compañeros en defensa” (asamblea 11), “moviéndome en función de donde está el balón, mis compañeros y los adversarios”(asamblea 13), “moviéndome en función de mis compañeros, el balón y el contrario” (asamblea 14) y “de donde esté el balón” o “de donde esté yo” (asamblea 22). Además, tuvieron en cuenta que era una acción motriz de equipo, y así hablaban del siguiente aspecto: “el marcaje zonal lo hice defendiendo en mi lugar y en el contrario” (asamblea 15), “cubriendo una zona en concreto” (asamblea 19), “hice marcaje zonal marcando una zona concreta del campo” (asamblea 20) y “presionando en una zona en concreto” (asamblea 22). También, en qué momento del juego, enunciando el comentario “lo he hecho cuando atacaba y perdía el balón y defendía” (asamblea 19) para clarificarlo.

Haciendo referencia a la segunda acción motriz (*replegar*), los jugadores verbalizaron comentarios de la acción motriz replegar desde la asamblea 7 hasta la 27, siendo más explícitos a partir de la asamblea 19. Así se exponen los siguientes para constatar lo mencionado: “hago el repliegue en velocidad” o “retrocedí en sprint recuperando mi posición” (asamblea 7), “lo he hecho cuando atacaba y perdía el balón y defendía” o “bajaba rápido” (asamblea 19), “presiono en las tres zonas y me voy replegando” (asamblea 21), “retrocediendo a mi campo” (asamblea 22), “rápido para organizarme” (asamblea 22) y , “replegándonos y haciendo presión en las tres zonas” (asamblea 27). Igualmente, relacionan la citada acción motriz con otra en este comentario: “replegando y presionando” (asamblea 25), y el momento de juego en el que se habían encontrado en alguno de los juegos deportivos de los entrenamientos. Los siguientes comentarios mostraron esta última evidencia: “hice una transición ataque-defensa replegando rápido” (asamblea 20) e “hice el cambio ataque-defensa replegando rápidamente” (asamblea 21). Se distinguen en los mismos que especificaban *cómo* volvían al campo propio tras pérdida de balón, y relacionaron la misma con el cambio de fase de juego mientras jugaban en los entrenamientos.

La última acción motriz (*presionar*) de estos principios, muestra cómo presionaron durante los juegos deportivos desde el entrenamiento 17 hasta el 27. En consecuencia, los jugadores mostraron cómo hicieron esta acción motriz con distintas expresiones: “corriendo para robar el balón a los que atacaban” (asamblea 17), “lo he hecho cuando atacaba y perdía el balón y defendía” (asamblea 19), “presiono en las tres zonas y me voy replegando” (asamblea 21), “robando el balón y presionando en las tres zonas” (asamblea 23), “replegando y presionando” (asamblea 25), “corriendo para recuperar balón” (asamblea 26), “reduciendo espacios al equipo contrario para que no puedan salir con el balón controlado”

(asamblea 26), “todo el equipo” (asamblea 26) y “replegándonos y haciendo presión en las tres zonas” (asamblea 27). En relación a las expresiones utilizadas por los jugadores mencionaron que presionaban y reducían espacios para evitar el avance de los adversarios en los juegos deportivos de los entrenamientos. No obstante, obviaron el hecho que la finalidad de esto es alejarlos de la meta propia.

En referencia a la acción motriz *hacer cobertura* del principio operacional de grupo del rol *jugador defensor del atacante con balón*, los comentarios verbalizados en las asambleas 5, 22 y 25 fueron los siguientes: “la cobertura la he hecho situándome detrás del compañero y prestando mucha atención a donde se dirigía el rival con el balón” (asamblea 5), “poniéndome un poco al lado de la portería” (asamblea 22), “ahí (señalando entre la portería a su izquierda, detrás de él y el compañero al que le hace la cobertura que se sitúa por delante y a la derecha)” (asamblea 22) y “me pongo detrás” o “en escalera o a un lado” (asamblea 25). Se estima que los jugadores se cuestionaban cuál era la mejor posición respecto a los elementos estructurales (móvil, compañero, adversario, meta y espacio motor) de las situaciones sociomotrices de los entrenamientos. Así, utilizaban distintos tipos de desplazamientos (frontales, dorsales, etc.) durante la realización de esta acción motriz.

De los principios operacionales interindividuales del rol *jugador defensor del atacante con balón* se constata que los jugadores no pronunciaron comentarios sobre la acción motriz *entrar*, al igual que los conocimientos declarativo, parámetros espacio-temporales del condicional y explicativo y metacognitivo. Por el contrario, sí se desprendió este comentario (“metía el pie para quitarle el balón al delantero”) de la acción motriz *interceptar* en la asamblea 2, siendo representativo de *cómo* hacer esta acción motriz. Debido a que sólo lo enunciaron una vez, se confirma que no supieron expresar si hicieron esta acción motriz en otras sesiones de entrenamiento.

En referencia a la acción motriz *presionar* en este tipo de rol de jugador de campo, se advierte el enfrentamiento motor directo con comentarios tales como, “hago pressing acosando al rival, tapando líneas de pase o reduciendo espacios” (asamblea 16), “corriendo a por el balón” o “aguantando” (asamblea 24). Al igual que en el rol *jugador defensor del atacante sin balón* correspondiente al principio operacional de equipo, no se consideró que se alejaba a los adversarios de las metas de los juegos deportivos de los entrenamientos.

Respecto a la acción motriz que se caracteriza por ser un principio operacional interindividual del rol *jugador defensor del atacante sin balón* caben destacar estos dos comentarios en la asamblea 9: “el golpeo de cabeza lo he hecho con la un lado de la cabeza y girando el cuello porque el balón venía de un lado” o “el golpeo de cabeza lo he hecho con la parte de atrás de la cabeza para peinarla” (asamblea 9). Al pronunciarse solamente en una asamblea, se manifiesta que los jugadores no tuvieron en cuenta *cómo* hacer esta en otras sesiones de entrenamiento. Por eso, no se encontraron otros comentarios. Pese a esto, sí diferenciaron las zonas de la cabeza con las que realizaban esta acción motriz.



Para finalizar lo propuesto sobre los principios operacionales que caracterizan estos dos roles (*jugador defensor del atacante con balón y sin balón*), y en relación a la finalidad de su ejecución en los principios de juego de Bayer, se indica que los comentarios de los jugadores contribuyeron a que estos fuesen conscientes de cómo protegieron y evitaron el avance de los adversarios hacia la obtención de ganancia. De ahí, que haya una progresión del discurso desde las asambleas iniciales en los principios operacionales de equipo. Por otra parte, no es aplicable a las acciones motrices *entrar e interceptar* del rol *jugador defensor del atacante con balón* y la acción motriz *golpear de cabeza* del rol *jugador defensor del atacante sin balón*. Estas dos últimas por el número tan reducido de menciones por los jugadores durante las 29 asambleas. En última instancia, los jugadores nombraron en las asambleas *cómo* habían hecho seis de las siete acciones motrices de estos principios en los juegos deportivos de los entrenamientos.

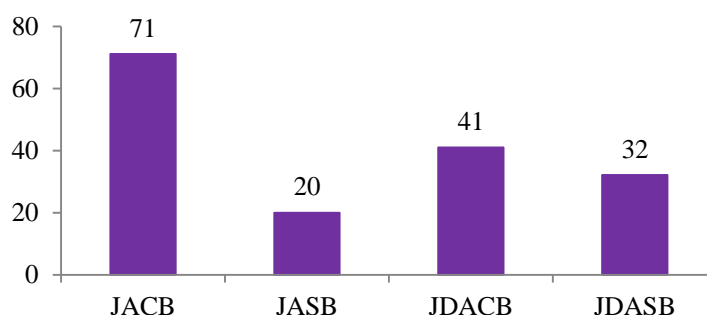
Los resultados del Objetivo 6, analizar las verbalizaciones sobre el conocimiento racional tras la aplicación del PEGJD IV.2.13, IV.2.14 y IV.2.15.

#### IV.2.13 Resultados de estadística descriptiva: frecuencias categoriales. Categorías deductivas e inductivas del conocimiento racional

De acuerdo a las categorías deductivas de los distintos roles durante las 29 asambleas, en la Figura 63 puede observarse que de 1151 verbalizaciones, el valor más alto para las verbalizaciones de tipo racional evidencia la presencia del rol *jugador atacante con balón* con una frecuencia de 71 apariciones. En cambio, se apreció un valor más bajo en el rol *jugador atacante sin balón* y una frecuencia de 20. Además, los participantes hacían referencia en sus verbalizaciones al rol *jugador defensor del atacante con balón* con una frecuencia de 41 veces. Otro valor intermedio para este tipo de conocimiento fueron las verbalizaciones del rol *jugador defensor del atacante sin balón* que queda representada en el diagrama de barras con una frecuencia de 32.

**Figura 63**

*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento racional en relación a los roles jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón*



En cuanto a las categorías deductivas, se destaca que de 1151 verbalizaciones, una frecuencia de 291 representaba al conocimiento racional en las 29 asambleas, tal y como se observa en la Figura 64. De tal manera que, los participantes no hablaron del conocimiento racional de las acciones motrices siguientes: *controlar* (CONT, *jugador atacante con balón*), *pasar con la cabeza* (PCA, *jugador atacante con balón*), *crear espacios libres* (CEL, *jugador atacante sin balón*), *entrar* (ENT, *jugador defensor del atacante con balón*) y *golpear de cabeza* (GCA, *jugador defensor del atacante sin balón*). Por esta razón, no aparecen en el diagrama de barras.

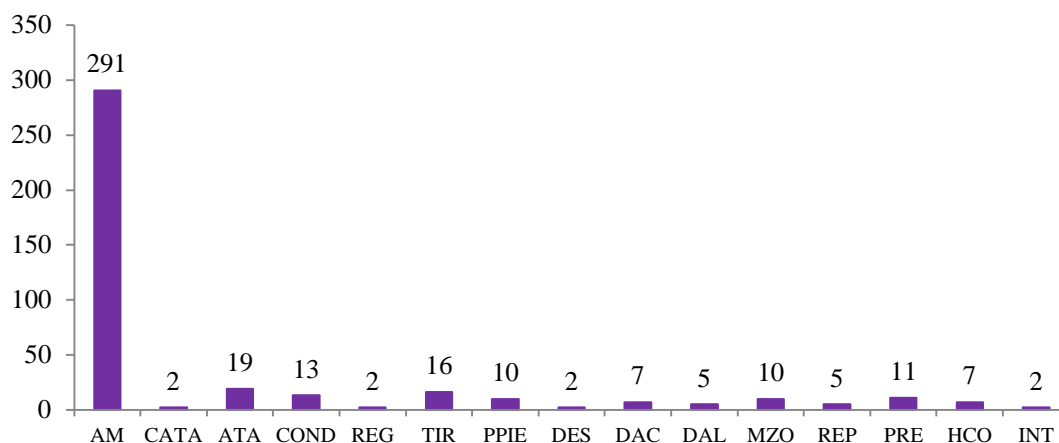
Por el contrario, se indica para el rol *jugador atacante con balón* que el valor más alto hace alusión a verbalizaciones de tipo racional para la acción motriz *atacar* (ATA) con una frecuencia de 19 apariciones y los valores más bajos para las acciones motrices *contraatacar* (CONT) y *regatear* con unas frecuencias de valor dos. El resto de verbalizaciones para este rol desprendieron valores intermedios tales como: 10 veces para la acción motriz *pasar con el pie* (PPIE), 16 veces para la acción motriz *tirar* (TIR) y 13 veces para la acción motriz *conducir* (COND).

Para el rol *jugador atacante sin balón* se contempla el valor más alto con una frecuencia de siete en los enunciados de tipo racional que hacen alusión a la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* (DAC). Sin embargo, el valor más bajo fue una frecuencia de dos para la acción motriz *desmarcarse* (DES). Por último, la acción motriz de *desmarcarse alejándose del balón* (DAL) arrojó una frecuencia de cinco.

Tal y como puede observarse, las expresiones de tipo racional de las acciones motrices relacionadas con los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón* manifiestan valores más altos en las acciones motrices comunes a estos dos roles (*marcar en zona* y *presionar*). Así, las expresiones de tipo racional de estas dos acciones motrices desprendieron una frecuencia de 10 apariciones para la acción motriz *marcar en zona* (MZO) y de 11 veces para la acción motriz *presionar* (PRE), siendo esta la mayor de todas ellas. Al resto de expresiones de tipo racional y del rol *jugador defensor atacante con balón* les corresponden una frecuencia de cinco veces para la acción motriz *replegar* (REP) y una frecuencia de siete veces para la acción motriz *hacer cobertura* (HCO). El valor más bajo fue de dos veces para la acción motriz *interceptar* (INT).

**Figura 64**

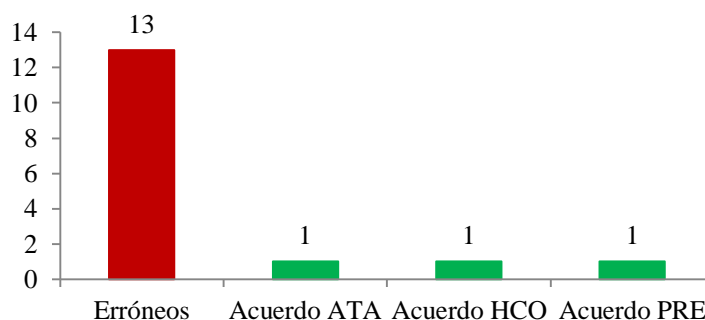
*Presencia de verbalizaciones sobre el conocimiento racional referente a las distintas acciones motrices para cada rol.*



Con referencia a las categorías inductivas, de las 1151 verbalizaciones del grupo de discusión, se observan en la Figura 65 las verbalizaciones que no responden al conocimiento racional durante las 29 asambleas, así como los acuerdos a los que se llegaron. Por tanto, se distingue una frecuencia de 13, respectivamente. No obstante, los participantes fueron capaces de clarificar junto a la investigadora un total de 3 acuerdos tales como: acuerdos con frecuencias de valor uno en las verbalizaciones de las acciones motrices *atacar* (ATA, jugador atacante con balón) con una frecuencia de valor uno, acuerdo en la verbalización de las acciones motrices *hacer cobertura* (HCO, jugador defensor del atacante con balón) y *presionar* (PRE, jugador defensor del atacante con balón y sin balón) con frecuencias de valor uno para ambas. A consecuencia de lo mencionado, se deduce que los participantes entendieron en tres momentos el porqué de su equivocación en el conocimiento racional.

**Figura 65**

*Presencia de verbalizaciones que no responden al conocimiento racional y acuerdos para las acciones motrices atacar, hacer cobertura y presionar*



#### IV.2.14 Resultados del análisis de coocurrencias del conocimiento racional

Las coocurrencias y los coeficientes de coocurrencia (C) identifican la intensidad de la relación entre las categorías deductivas e inductivas. En estas coincidencias entre categorías se percibe cierto grado de coocurrencia entre las verbalizaciones que mencionan en qué juegos deportivos ejecutaron las acciones motrices abordadas en los entrenamientos (conocimiento racional). Como puede observarse el código “conocimiento racional” (CRA) coocurió con la totalidad de códigos pero con coeficientes muy bajos que fluctuaron entre  $C = .01$  y  $C = .10$ . Los coeficientes de coocurrencias más altos fueron para el código “atacar” (ATA,  $C = .15$ ) y el código “tirar” (TIR,  $C = .13$ ).

Respecto al código “erróneos” que representaba a las verbalizaciones que no daban respuesta al conocimiento racional y las distintas acciones motrices del PEGJD o los acuerdos sobre algunas de ellas no existieron coocurrencias.

La verbalizaciones que contenían el código “jugador atacante con balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz atacar” (acuerdo ATA,  $C = .01$ ), , “regatear” (REG,  $C = .03$ ), “contraatacar” (CATA,  $C = .03$ ), pasar con el pie (PPIE,  $C = .13$ ), “conducir” (COND,  $C = .17$ ), tirar (TIR,  $C = .21$ ), y atacar (ATA,  $C = .23$ ), siendo este último el coeficiente mayor.

Los enunciados que incluían el código “jugador atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “desmarcarse” (DES,  $C = .04$ ), “desmarcarse alejándose del balón (DAL,  $C = .17$ ) y “desmarcarse acercándose al balón” (DAC,  $C = .26$ ), siendo este coeficiente el mayor de todos ellos.

Los comentarios que comprendían el código “jugador defensor del atacante con balón” coocurrieron con los códigos “acuerdo para la acción motriz hacer cobertura” (acuerdo HCO,  $C = .02$ ), “interceptar” (INT,  $C = .04$ ), “replegar” (REP,  $C = .10$ ), “hacer cobertura” (HCO,  $C = .15$ ), “presionar” (PRE,  $C = .20$ ) y “marcar en zona” (MZO,  $C = .21$ ), siendo este último el mayor de todos ellos.

Las declaraciones que incorporaban el código “jugador defensor del atacante sin balón” coocurrieron con los códigos “replegar” (REP,  $C = .14$ ), “presionar” (PRE,  $C = .26$ ), y “marcar en zona” (MZO,  $C = .27$ ), siendo este último el mayor de todos ellos.

#### IV.2.15 Resultados de la red semántica del conocimiento racional

Atendiendo a las relaciones entre códigos del apartado anterior se ha diseñado la siguiente red semántica del conocimiento racional, que permite entender las interconexiones detectadas en el análisis de coocurrencias entre verbalizaciones que aluden al conocimiento racional y aquellas que no lo identifican adecuadamente, así como entre otros códigos cuyas citas revelan si hubo o no un aprendizaje comprensivo mediante los juegos deportivos.

En este epígrafe se va a explicar esta red semántica teniendo en cuenta dos criterios. El primer criterio, las codificaciones y los vínculos de la misma. El segundo criterio es el modelo teórico de elaboración propia de los principios operacionales del Fútbol 8 (véase en la p. 45). Este modelo es la base para analizar el contenido de los comentarios desprendidos de las asambleas. En una tabla se muestra el enraizamiento o número de citas de las acciones motrices verbalizadas por los jugadores (frecuencias categoriales) durante las asambleas, que no se incluyeron en la red semántica para no saturarla, y los coeficientes de coocurrencias solamente descritos en el epígrafe anterior. Se considera que esta forma de abordarlo facilita su entendimiento y lectura.

La red conforma el conjunto de codificaciones del grupo de discusión en el que los participantes debatían sobre el conocimiento racional durante las 29 asambleas. De acuerdo al primer criterio, la red semántica manifiesta los resultados tras el análisis de contenido realizado. Se aprecia en los códigos de la misma y en el conjunto de acciones motrices tratadas en las asambleas que, los comentarios versaban sobre el conocimiento racional de la conducta de decisión motriz. Cabe destacar que estos dieron respuesta una reflexión sobre las distintas acciones motrices realizadas en los juegos deportivos durante los entrenamientos, como se observa en la Figura 66.

Por otro lado, se pueden observar las distintas asociaciones entre los códigos por distintos vínculos como “ejecutado por”, responde a los comentarios sobre las acciones motrices que los participantes decían que habían hecho en los entrenamientos, y así se comentaban en las asambleas. Dependiendo de si poseían el balón o no, así como el momento de juego en el que se encontraban (ataque o defensa). Por esta razón, estas están unidas a los códigos CRA\_JACB, CRA\_JASB, CRA\_JDACB y CRA\_JDASB (conocimientos racionales y los roles *jugador atacante con balón*, *jugador atacante sin balón*, *jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón*).

**Figura 66**

*Red semántica del conocimiento racional*



Otro vínculo se reflejó en la red por “es una” e indicaba los comentarios sobre las acciones motrices codificadas como verbalizaciones del conocimiento racional (código AM\_CRA). A este código se asociaron, también, el código “acuerdos” utilizado cuando se resolvían las dudas sobre los comentarios erróneos de juegos deportivos en los que no se había hecho una acción motriz concreta, pero con el vínculo “hace referencia a”. En caso contrario, se utilizó el vínculo “contradice al” código AM\_CRA para identificar esos comentarios erróneos (código CRA ERRÓNEO) porque no hablaban sobre los juegos deportivos en los que habían hecho las acciones motrices de los entrenamientos.

Para el segundo criterio cabe atender, en primer lugar, a la Tabla 54. Se observa que los jugadores no mencionaron juegos deportivos del PEGJD en los que se abordaron las acciones motrices *contratacar*, *controlar* (rol jugador atacante con balón), *crear espacio libres* (jugador defensor atacante sin balón), *entrar* (jugador) y *golpear de cabeza* (jugador defensor del atacante sin balón). Por ello, no existen comentarios sobre las mismas ni coocurrencias de códigos.

Por el contrario, sí nombraron juegos deportivos o acciones motrices de los tres principios operacionales (de equipo, de grupo e interindividuales) en mayor o menor medida. En el rol *jugador atacante con balón* hubo más comentarios de la acción motriz *atacar* (de equipo) frente a las acciones motrices *pasar con el pie* (de grupo), y las acciones motrices *conducir*, *regatear* y *tirar* (interindividuales). No obstante, la última mencionada tuvo mayor número de citas que las otras dos. Para el rol *jugador atacante sin balón*, se desprendieron mayor número de enunciados para las acciones motrices *desmarcarse acercándose al balón* respecto a *desmarcarse alejándose del balón*. De los roles *jugador defensor del atacante con balón* y *sin balón*, los jugadores hablaron con más frecuencia de las acciones motrices *marcar en zona* y *presionar* en relación al resto (*hacer cobertura*, *replegar* e *interceptar*).

Es por ello que, estas acciones motrices coocurren con los códigos creados en un mayor o menor coeficiente de coocurrencia, así como el tipo de rol de jugador de campo asociado a unas acciones motrices concretas. A modo de ejemplo, la acción motriz *marcar en zona* coocurre con el código AM\_CRA y con los códigos JDACSB y JDASB, pero no con el código JACB.

**Tabla 54**

*Resumen de frecuencias categoriales y coeficientes de coocurrencias del conocimiento racional*

	F	AM	E	JACB	JASB	JDACB	JDASB
Contraatacar	2	.02	.00	.03	.00	.00	.00
Atacar	19	.15	.00	.23	.00	.00	.00
Conducir	13	.10	.00	.17	.00	.00	.00
Regatear	2	.02	.00	.03	.00	.00	.00
Tirar	16	.13	.00	.21	.00	.00	.00
Pasar con el pie	10	.07	.00	.13	.00	.00	.00
Desmarcarse acercándose al balón	2	.06	.00	.00	.26	.00	.00

Desmarcarse alejándose del balón	7	.04	.00	.00	.17	.00	.00
Desmarcarse	5	.01	.00	.00	.04	.00	.00
Marcar en zona	10	.08	.00	.00	.00	.21	.27
Replegar	5	.04	.00	.00	.00	.10	.14
Presionar	11	.08	.00	.00	.00	.20	.26
Hacer cobertura	7	.06	.00	.00	.00	.15	.00
Interceptar	2	.02	.00	.00	.00	.04	.00
Acuerdo atacar	1	.01	.00	.01	.00	.00	.00
Acuerdo hacer cobertura	1	.01	.00	.00	.00	.02	.00
Acuerdo presionar	1	.01	.00	.00	.00	.01	.01

Seguidamente, se van a describir los resultados relacionados con los comentarios extraídos de las asambleas teniendo en cuenta el modelo teórico citado. Como corresponde a este conocimiento racional, estos trataron sobre la identificación de acciones motrices concretas en los juegos deportivos de los entrenamientos.

De los 140 juegos deportivos que se practicaron en las sesiones de entrenamiento, los jugadores realizaron acciones motrices de los distintos principios operacionales de equipo, de grupo e interindividuales. Los comentarios asociados a un juego deportivo en el que no se abordó esa acción motriz, les precede un asterisco (\*) o dos (\*\*) si se menciona más de un juego deportivo para diferenciarlos del resto.

En los principios operacionales de equipo del rol *jugador atacante con balón*, a la acción motriz *contraatacar* no le asociaron ningún comentario de los juegos deportivos del PEGJD. Los jugadores mencionaron algún juego deportivo de la acción motriz *atacar* en nueve (16, 17, 18, 19, 20, 23, 25, 26 y 27) de las 11 asambleas, como se observa en la Tabla 55. Esta acción motriz se abordó en las sesiones de entrenamiento 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27 y 29.

**Tabla 55**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz atacar*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
16 (J72-J75)	J72	“realicé un ataque en el que había que aguantar el balón un minuto”
16 (J72-J75)	J72	“en el que ganaron los defensas 3-1”
16 (J72-J75)	J73	“en de los rondos”
17 (76-80)	J75	“en el que acabo de decir. El último”
18 (J81-J85)	J85; J83	“hemos trabajado ataque cuando robábamos balón en el rondo y también en el que tú lanzabas el balón. Y en el partido”
19 (86-90)	*J87; J88; *J89	“en todos”
20 (J91-J95)	J91	“en el primero”
23 (106-110)	*J107; *J108; *J110	“en todos”
25 (J115-J119)	J117	“en el juego de la muralla”
26 (J120-J124)	J122; J123; J124	“en todos menos en dos juegos”
26 (J120-J124)	J123	“en el partido y en el de los cinco balones”
26 (J120-J124)	J122; J123; J124	“en todos menos en dos juegos”
27 (J125-J129)	J129	“en el último”



27 (J125-J129)	*J126; *J127; *J128	“en todos”
27 (J125-J129)	J125	“en el tercero”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego; \*: la acción motriz no se abordó en esos juegos deportivos.

En los principios operacionales de grupo del rol *jugador atacante con balón*, a la acción motriz *pasar con la cabeza* no fue comentada en relación a ningún juego deportivo durante las 29 asambleas.

A pesar de que la segunda acción motriz (*pasar con el pie*) de estos principios fue incluida en varias sesiones de entrenamiento (uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, ocho y 17), sólo comentaron esta en las asambleas dos y 17, como se observa en la Tabla 56. Esto quiere decir que la realizaron en dos de las ocho sesiones de entrenamiento.

**Tabla 56**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz pasar con el pie*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
2 (6-9)	J8	“el de la posesión, cuando yo tenía el balón esperaba el desmarque para dar los pases”
17 (J76-J80)	*J80	“realicé pases en todos los juegos”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego; \*: la acción motriz no se abordó en ese juego deportivo.

En los principios operacionales interindividuales del rol *jugador atacante con balón*, la acción motriz *controlar* no fue identificada por los participantes en ningún juego deportivo del PEGJD.

Respecto a la acción motriz *conducir*, los comentarios pueden observarse en la Tabla 57. Estos se verbalizaron en cuatro asambleas (uno, 10, 14 y 17). Esta acción motriz se planificó en las sesiones de entrenamiento uno, dos, 10, 11, 12, 14, 15 y 17. Por lo que, los jugadores identificaron esta acción motriz en cuatro entrenamientos de un total de ocho.

**Tabla 57**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz conducir*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
1 (J1-J5)	J1	“cuando yo tenía el balón “conducí” para que no me pillaran y cuando no lo tenía, indicaba a mis compañeros para que no los pillaran”
10 (J45-J49)	J48	“el de los relevos”
14 (J64-J67)	J66	“la conducción en el ejercicio que teníamos que dar vueltas mientras que los del centro tenían que estar dando pases”
17 (J76-J80)	J77	“conduje en el de juego de ... y ya está”
	J80	“en el que había un cuadrado”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego.

La acción motriz *regatear* fue identificada en las asambleas 14 y 15. No obstante, se planificaron no sólo para las sesiones de entrenamiento 14 y 15, sino también para las sesiones dos y tres. Por tanto, los jugadores mencionaron juegos deportivos de dos sesiones de un total de cuatro entrenamientos, como se observa en la Tabla 58.

**Tabla 58***Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz regatear*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
14 (J64-J67)	J65	“en el de la muralla”
15 (J68-J71)	J69 J71	“realicé regates en los juegos de posesión”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego.

Los jugadores mencionaron más juegos deportivos en los que habían realizado la acción motriz *tirar* que en el resto de estos principios operacionales. Particularmente, en las asambleas tres, 10, 11, 13, 14 y 15 (Tabla 59). Las sesiones de entrenamiento correspondientes a esta acción motriz fueron las siguientes: uno, dos, tres, 10, 11, 13, 14 y 15. Por tanto, se identificaron juegos deportivos de esta acción motriz en seis de las ocho asambleas del PEGJD.

**Tabla 59***Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz tirar*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
3 (10-14)	J14	“tiré a portería en el juego por equipos”
10 (J45-J49)	J49	“en el partido ese que estaba J1 con una portería”
10 (J45-J49)	J47	“en una portería solo”
10 (J45-J49)	*J48	“en ese que nos hemos puesto por parejas y nos teníamos que dar pases para luego tirar”
11 (J50-J54)	J50	“¡ah!. Y el del pañuelo”
11 (J50-J54)	J52	“en casi todos”
11 (J50-J54)	J52	“en el de los puntos, que te daban tres puntos si tirabas más lejos”
11 (J50-J54)	J52	“en el de las tres porterías”
13 (J60-J63)	J62	“también”
14 (J64-J67)	J64; J6; J67	“en ese que yo tiraba y decía J10 o J2 y tenían que ir a por el balón”
14 (J64-J67)	J64	“también en el de la muralla, en todos prácticamente”
14 (J64-J67)	J64	“y en ese que había que saltar las vallas”
15 (J68-J71)	**J70; **J71	“tíre a puerta en todos los juegos”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego; \*: la acción motriz no se abordó en ese juego deportivo; \*\*: la acción motriz no se abordó en esos juegos deportivos pero sí en el resto.

En los principios operacionales de grupo del rol jugador atacante sin balón, a la acción motriz *crear espacios libres* no le vincularon ningún comentario sobre su realización en un juego deportivo del PEGJD.

El resto de acciones motrices (*desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón*) sí fueron reconocidas en los juegos deportivos. Los jugadores enunciaron expresiones de la acción motriz *desmarcarse acercándose al balón* en cuatro (20, 22, 23 y 24) de las nueve asambleas como se puede consultar en la Tabla 60. Esta acción motriz se abordó en las sesiones de entrenamiento uno, dos, ocho, 20, 22, 23, 24, 28 y 29.

**Tabla 60**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz desmarcarse acercándose al balón*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
20 (J91-J95)	J91	“en el de la posesión”
20 (J91-J95)	*J92	*“en el del rondo”
22 (J101-J105)	J104	“en el juego de la posesión”
23 (J106-J110)	J106	“en el primero que eran unos cuantos comodines fuera y otros dentro”
23 (J106-J110)	*J109	*“es que es en todos”
24 (J111-J114)	J112	“en ese que había porterías y teníamos que dar dos pases entre las porterías trabajamos el desmarque de apoyo”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego; \*: la acción motriz no se abordó en ese juego deportivo pero sí en el resto.

En relación a la acción motriz *desmarcarse alejándose del balón*, los jugadores hablaron de ella en tres (20, 23 y 24) de las ocho asambleas del PEGJD, como puede observarse en la Tabla 61. Así, mencionaron que la habían realizado en las respectivas sesiones de entrenamiento. Esta acción motriz se trató en las sesiones de entrenamiento 1, 2, 4, 8, 20, 23, 24 y 28.

**Tabla 61**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz desmarcarse alejándose al balón*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
20 (J91-J95)	J91	“en el de la posesión”
20 (J91-J95)	**J92	*“en el del rondo”
23 (J106-J110)	J106	“en el primero que eran unos cuantos comodines fuera y otros dentro”
23 (J106-J110)	*109	*“es que es en todos”
24 (J111-J114)	J114	“y el de ruptura porque teníamos que cambiar de zona (regla)”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego; \*: la acción motriz no se abordó en ese juego deportivo pero sí en el resto; \*\*: la acción motriz no se abordó en ese juego deportivo.

De los principios operacionales de equipo del rol jugador defensor del atacante con balón y el rol jugador defensor del atacante sin balón, los jugadores mencionaron juegos deportivos de las tres acciones motrices pertenecientes a los mismos.

Los juegos deportivos de la acción motriz *marcar en zona* se mencionaron en las asambleas 14, 15, 19 y 22 como puede observarse en la Tabla 62, programados en sus respectivos entrenamientos. A continuación, se indica el resto de sesiones de entrenamiento para esta acción motriz: dos, cinco, 11, 12, 13, 20, 21, 23, 25, 27, 28 y 29. Por tanto, fue detectada por los jugadores en cuatro de los 16 entrenamientos, y verbalizadas en las asambleas citadas.

**Tabla 62**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz marcar en zona*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
14 (J64-J67)	J67	“en el ejercicio de uno defendiendo y los demás atacando”
14 (J64-J67)	J65	“ya está”. Responde a la pregunta (entrenadora): ¿en el J65, y en alguno más?
15 (J68-J71)	J68; J69; J71	“hice marcaje en los juegos de posesión”
19 (J86-J90)	*J88; *J89	*“en todos”
22 (J101-J105)	J102	“en el juego de los tres conos”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego; \*: la acción motriz no se abordó en esos juegos deportivos pero sí en el resto.

En la acción motriz *replegar* se identificaron comentarios en las asambleas 3, 19 y 22, como puede observarse en la Tabla 63. Además, esta no sólo se vivenció en las sesiones de entrenamiento de las asambleas citadas, sino también para la siete, 20, 23, 25, 27 y 29. De este modo, los jugadores comentaron esta acción motriz en tres asambleas de nueve.

**Tabla 63**

*Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz replegar*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
3 (10-14)	J11	“nos replegamos en el juego en el que jugábamos una posesión con comodines cuando el otro equipo nos robaba el balón”
19 (J86-J90)	*J88, *J89; J90	“en todos”
22 (J101-J105)	J105	“en el último juego”
22 (J101-J105)	J105	“en el último, que cuando atacaban tenían que volver a sus posiciones”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego. \*: la acción motriz no se abordó en esos juegos deportivos pero sí en el resto.

La acción motriz *presionar* fue citada en las asambleas 16, 17, 19, 20 y 26 con los comentarios que se observan en la Tabla 64. De la asamblea 24, no se tuvo en cuenta el siguiente enunciado: “el pressing en ese que había un defensor y un atacante en un sitio y ...”, dado que no se entiende bien qué juego deportivo es y la frase no está completa. Por otra parte, cabe destacar que las expresiones se identificaron en las asambleas mencionadas de los entrenamientos correspondientes a las mismas. Dicha acción motriz se planificó, también,

para otras como: 21, 23, 24, 25, 27 y 29. Por lo anterior, los jugadores hablaron de esta acción motriz en cinco asambleas de once.

### Tabla 64

#### *Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz presionar*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
16 (J72-J75)	J73	“en el que teníamos que aguantar el balón”
16 (J72-J75)	J72	“menos en el primero de tiro”
	J73	
	J75	
17 (J76-J80)	J79	“en ese que el del centro se la pasaba al de la banda, luego el de la otra banda apoyaba, se la pasábamos y el de centro desdoblaba al de la banda”
17 (J76-J80)	J76	“en ese de 2:2”
19 (J86-J90)	Todos	“en todos”
20 (J91-J95)	J91	“en el juego de la posesión”
24 (J111-J114)		“el pressing en ese que había un defensor y un atacante en un sitio y ...”
26 (J120-J124)	*J123	“en todos”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego. \*: la acción motriz no se abordó en ese juego deportivo pero sí en el resto.

La acción motriz *hacer cobertura* del principio operacional de grupo del rol jugador defensor del atacante con balón desprendió expresiones sobre los juegos deportivos de los entrenamientos 18, 22 y 25 (Tabla 65), siendo el entrenamiento 5 en el que los jugadores no reconocieron esta acción motriz en ningún juego deportivo. Por esto, hablaron de la misma en tres de las cuatro asambleas.

### Tabla 65

#### *Comentarios de los participantes sobre juegos deportivos de la acción motriz hacer cobertura*

Nº asamblea y juegos/sesión	Nº Juego/s	Comentario
18 (J81-J85)	J82	“hicimos cobertura en el juego del rondo, cuando nos robaban balones. Dos de los tres defensas presionaban y uno hacía la cobertura. Y también en el juego de la posesión”
	J83	
18 (J81-J85)	J85	“en el del final”
18 (J81-J85)	J83	“¿puede ser en ese que tú ponías los balones arriba?”
18 (J81-J85)	J83	“todos los participantes afirman que sí”
22 (J101-J105)	J102	“ahí también (juego de los tres conos)”
25 (J115-J119)	J115	“en el de la muralla”

*Nota.* Nº: número; Juegos/sesión: intervalo de los juegos deportivos de la sesión; J: juego.

Los principios operacionales interindividuales del rol jugador defensor del atacante con balón integran las acciones motrices *entrar*, *interceptar* y *presionar*. Respecto a las dos primeras, no fueron identificadas en los entrenamientos ni mencionadas en las asambleas. En relación a la segunda (*presionar, jugador defensor del atacante sin balón*), los jugadores no especificaron entre juegos deportivos para presionar al defensor con balón o sin balón, por lo

que todos ellos se tendrían en cuenta para este principio. De la acción motriz *golpear de cabeza* del principio operacional interindividual del rol jugador defensor del atacante sin balón no mencionaron ningún juego deportivo de las sesiones de entrenamiento.

Por último, se indica que los participantes hicieron otro tipo de comentarios como los siguientes: “cuando yo tenía el balón le di un pase en largo a J4” (asamblea 2), “cuando mi compañero J6 no tenía el balón se desmarcaba para que le pasasen el balón” (asamblea 2), “cuando mi compañero J1 no tenía el balón cubría la portería” (asamblea 2), “cuando mi compañero no tenía el balón cortaba los balones” (asamblea 2), “cuando no tenía el balón le corté el balón a J11” (asamblea 2) “me situé detrás de mi compañero y estuve atento por si el rival lo superaba y yo tenía que presionar balón” (asamblea 5), “si el portero está mal colocado puedo realizar un tiro y marcar gol” (asamblea 11). Estos fueron codificados con el mismo código que los anteriores (conocimiento metacognitivo) porque se verbalizaron en la parte de la asamblea donde se le daba respuesta a este conocimiento. No se codificaron como que no hablaban del mismo (erróneos) porque, como se observa, hacían referencia a acciones motrices programadas en esas sesiones de entrenamiento. Inicialmente, se consideró no reflejarlas en las tablas anteriores, con la finalidad de que su discurso evolucionase y fuesen capaces de identificar juegos deportivos o un mayor número de ellos con el transcurso de las asambleas. Dado que fue lo que ocurrió, se exponen estos resultados para poner en valor el aprendizaje comprensivo desde las primeras sesiones de entrenamiento hasta las finales.

## Capítulo V

### Discusión

“Detente en los mercados fenicios  
para adquirir sus bellas mercancías,  
todos los voluptuosos perfumes que te sean posibles.  
Mantén siempre a Ítaca en tu mente.”  
(Kavafis, 1911)





## V. DISCUSIÓN

Los epígrafes de este capítulo se desarrollan teniendo en cuenta el análisis y los resultados obtenidos tras la aplicación de un Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos para la educación de las conductas motrices en fútbol de jugadores de 10 y 11 años y la metodología ECD. La discusión se estructura en cada uno de los epígrafes atendiendo a los objetivos específicos de esta tesis doctoral.

### V.1 El comportamiento motor observable de las conductas motrices en fútbol

El primer objetivo específico fue describir la incidencia del programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos sobre el comportamiento motor de los participantes. La discusión del mismo se desarrolla teniendo en cuenta la metodología ECD y las características del PEGJD en el que se utilizaron los dominios de acción motriz de oposición y de cooperación-oposición, espacio motor de tres tipos de áreas (29 sesiones), juegos deportivos con metas físicas y sin ellas, dos tipos redes de comunicación motriz (exclusiva-estable y ambivalente-inestable), dos tipos de red de interacción de marca (mixta y antagónica), dos sistemas de puntuación (tiempo límite y criterio homogéneo), roles fijos, y en todos los juegos deportivos hubo competición. Aparte se tendrán en cuenta los principios operacionales de las fases de ataque y defensa, y los distintos tipos del rol jugador de campo (jugador atacante con balón, jugador atacante sin balón, jugador defensor del atacante con balón y jugador defensor del atacante sin balón). Todo lo mencionado en contraste con el marco teórico.

En cuanto a la fase de ataque, cinco de las seis acciones motrices técnicas (*controlar, regatear, tirar, pasar con el pie y pasar con la cabeza*) pertenecientes a los principios interindividuales y de grupo del rol *jugador atacante con balón* no desprendieron significación estadística durante los 21 partidos analizados. Una de las razones es que en el PEGJD se priorizó el aprendizaje de las acciones motrices tácticas sobre las técnicas de acuerdo a la ECD (Devís, 1990).

Sí se encontró significación estadística en la comparación por parejas de la acción motriz *controlar* entre los pares de partidos de la Tabla 30 del capítulo de resultados. En relación a esto se deduce que los jugadores mejoraron su comportamiento motor en estos partidos por las características del PEGJD y las 2 sesiones (1 y 4) de aprendizaje específico de esta acción motriz. Variar dominios de acción y las lógicas internas de los juegos deportivos resultó beneficioso para el aprendizaje de esta acción motriz en esos partidos. Las diversas modificaciones que se mencionan son algunas de las múltiples opciones que brinda la PM (Parlebas, 2015; Lagardera y Lavega, 2003). Estas modificaciones se programaron así

con la intención de que los jugadores aprendiesen a controlar el balón para poder realizar una acción posterior en función de la incertidumbre creada por los compañeros y adversarios.

En la acción motriz *regatear* se desprendió significación estadística en la prueba de comparación por parejas entre cuatro pares de partidos como pueden observarse en la Tabla 32 del capítulo de resultados. Se interpreta que esta acción motriz al ser trabajada antes del partido 9 (sesión 2), y después del mismo durante las sesiones 13, 14 y 15 del PEGJD, los jugadores mostraron los aprendizajes adquiridos a partir del partido 11. Se podría interpretar que en las primeras sesiones, los jugadores se estaban familiarizando con las distintas características del PEGJD, y al final del programa habían adquirido los aprendizajes para mostrar conductas motrices ajustadas de esta acción motriz. En esos partidos, los jugadores mostraron que hacían lanzamientos a portería con la intención de acumular ganancia para su propio equipo. González-Víllora et al. (2015) recomendó la igualdad numérica para mejorar el aprendizaje de la acción motriz *regatear*. Posteriormente, varios autores matizan que son necesarias al menos 22 sesiones para el aprendizaje de esta acción motriz, utilizando juegos deportivos en igualdad e inferioridad numérica (Praxedes et al., 2016; Praxedes et al, 2017). En relación al número de sesiones se coincide con estos últimos autores, pero la superioridad e inferioridad numérica, también, es adecuada para mejorar esta acción motriz. Al menos, entre los pares de partidos en los que se desprendió significación estadística.

La acción motriz *tirar* desprendió significación estadística en la prueba de comparación por parejas entre los pares de los partidos que se observan en la Tabla 33 del capítulo de resultados. Se interpreta que al trabajar de forma intencionada esta acción motriz en las sesiones (2, 13, 14 y 15) anteriores al partido 17, los jugadores realizaban esta, en primer lugar, por los aprendizajes ya adquiridos en esas sesiones. Además, pudieron vivenciar esa acción motriz aplicándola en los juegos deportivos de dos dominios de acción motriz (cooperación-oposición y oposición) de esas sesiones. En segundo lugar porque es una acción motriz técnica representada por el 1:1 (1:1 en el área, 1:1 con el portero, 1:1 en una banda del campo o 1:1 en un contraataque). Por tanto, también fue trabajada indirectamente en los juegos de oposición (18 de las 29 sesiones) del PEGJD.

Además, se coincide con Martone et al. (2017) en cuanto a los elementos estructurales de los juegos deportivos practicados. Los autores concluyeron que el espacio motor de interacción individual con el que programó sus sesiones de entrenamiento (100m<sup>2</sup>-150 o 180m<sup>2</sup>) permitió mejoras en los jugadores de 10-11 años y 13-14 de su investigación. Estos aumentaron el número de ejecuciones de la misma. Sin embargo, se añade a las conclusiones del autor que, los jugadores con otros espacios motores de interacción individual (48 m<sup>2</sup>, 97,5 m<sup>2</sup> y 4,08 m<sup>2</sup>) y con juegos deportivos en superioridad numérica como fue el caso del PEGJD de esta tesis doctoral, también se aumenta el número de ejecuciones de la acciones motrices *regatear* y *tirar*, aunque sólo para los pares de los partidos en los que se desprendió significación estadística.

La única acción motriz que desprendió significación estadística fue la de *conducir* en los 21 partidos analizados. Esto se traduce en que las 29 sesiones de entrenamiento

contribuyeron a que los jugadores mejorasen el comportamiento motor de esta acción motriz, aunque se aprendiese de forma intencionada en 8 sesiones. Las variaciones de las lógicas internas de los juegos deportivos de cooperación-oposición y oposición (con y sin metas) de las sesiones de entrenamiento permitieron esta mejora. Sin embargo, en las sesiones de entrenamiento de esta acción motriz se utilizaron, entre otros elementos estructurales, áreas de espacio motores de 1170 m<sup>2</sup>, 585 m<sup>2</sup> y 48,75 m<sup>2</sup>, y un total de 29 entrenamientos como otra de las diferencias respecto a los autores anteriores (Martone et al., 2017). Se añade que los jugadores siempre tenían que cooperar u oponerse a los mismos compañeros y adversarios para acumular ganancia con distintas puntuaciones. Los resultados obtenidos manifiestan que, tanto durante el PEGJD como en los 21 partidos, los jugadores se desplazaban con el balón controlado por el espacio motor permitido en el reglamento, interpretando las conductas motrices de sus compañeros y adversarios para llegar a la portería contraria.

Por esta razón, se aporta a la investigación de García-Angulo et al. (2020), la utilización de varios espacios motores en todas las sesiones de entrenamiento para mejorar la acción motriz *conducir*, junto a la superioridad numérica en la interacción motriz directa para la edad de 10-11 años. Los autores concluyeron que reducir el área de espacio motor y la longitud de las porterías aumentó la frecuencia de ejecución de las acciones motrices *conducir*, *regatear* y *pasar para superar una línea defensiva* en 24 partidos en vez de sesiones con juegos reducidos en igualdad numérica. Los partidos fueron de 40 minutos, por lo que podrían equivaler a una sesión de entrenamiento del PEGJD objeto de estudio. Además, se coincide con las conclusiones de Praxedes et al. (2014) y Praxedes et al. (2016) que el aprendizaje de la ejecución de la acción motriz *conducir* no se adquiere en 2 sesiones. Los autores señalaron que sí se mejora su ejecución en al menos 21 sesiones con juegos modificados, sin mencionar el tipo de interacción motriz directa. En la misma línea, González-Víllora et al., (2015) concluyó la mejora de esta misma acción motriz con juegos modificados en igualdad numérica para jugadores de 10-11 años. Se añade que los juegos fueron deportivos, y no modificados, en el PEGJD.

Respecto a la acción motriz *pasar con el pie* mencionada en el párrafo anterior y *pasar con la cabeza* (de grupo, jugador atacante con balón), ambas no desprendieron significación estadística en los 21 partidos analizados. En la primera acción motriz, sí se encontró significación en la prueba estadística de comparación por parejas entre los partidos que pueden consultarse en la Tabla 34 del capítulo de resultados. Esta se trabajó intencionadamente en 8 sesiones de entrenamiento, y en el resto de sesiones porque es una acción motriz que utiliza el balón como vehículo de comunicación motriz (Parlebas, 2015). Por tanto, los jugadores la utilizaban en todos los juegos deportivos del PEGJD para desprenderse del balón y pasarlo a un compañero. De esta forma, establecieron distintas comunicaciones motrices que les permitieron conservar el balón y progresar hacia la portería contraria. A pesar de ello, no arrojó significación en los 21 partidos analizados.

Pascual et al. (2017) obtuvieron mejoras en la acción motriz técnica *pasar con el pie* y la conservación del balón cuando los equipos estaban en posesión del balón en una superficie de área de juego menor (624 m<sup>2</sup>) en igualdad numérica en 12 sesiones. Por esta razón, la

significación entre las parejas de partidos de la acción motriz *pasar con el pie* podría aportar otra posible opción más a tener en cuenta en los programas de entrenamiento. Además de aumentar el número de sesiones de 12 a 29. Respecto a los tipos de juegos utilizados no se coincide con los siguientes autores pero sí en el número de sesiones para aprender a ejecutar esta acción motriz. Los mismos afirmaron que la acción motriz de *pasar con el pie* no se mejora en 2 sesiones y son necesarias al menos 22 sesiones (Praxedes et al., 2016; Praxedes et al, 2017; Praxedes et al., 2018) con juegos en igualdad e inferioridad numérica. Además, si se tiene en cuenta el nivel de bagaje deportivo (medio y bajo), los juegos modificados en igualdad numérica no favorecen el aprendizaje de esta acción motriz. Recomienda la inferioridad numérica para jugadores con un nivel bajo de bagaje deportivo, y la superioridad numérica para el nivel medio. No obstante, se tiene en cuenta que no se analizó el nivel de bagaje deportivo de los jugadores de esta tesis doctoral.

En cambio, en la acción motriz *pasar con la cabeza* la significación en la prueba estadística de comparación por parejas fue menor, tal y como se exponen en las parejas de la Tabla 35 del capítulo de resultados. Estos resultados obtenidos podrían atribuirse a que anteriormente al partido 19, los jugadores habían jugado en situaciones sociomotrices de cooperación oposición con una red de comunicación motriz exclusiva y estable, y en menor medida ambivalente-estable. Pero a partir de este partido las sesiones de entrenamiento estaban planificadas con al menos un juego deportivo con red de comunicación motriz ambivalente e inestable. Concretamente, los jugadores fueron cambiando de compañeros y adversarios el juego en esta red (Lagardera y Lavega, 2003), lo que permitió conservar el balón en superioridad numérica para favorecer pasar con la cabeza frente a una defensa en inferioridad numérica. Esto se representó en el PEGJD mediante los comodines que creaban esta superioridad numérica asociándose con el equipo que eligiesen. Por esta razón, las vivencias y el ajuste a las lógicas internas de los juegos deportivos fueron más complejas.

De los principios operacionales de equipo, las acciones motrices tácticas *contraatacar* y *atacar* no desprendieron significación estadística en los 21 partidos analizados. Para la segunda acción motriz (*atacar*), se coincide con González-Víllora et al (2017) en que las sesiones de entrenamiento con distintas áreas de espacios motores favorecieron la ejecución de esta acción motriz por el número de acciones motrices registradas. El autor estableció que los distintos espacios motores fueron la principal causa para cambiar las respuestas fisiológicas y motrices de los participantes de su investigación pero sin mostrar progreso alguno en las acciones motrices analizadas. Concretamente, los juegos deportivos del PEGJD pretendieron que los jugadores aprendiesen a atacar con el menor número de jugadores en el caso de contraatacar y con el mayor número de ellos si tenían que atacar. Además de reducir la distancia con la portería contraria y saber en qué situaciones iniciaban un ataque. La significación estadística entre algunos pares de partidos para ambas acciones motrices sí revela estos aprendizajes. Las comparaciones por parejas desprendieron significación estadística para la acción motriz *contraatacar* y *atacar* en los pares de partidos que pueden consultarse en las Tablas 28 y 29 del capítulo de resultados. Esto pudo deberse a la diferencia de sesiones de entrenamiento entre los pares de partidos y los aprendizajes adquiridos durante el PEGJD. Se deduce que conforme los jugadores empezaron a practicar juegos deportivos

con distintas lógicas internas, cambió su forma de ajustarse a la misma. A pesar de ello, las características del PEGJD y estas lógicas internas de los distintos juegos deportivos no activaron las conductas motrices de los jugadores para estas dos acciones motrices en la totalidad de partidos analizados.

En las de grupo (*crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón*) pertenecientes a los principios interindividuales del rol *jugador atacante sin balón* no hubo significación estadística en las tres. Los jugadores no fueron capaces de realizar esta primera acción motriz táctica (*crear espacios libres*) ni en los 21 partidos, ni en la comparación por parejas, porque se trabajó en la sesión 29. Además, no aprendieron en los juegos deportivos del entrenamiento que, el objetivo era persuadir al defensor para provocar un marcaje individual. Por tanto, liberar esa zona del defensa, y que otro compañero la ocupase por si podía aprovecharla tirando a portería o poseyendo el balón.

Respecto a la comparación por pares, *desmarcarse acercándose al balón* desprendió significación estadística entre los partidos 11 vs 19. Se manifiesta que 8 o 9 sesiones de entrenamiento no fueron suficientes para el aprendizaje de esta acción motriz táctica. Los jugadores no aprendieron que tenían que reducir espacios con el poseedor del balón, librándose de un marcaje individual para recibir el balón, y seguir poseyendo el balón, realizar otra acción motriz o tirar a portería. Aún así, la acción motriz táctica *desmarcarse alejándose del balón* sí desprendió significación estadística en la prueba de comparación por parejas entre los pares de partidos que pueden consultarse en la Tabla 38 del capítulo de resultados. En el caso de esta acción motriz, los jugadores tenían que entender frente al desmarque anterior, que la distancia respecto a su compañero se ampliaba. Por lo que, debían de reducir el espacio motor con la portería de los adversarios. A pesar de no realizar esto en los 21 partidos, sí se registró en algunos momentos. González-Víllora et al. (2015) indicó en su investigación con jugadores de seis a 14 años que, los jugadores de categoría alevín (10-11 años) adquieren los aprendizajes de las acciones motrices de desmarque al final de la etapa de dicha categoría, es decir, a los 11-12 años. Pudiese ser que por esta evidencia, los jugadores estudiados no ejecutasen los dos tipos de desmarque en los 21 partidos. No obstante, las condiciones de puesta en práctica de los autores mencionados fueron con juegos en igualdad numérica, un espacio motor concreto de 2080 m<sup>2</sup> y con presencia y ausencia de porterías. Al igual que con Sierra-Ríos (2020) cuyo programa de entrenamiento de ECD y juegos deportivos en igualdad numérica afectó positivamente en la realización de la citada acción motriz (*desmarque de apoyo*) tras 12 sesiones, y un solo espacio motor. Las diferencias de las mismas respecto al PEGJD pueden que sean la causa de la significación estadística encontrada en las parejas de partidos mencionadas. Concretamente, el tipo de juegos (juegos deportivos), el empleo de superioridad numérica, la utilización de tres espacios con áreas inferiores a las de los autores, y las modificaciones en los elementos funcionales de dichos juegos deportivos.

Además, cabe destacar que los jugadores alevines, como otra conclusión de los autores González-Víllora et al., (2015), eligen mejor cuando conservar y progresar en el avance hacia la portería contraria, y la defensa se realiza con mayor exactitud como

observaron en su investigación. Esta razón, también, podría coincidir con la significación de la acción motriz *conducir* de la citada tesis doctoral, así como la de las comparaciones por parejas de las acciones motrices de equipo, de grupo e interindividuales. Haciendo referencia a lo anterior, González-Víllora et al., (2017) hicieron algunas matizaciones. La selección de unos espacios motores u otros determinaron la ejecución de sus acciones motrices analizadas. En consecuencia, utilizando distintas áreas de espacios motores (429 m<sup>2</sup> y 224 m<sup>2</sup>) no se optimizaron las acciones motrices de *atacar* y *defender* en una zona delimitada, pero sí que esta reducción, de espacio motor de ejecución de las acciones motrices, pudo ser una de las razones.

En la fase de defensa, se coincide con los autores anteriores (González-Víllora et al., 2015), pero en la acción motriz *defender* y en la edad. Esto también fue detectado anteriormente por González-Víllora et al. (2010) para jugadores de 11-12 años. De forma más explícita, los jugadores mostraron este aprendizaje en la realización de las acciones motrices tácticas *marcar en zona* y *presionar (equipo e interindividual, jugador defensor del atacante con balón y sin balón)* en los 21 partidos analizados. Por tanto se desprendió significación estadística para estas tres acciones. Al igual que para, la acción motriz táctica *replegar* del rol *jugador defensor del atacante sin balón*, pero no para el rol *jugador defensor del atacante con balón*. Las características del PEGJD permitieron el aprendizaje de estas acciones motrices tácticas. Igualmente, otra de las razones de esta mejora es que las mismas fueron trabajadas de forma específica en algunas sesiones, y en siete de las últimas sesiones del programa se abordó el aprendizaje como necesarias en la recuperación del balón tras robo, es decir, en la transición ataque-defensa. Las lógicas internas de los juegos activaron estas acciones motrices para que los jugadores aprendiesen a moverse por el espacio motor de acuerdo a los compañeros, adversarios, el balón, etc., para evitar que los adversarios avanzasen y marcasen gol (*marcar en zona*). En el caso de la acción motriz *presionar*, ofrecían la oportunidad (lógicas internas) de aprender a acosar para evitar el avance, sino retroceder para organizarse defensivamente (*replegar*). Por eso, los jugadores mostraron mayor número de acciones motrices como *marcar en zona*, *replegar* y *presionar* frente a otras. Esto es aplicable a la acción motriz *replegar* asociada al rol *jugador defensor del atacante con balón* que no mostró significación estadística en los 21 partidos, pero sí para 15 parejas de partidos como se observa en la Tabla 40 del capítulo de resultados.

Por esta razón, se podría afirmar que PEGJD tuvo mayor incidencia para las acciones motrices tácticas que se realizan en la fase de defensa con respecto a las de la fase de ataque (técnicas y tácticas). Esta afirmación, concuerda con la mención de Sánchez-García y Sánchez-Sánchez (2020) respecto a la modalidad de Fútbol 8 al menos en la fase de defensa, en comparación con los resultados obtenidos en los jugadores de esta tesis doctoral, pero no para la fase de ataque. Además, se realizan más acciones motrices como *replegar* y *presionar* (zona alta), y mayor número de recuperaciones mediante acciones motrices como *entrar* e *interceptar*. No se podría afirmar que los jugadores hiciesen presión en una zona concreta pero sí que, junto a la acción motriz de *marcar en zona*, los jugadores realizaron un mayor número de las acciones motrices mencionadas por los dos autores desde el partido 1 al 21.

La acción motriz táctica *hacer cobertura* (de grupo, jugador defensor atacante con balón), no desprendió significación estadística en los partidos analizados, pero sí en la prueba estadística de comparaciones múltiples desprendió significación en 8 parejas (Tabla 42). Los jugadores no aprendieron durante las sesiones específicas y el PEGJD que en ella debían ofrecer ayuda al compañero si este era superado por el adversario. En cambio, esta conducta motriz sí expresó este aprendizaje en las parejas de partidos mencionadas. Por lo que no solo en esta edad sino también para los jugadores de 11-12 años como concluyeron González-Víllora et al., (2010) Por tanto, se coincide con González-Víllora et al., (2011) para la edad de 10 y 11 años en cuanto a las dificultades para realizar esta acción motriz táctica, y la acción motriz técnica *interceptar* (interindividual, jugador defensor del atacante con balón), que desprendió significación estadística en la comparación por parejas entre 10 pares de partidos, pero no en los 21 analizados, como puede observarse en la Tabla 43 del capítulo de resultados. De este modo, se interpreta que los jugadores no aprendieron en la sesión específica, y en el resto de sesiones del PEGJD a intentar recuperar el balón, situándose de forma intencionada, procedente de la comunicación motriz entre dos adversarios. Igualmente, se coincide, también, con autores anteriormente citados (Praxedes et al., 2014) sobre esta evidencia común.

En cuanto a otras acciones motrices técnicas como la acción motriz técnica *golpear de cabeza*, esta fue la única que desprendió significación estadística en los 21 partidos analizados. A pesar de que se trabajó específicamente en una sesión, que sea una de las acciones motrices técnicas utilizadas para la consecución de las acciones motrices tácticas podría explicar que los jugadores mejorasen en su realización. Los jugadores aprendieron a alejar el balón con la zona frontal de la cabeza del espacio motor próximo a la meta propia, obstaculizando la ganancia o avance de los adversarios. Se aporta a la propuesta de enseñanza de Barquero-Ruíz y Arias-Estero (2020) que los juegos deportivos en igualdad y superioridad numérica y la ECD contribuyen al aprendizaje de esta acción motriz. Se añade que si, además, durante 29 sesiones se varían las redes de comunicación motriz y las redes de interacción de marca, así como sistemas de puntuación de tiempo límite y criterio homogéneo, los jugadores aprenden a realizar dicha acción motriz.

Otra de las acciones analizadas en la propuesta de enseñanza de los autores fue la acción motriz técnica *entrar*. En este caso, no se encontró significación estadística en los 21 partidos analizados pero sí en 9 pares en la prueba de comparación por parejas, tal y como puede observarse en la Tabla 44 del capítulo de resultados. Por lo que los jugadores no aprendieron a desposeer del balón a los adversarios sin hacer falta durante las sesiones específicas, y la totalidad del PEGJD.

Por último, se coincide con Abad et al. (2019) en que tanto las modificaciones en la estructura de los juegos modificados, como en la dinámica de los juegos deportivos, influye en la planificación de las sesiones de entrenamiento para educar las conductas motrices en fútbol de los jugadores, en este caso, de 10-11 años.

A continuación, se atiende a la discusión de los objetivos que dieron lugar a estos comportamientos motores. Sin estas decisiones, no se hubiesen podido observar sus comportamientos motores en Fútbol 8 tras el PEGJD porque la conducta motriz está compuesta de dos componentes: el comportamiento motor y la vivencia subjetiva del jugador, tal y como la define Parlebas (2015).

## V.2 La conducta de decisión motriz de tipo declarativo y de tipo metacognitivo

El segundo objetivo fue analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo declarativo. Por otra parte, el cuarto objetivo fue analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los contenidos de tipo metacognitivo. La discusión de estos dos objetivos se describe de acuerdo a las decisiones motrices de estos dos tipos de conocimiento que fueron expresados por los jugadores en las asambleas. Las expresiones de los jugadores daban respuesta a *qué* acciones motrices hicieron en los entrenamientos o *qué eran* esas acciones motrices y *para qué* o *por qué* las hicieron, es decir, con qué finalidad. Las decisiones motrices declarativas ofrecen informaciones sobre qué se trabajó en los entrenamientos, pero esto no implicaba que fuesen realizadas durante el mismo. Como consecuencia, se usan estas informaciones superiores para emitir decisiones motrices metacognitivas, que se traducen en una realización de una acción motriz de forma eficaz o lo que Parlebas (2015) denomina preactuación y anticipación motriz. El PEGJD y la ECD favorecieron que los jugadores reconociesen (qué) y justificasen (para qué) la realización de acciones motrices de la fase de ataque y de defensa en las asambleas.

Indicaron enunciados declarativos sobre todas las acciones motrices técnicas y tácticas relacionadas con los principios operacionales (de equipo, de grupo e interindividuales) de la fase de ataque, a excepción de la acción motriz *controlar* (interindividual, *jugador atacante con balón*) que no la reconocieron pero sí supieron para qué utilizarla. En el caso, de la acción motriz *pasar con la cabeza* (de grupo, *jugador atacante con balón*), no dieron respuesta a si la utilizaron alguna vez ni para qué.

Tanto las acciones motrices *atacar* (de equipo, *jugador atacante con balón*) como *pasar con el pie* (de grupo, *jugador atacante con balón*) fueron las que mostraron mayor número de testimonios pero, al principio la presencia de las decisiones motrices declarativas eran limitadas. En cambio, conforme fueron avanzando las sesiones de entrenamiento, este aumentó, incluso, relacionándolo con la transición defensa ataque. Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, parece que los jugadores asociaban la conservación del balón y el avance hacia la meta contraria, especialmente, con la acción motriz *pasar con el pie* en sus enunciados declarativos. Por esta razón, emitieron decisiones declarativas de distintas acciones motrices técnicas aparte de esta, y estos desprendieron una comunicación motriz adecuada, teniendo en cuenta a sus compañeros para lograr ventaja sobre el posicionamiento de los adversarios. Se deduce que sus decisiones motrices declarativas se centraban en avanzar, construir y aprovechar los espacios dejados por los adversarios.



Esta frecuencia de enunciados declarativos y metacognitivos fue apreciada, también, por otros autores. Praxedes et al. (2014) llevó a cabo una investigación con 22 sesiones. Las sesiones se planificaron con juegos modificados para jugadores de 10-11 años. Los resultados que obtuvieron, confirmaron que tomaban decisiones motrices sobre esta acción motriz. Con posterioridad, Praxedes et al. (2016) destacaron que la interacción motriz fue en superioridad e igualdad numérica en otra investigación. Además, tuvo en cuenta el bagaje deportivo (medio y bajo) de los jugadores de esta edad, y la superioridad numérica favoreció la toma de decisiones en jugadores con un nivel medio. Siendo el nivel bajo, la inferioridad numérica no contribuyó al aprendizaje de toma de decisiones. En consecuencia, se conviene con los autores que tanto en 22 sesiones como en 29 sesiones, los jugadores toman decisiones declarativas y metacognitivas que pueden observarse en su comportamiento motor. Solamente destacar, que en la investigación de los autores los datos obtenidos fue mediante la observación sistemática y el instrumento HERJ, y en esta tesis doctoral se utilizaron los resultados desprendidos del análisis de datos cualitativos.

Las decisiones motrices metacognitivas influyen sobre los compañeros y los adversarios. Si en los entrenamientos no se aprende a codificar y decodificar conductas motrices, en un partido no se podrán ejecutar. En este caso, se percibe con poca claridad si sabían identificar y por qué tomar la decisión de hacer un *contraataque*. Sin embargo, sí se aprecian algunos indicios de que comprendían algunos aspectos como aprovechar los espacios libres que habían dejado los adversarios porque no se habían replegado y organizado defensivamente tras la pérdida de balón. En cuanto a la acción motriz *atacar* reflejaban que sólo pensaban en marcar gol, por la frecuencia de comentarios desde la mitad del PEGJD. Por esto, no se puede afirmar que comprendiesen totalmente la incertidumbre motriz que se les representaba en los juegos deportivos de los entrenamientos. Por tanto, de las decisiones metacognitivas de grupo se deduce que los jugadores comprenden mejor para qué hacer una acción motriz técnica que táctica. Igualmente hubo decisiones motrices declarativas que metacognitivas. Por lo que, los jugadores aprendieron a poner en juego el balón en diversas zonas de espacio motor (área propia, banda, etc.) que a saber actuar respecto a las mismas.

En la acción motriz *conducir* (de grupo, *jugador atacante con balón*), los jugadores tomaron decisiones declarativas y metacognitivas, manifestando que en los entrenamientos planificados para esta acción motriz habían favorecido aprendizajes para que supiesen identificar la misma, así como que la utilizaban para conservar el balón y avanzar moviéndose por el espacio motor reglamentado. Estos aprendizajes empezaron a manifestarse a partir de la asamblea 10. En referencia a la acción motriz *tirar* (de grupo, *jugador atacante con balón*), el PEGJD incidió, *grosso modo*, en las mismas asambleas que la acción motriz anterior, los juegos deportivos del mismo resultaron adecuados para activar las decisiones motrices declarativas y metacognitivas de los jugadores. Estos detectaban la acción motriz en las sesiones, y la utilizaban para marcar gol.

Las decisiones metacognitivas respecto a la acción motriz *regatear* (de grupo, *jugador atacante con balón*) demuestran la finalidad de para qué hacerlo, así como sus consecuencias. Dado que expresaron aspectos concretos de este principio operacional interindividual, parece

que iban entendiendo que una decisión motriz es producto de un proceso mental que hay que entrenar. No sólo mostraban que comprendían para qué codificaban sus conductas motrices, sino también, las de sus compañeros. Sin embargo, expresaron mejor las decisiones motrices declarativas que las metacognitivas. Por esta razón, el PEGDJ influyó en la comprensión de los jugadores en cuanto a identificar el avance y la superación del adversario como un regate, frente a para qué utilizarlo (provocar un desequilibrio defensivo al adversario).

En relación a las acciones motrices de *conducir* y *regatear*, Praxedes et al. (2016) confirmó que en dos sesiones de juegos modificados (interacción motriz directa en superioridad e igualdad), los jugadores no expresaron en su comportamiento motor las decisiones motrices declarativas y metacognitivas, pero sí a partir de la sesión 11 de un programa de entrenamiento de 22 sesiones (Praxedes et al., 2017). Por esta razón, se coincide con los autores en que los jugadores a partir de la sesión 22 empiezan a tomar decisiones y las expresan en las asambleas.

Respecto a las acciones motrices de grupo (principio operacional, *jugador atacante sin balón*), los jugadores fueron capaces de trasladar a las asambleas lo aprendido mediante el PEGJD de la acción motriz *crear espacios libres* a las asamblea 29. Por lo que, al igual que en el comportamiento motor, los juegos deportivos de ese entrenamiento contribuyeron a que los jugadores tomaran decisiones declarativas, así como metacognitivas referidas a arrastrar a la marca individual para crear un espacio libre. Posteriormente, ocupado y aprovechado por otro compañero.

Siguiendo con este principio operacional de grupo, declararon la intención de *desmarcarse* para darle una línea de pase al compañero, apoyarlo o aprovechar un espacio libre con los desmarques. Pero se evidenció una baja frecuencia del aspecto “librarse de marcaje individual”. Los jugadores diferenciaron entre decisiones motrices declarativas y metacognitivas en los dos tipos de desmarques (*desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón*) tras el PEGJD. De esta manera, expresaban en qué entrenamientos hicieron estas acciones motrices, y la finalidad (ayudar al poseedor del balón y reducir o ampliar distancia con la portería contraria), pero no aprendieron que antes debían deshacerse de su adversario.

En cuanto a la fase de defensa, hicieron uso de todos los principios de equipo, grupo e interindividuales a excepción de dos. Los jugadores utilizaron estos conocimientos en mayor número de ocasiones en las acciones motrices *marcar en zona*, *replegar* y *presionar* (de *jugador atacante con balón* y *sin balón*). Se comprobó que no hubo decisiones de la acción motriz *entrar* para ambos conocimientos, y no supieron para qué *interceptar* un balón pero sí la identificaron en los juegos deportivos de los entrenamientos (una vez). Cabe la posibilidad, en primer lugar, que presten más atención a unas que otras pero estas, también, son importantes en la fase de defensa para recuperar la iniciativa recuperando el móvil. En segundo lugar que, al no mostrar esta acción motriz de forma personalizada en los 21 partidos analizados, haya una relación con enunciar decisiones motrices declarativas y metacognitivas durante las asambleas del PEGJD. La acción motriz *hacer cobertura* (de grupo, *jugador*

*defensor del atacante con balón*) tiene como consecuencia, ayudar a tu compañero para conseguir un objetivo común, y decodificar bien las conductas motrices de los demás por si se reduce el enfrentamiento motor a un 1:1. Esta solidaridad tuvo poca presencia tanto de decisiones declarativas como metacognitivas durante las asambleas. Por último, los jugadores expresaron conductas motrices de la acción motriz *golpear de cabeza* (interindividual, *jugador defensor del atacante sin balón*) en los 21 partidos analizados, pero la expresión de sus decisiones declarativas y metacognitivas en las asambleas generó dudas de si realmente la habían adquirido. Es posible que expresasen su comportamiento motor por las exigencias de los partidos pero en las sesiones de entrenamiento no utilizaran esta acción motriz adecuadamente. Por lo que el PEGJD, no estimuló los aprendizajes asociados a expresar que la realizaban para alejar el balón con la cabeza del área propia, y de las metas presentes en los juegos deportivos.

En cuanto a la cantidad de estos principios operacionales de equipo defensivos, hubo más menciones de decisiones declarativas de las acciones motrices *marcar en zona* e igual número de ellos *replegar*, y *presionar*. Se interpreta que los jugadores parecen comprender que con estas acciones motrices se restan posibilidades a los adversarios de avanzar hacia la meta tras el PEGJD. Al igual que en el anterior momento de juego, este hecho no se observó en las primeras asambleas sino conforme fueron adquiriendo aprendizajes. Se añade que, las decisiones declarativas y metacognitivas implicaron la intención de observar y decidir para qué moverse por el espacio motor, tener en cuenta al resto de compañeros e intentar que el equipo contrario no consiga gol. Por tanto, esto requiere ajustarse a la lógica interna cuando se juega, ya sea en un entrenamiento o en un partido, y anticiparse a lo que hay que hacer en cada momento para poder decidir bien.

En términos generales, y a pesar de que los juegos deportivos propuestos en la investigación de González-Víllora et al., (2010) fueron programados en igualdad numérica, se coincide en que se expresaron decisiones motrices de los dos momentos de juego (ataque y defensa), así como las diferencias en cuanto a cantidad entre unas decisiones motrices y otras. Además, en que las acciones motrices técnicas y tácticas en el momento de defensa presentaron mayor número de toma de decisiones motrices, incluso en la de *marcar en zona*. Por el contrario, no se puede afirmar que los participantes de la presente tesis doctoral decidiesen bien en los desmarques como en la citada investigación. Sierra-Ríos et al. (2020), indicó que en un total de 12 sesiones y con la ECD, los entrenamientos con juegos modificados en igualdad numérica favorecieron que los jugadores de 10-11 años de su investigación tomaran decisiones de la acción motriz *desmarcarse*. No se coincide con esta evidencia en cuanto al número de sesiones y el tipo de juegos (deportivos) porque en 29 sesiones, los jugadores no expresaron enunciados para confirmar su aprendizaje mediante PEGJD. Se añade cierta similitud en las conclusiones de la acción motriz *entrar*, los autores (González-Víllora et al., 2010) detectaron errores en cuanto a su identificación, y en el grupo de discusión de esta investigación no se mencionó la misma. Al igual, que apreció González-Víllora (2011), en cuanto a la falta de vocabulario en sus entrevistas, se constató en los resultados obtenidos en el grupo de discusión, pero para las primeras asambleas. Esta certeza resulta difícil de entender por la presencia de contenidos de iniciación deportiva en el

currículo educativo como concluyó Serra-Olivares et al. (2017), al comprobar un nivel superior de conocimiento declarativo y procedimental en el contexto deportivo frente al educativo y recreativo en jugadores de ocho-12 años.

Por último, podría establecerse una relación entre las características del PEGJD puesto en práctica mediante la ECD y los resultados obtenidos, tanto en la fase de ataque como en la de defensa. Los jugadores tomaron decisiones motrices declarativas y metacognitivas en los principios operacionales de equipo, de grupo e interindividuales. Estos fueron enunciados en las asambleas. Por el contrario, el PEGJD no estimuló, ni el aprendizaje ni los enunciados declarativos, de las acciones motrices *controlar*, *pasar con la cabeza* y *entrar*. Al igual que, los enunciados metacognitivos de las acciones motrices *interceptar* y *entrar*. Se podría deducir que son consecuencia de otra forma de planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje como aportó Menezes (2019). En este caso, una hibridación entre la PM y la ECD que consistiría en planificar sesiones de entrenamiento haciendo uso de juegos deportivos con lógicas internas variadas para propiciar un aprendizaje comprensivo de las acciones motrices tácticas frente a las técnicas. Evidencia que también concluyeron Barqueros-Ruíz y Arias (2020) en cuanto a la utilización de la ECD en su propuesta de enseñanza para que jugadores de nueve a 14 años aprendan determinadas acciones motrices mediante la ECD y los juegos modificados.

Tal y como afirmaba Serra-Olivares et al. (2015, 2021), la cantidad de práctica deportiva resulta un factor clave para que se produzca un aprendizaje significativo, y en la creación del proceso de enseñanza y aprendizaje se debe tener en cuenta la edad de los participantes y el bagaje deportivo para contribuir a una mayor comprensión del conocimiento declarativo y la semiotricidad del fútbol. Se coincide con el autor en que al estructurar el PEGJD con la metodología ECD y de acuerdo a la edad de los participantes, se produjo el citado “aprendizaje significado”, porque los jugadores hablaban de lo aprendido en las asambleas. Además, la flexibilidad de los juegos deportivos permitió aprendizajes que otras prácticas motrices no proporcionan, así como la expresión de enunciados de tipo declarativo y cognitivo. Precisamente, se comprueba que educar conductas motrices (en fútbol) con juegos deportivos no solo atiende al comportamiento motor observable sino a la activación de la totalidad de la persona al interpretar las acciones motrices (Lagardera, 2021). Esto quiere decir que las conductas motrices de los jugadores muestran en su comportamiento motor cognición, emociones, valores sociales y personales, etc., aunque lo único que se ve es el comportamiento motor. Si queremos analizar la vivencia subjetiva será recomendable recurrir a las lentes de la PM (Parlebas, 2015).

El siguiente epígrafe atiende a la discusión del tercer objetivo relacionado con enunciados condicionales o declarativos de las asambleas. Estos revelan *cuándo* y *dónde* tomaron decisiones motrices de este durante el PEGJD, en contraste con la literatura consultada.

### V.3 La conducta de decisión motriz de tipo condicional o explicativa

Atendiendo al tercer objetivo, este fue analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo condicional o explicativo. La discusión de este objetivo se desarrolla teniendo en cuenta las decisiones motrices condicionales o explicativas que hacen referencia a cuándo y dónde los jugadores utilizaron el conocimiento declarativo en el espacio motor reglamentado por las lógicas internas de los juegos deportivos del PEGJD (mis compañeros y adversarios, el balón, el tiempo de juego y las acciones motrices que realizaban). Debido a que en el contexto deportivo, la literatura científica es escasa en el análisis de este tipo de conocimiento para jugadores de 10-11 años, se va a discutir de acuerdo a las bases epistemológicas de la PM (Parlebas, 2015) y las relaciones que las reglas establecen con los distintos elementos del juego. En este caso, los juegos deportivos.

Principalmente, los resultados obtenidos mostraron un mayor número de enunciados condicionales o explicativos del parámetro temporal (*cuándo*) que del espacial (*dónde*). De forma concreta, los jugadores mejoraron en este tipo de conocimiento en los dos momentos de juego (ataque y defensa) contribuyendo a los principios de juego de Bayer (1992) en mayor o menor medida. Los enunciados desprendidos manifestaron la relación de los jugadores con los compañeros (*jugador atacante con balón* y *jugador atacante sin balón*) y los adversarios (*jugador defensor del atacante con balón* y *jugador defensor del atacante sin balón*), con el espacio, con el móvil (con balón o sin balón) y con el tiempo (duración de los juegos). Esto permite afirmar que las reglas de los juegos deportivos del PEGJD favorecieron la aparición de estos cuatro tipos de relaciones. Este imprescindible orden interno y secuencia lógica que indican Lagardera y Lavega (2003) hicieron emerger unas determinadas acciones motrices en unos parámetros temporales (*cuándo*) y espaciales (*dónde*). Tanto en la fase de ataque como en la de defensa, los jugadores interpretaron las conductas motrices de los compañeros y adversarios, y de acuerdo a la lógica interna de los juegos deportivos que se les propusieron tomaron decisiones motrices en determinados momentos del juego y en zonas del espacio motor concretas.

Explícitamente en la fase de ataque. En el parámetro temporal (*cuándo*), las lógicas internas de los juegos deportivos determinaron las condiciones necesarias para mejorar las decisiones motrices condicionales o explicativas de las siguientes acciones motrices tácticas. De esta manera aprendieron que *contraatacar* y *atacar* (de equipo, *jugador atacante con balón*) lo hacían con el mayor número de compañeros en la segunda acción motriz, y con pocos en la primera. Los adversarios estaban desorganizados en la primera y bien posicionados en la segunda, y en contacto con el balón en momentos concretos del juego (saque de banda, de inicio o centro). Además, en las de *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón* (interindividuales, *jugador atacante sin balón*) mejoraron su interpretación de la posición de los compañeros y adversarios, y reduciendo o aumentando el espacio para entrar en contacto con el balón. En el parámetro espacial (*dónde*) de dicha fase de juego, exclusivamente mejoraron las decisiones motrices condicionales o explicativas de la acción motriz *atacar* (de equipo, *jugador atacante con balón*), mejorando la identificación de zonas concretas del espacio motor donde realizar

esta acción motriz. En cambio, fueron inexistentes para *contraatacar* (de equipo, jugador atacante con balón), y *crear espacios libres, desmarcarse acercándose al balón y desmarcarse alejándose del balón* (de grupo, jugador atacante sin balón). Por ello, el PEGJD no favoreció que los jugadores supiesen expresar este tipo de parámetro en las asambleas, es decir, no sabían *dónde* establecer comunicación o contracomunicación motriz con los compañeros y adversarios, establecer estas a través del móvil (balón), y dónde hacerlo en función del tiempo de para jugar.

En cuanto a las acciones motrices técnicas, en el parámetro temporal (*cuándo*), se desprendieron enunciados condicionales o explicativos de *pasar con el pie* (de grupo, jugador atacante con balón), *conducir, regatear y tirar* (interindividuales, jugador atacante con balón), adquiriendo que en posesión del balón podían moverse por el espacio motor, resolver un enfrentamiento motor directo o conseguir ganancia. Teniendo en cuenta que estas acciones motrices podían dar lugar a otras, los jugadores codificaban y decodificaban los movimientos de sus compañeros y adversarios. Sin embargo, no tomaron decisiones para las acciones motrices *pasar con la cabeza y controlar*. Con el PEGJD los jugadores no aprendieron a comunicarse con otros compañeros con otras partes del cuerpo o poseer con otros segmentos corporales distintos. Los enunciados de las acciones motrices técnicas en el parámetro espacial (*dónde* fueron: *regatear y tirar* (de grupo, jugador atacante con balón). No hubo enunciados para: *conducir y controlar* (interindividuales, jugador atacante con balón), *pasar con el pie y pasar con la cabeza* (de grupo, jugador atacante con balón). Los posibles aprendizajes en este parámetro manifiestan en qué zonas del espacio motor poseyeron el balón, pero no dónde establecieron comunicación y contracomunicación motriz con sus compañeros y adversarios o si el tiempo de juego restringía estas relaciones para un saque de inicio, final de partido, etc.

Los jugadores manifestaron en los enunciados condicionales o explicativos cómo las reglas influían en sus conductas motrices o la realización de acciones motrices concretas. De forma más explícita para el parámetro *cuándo* frente a *dónde*. Por lo que se coincide con Lagardera y Lavega (2003) en que la significación praxica de las acciones motrices provocaron que actuasen en un espacio y tiempo determinado. Esto se tradujo en que dependiendo de la acción motriz a realizar tuviesen que ajustar su conducta motriz a las cuatro relaciones mencionadas anteriormente. Los juegos deportivos del PEGJD permitieron a los mismos aprender mejorar en estos parámetros tanto para conservar, progresar y tratar de alcanzar la meta contraria tratado en el párrafo anterior, como para obstaculizar, proteger y recuperar el balón (Bayer, 1992).

En la fase de defensa y el parámetro temporal (*cuándo*), las decisiones motrices condicionales o explicativas aumentaron desde la Asamblea 1 en las acciones motrices que se mencionan a continuación. Las acciones motrices tácticas *marcar en zona y replegar* (de equipo, jugador defensor del atacante con y sin balón), *presionar* (interindividual y de grupo, jugador defensor del atacante con y sin balón) permitieron aprendizajes relacionados con cuándo posicionarse en una zona concreta, acosar al rival o volver al espacio motor propio, estableciendo distintos tipos de contracomunicaciones motrices para recuperar el

balón, y establecer nuevas comunicaciones motrices con los compañeros aplicables al siguiente parámetro. En el parámetro espacial (*dónde*), mejoraron las decisiones motrices condicionales o explicativas sólo para las acciones motrices de *marcar en zona y presionar* (de equipo e interindividual, jugador defensor del atacante con o sin balón). No hubo presencia de ellas para las siguientes acciones motrices: *replegar* (de equipo, jugador defensor del atacante con y sin balón), por lo que adquirieron que tenían que retroceder a su espacio motor propio, pero no en qué zonas del mismo. En la acción motriz *hacer cobertura* (de grupo, *jugador defensor del atacante con balón*) para ambos parámetros, los juegos deportivos proporcionaron a los jugadores aprendizajes para establecer una comunicación solidaria con el compañero defensor del atacante con balón, sin tener en cuenta una zona de espacio motor concreta, pero sí el tiempo de juego.

Para las acciones motrices técnicas como *golpear de cabeza* (interindividual, *jugador defensor del atacante con balón*), asimilaron cuándo se contracomunicaban con los adversarios, regulaban las situaciones de 1:1 o restaban posibilidades de ganancia a los mismos, en función del balón, pero no dónde tenían lugar estas situaciones. Esto significa que leyeron o interpretaron la incertidumbre que proporcionaban las situaciones de juego. No hablaron sobre *cuándo* y *dónde interceptaban* un balón o había que *entrar* (interindividual, jugador defensor del atacante con balón). Se interpreta que los juegos deportivos no favorecieron que los jugadores intentasen robar el balón para establecer la comunicación motriz con sus compañeros, ni dónde hacer esto. Se coincide con González-Víllora et al. (2011) en que tanto los jugadores de su investigación como los de la presente tesis doctoral no tomaban decisiones de la acción motriz *entrar* en este tipo de conocimiento. En el caso de los autores se identificaron como erróneas ya que las decisiones mostraban que desposeían a los adversarios del balón con conductas motrices perversas, denominadas así por Sáez de Ocáriz et al. (2018). Por el contrario, en los jugadores de las asambleas fue porque las lógicas internas de los juegos deportivos no estimularon el aprendizaje de esta acción motriz.

La variedad de decisiones motrices podría vincularse a la riqueza que brindan los juegos deportivos, así como ajustarlos a los objetivos que se quieran conseguir. Interpretando a Parlebas (2015), los jugadores expusieron una buena interpretación de las lógicas internas al expresar cómo modularon sus conductas motrices para obtener ventaja en los juegos deportivos. Esto dio lugar a la mención de González et al. (2018), donde los jugadores tomaron decisiones motrices de este tipo mientras jugaban porque se sintieron competentes para ello.

En el siguiente epígrafe se describe la discusión de cómo hicieron las acciones motrices de equipo, grupo e interindividuales. Este tipo de conocimiento es necesario para que las decisiones motrices que se muestran en el comportamiento motor sean producto de un proceso mental. Sin ninguna duda, singularizado para cada jugador como se refiere Damasio (2010) al procesamiento individual de la información, que a su vez influye en los compañeros y adversarios.

#### V.4 La conducta de decisión motriz de tipo procedimental

El quinto objetivo fue analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo procedimental teórico. La discusión de este objetivo se desarrolla atendiendo a los distintos tipos de principios operacionales que caracterizaron la lógica interna de los juegos deportivos del PEGJD y las bases epistemológicas de la PM (Parlebas, 2015). Este tipo de conocimiento da respuesta a decisiones sobre aspectos comportamentales y de destreza expresados al realizar acciones motrices técnicas y tácticas en fútbol.

El PEGJD programado con la ECD dio lugar a decisiones motrices procedimentales, tanto en la fase de ataque como de defensa. Los contenidos sobre las capacidades perceptivo-motrices, coordinativas y físicas básicas de la legislación educativa actual (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) intervienen en el comportamiento motor (Parlebas, 2015) de los participantes configurando este tipo de decisiones.

Por esta razón, las decisiones sobre las acciones motrices técnicas mostraban cómo ajustaban su esquema corporal a las exigencias de los juegos deportivos. Se interpreta que la red de comunicación motriz exclusiva y estable facilitó el aprendizaje de las acciones motrices técnicas en fase de ataque. Los jugadores dijeron cómo las hicieron en las sesiones de entrenamiento con este tipo de red. Por tanto, simular reglas en las lógicas internas de los juegos deportivos a la competición real, regula el tipo de relación entre los jugadores. Esto permitió que los jugadores fuesen capaces de seleccionar distintas partes del cuerpo con las que golpear el balón según la situación del juego en la que se encontrasen. Así, dieron continuidad al juego y conservaron el balón. Por lo que demostraron saber ejecutar acciones motrices técnicas, importantes para la ejecución y toma de decisiones de acciones motrices tácticas, tal y como afirmaron Kirk y Mcphail (2002).

En cambio, los jugadores no mencionaron decisiones procedimentales suficientes como para interpretar que el PEGJD fuese significativo en las acciones motrices técnicas, de la fase de defensa, *entrar*, *interceptar* y *golpear de cabeza*. En cuanto a las acciones motrices técnicas, *interceptar* y *golpear de cabeza* (interindividuales y de grupo, *jugador defensor del atacante con y sin balón*), las redes de interacción de marca mixta y antagónica de las sesiones donde se aprendieron estas acciones motrices no produjeron una mejora en las decisiones motrices procedimentales. Por esta razón, el PEGJD no contribuyó a las decisiones motrices procedimentales de la acción motriz *entrar*, ni del resto de acciones motrices técnicas en fase de defensa.

Para la fase de ataque, los jugadores progresaron en las decisiones motrices procedimentales al alternar distintas redes de comunicación motriz en el aprendizaje de las acciones motrices *atacar*, pero no *contraatacar*, *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose y alejándose del balón*. Por lo que se coincide con Díaz y Solá (2018) en que en el *desmarque* hay que tener en cuenta muchos aspectos, y los jugadores no mostraron estos en las asambleas. En la fase de defensa, los jugadores dijeron cómo hacer las acciones motrices



tácticas de *marcar en zona, replegar, presionar y hacer cobertura* (de equipo, interindividuales y de grupo, *jugador defensor del atacante con y sin balón*) a partir de la mitad del PEGJD. Esto se interpreta en que las características de los juegos deportivos, de la sesión 15 en adelante, favorecieron que los jugadores aprendiesen cómo hacer estas acciones motrices tácticas en el momento necesario, y adaptándose a las nuevas conductas motrices de los adversarios. Por eso, relacionaban estas con otras acciones motrices en las que mostraban la intención de seguir reduciendo la distancia con la meta o metas contrarias. Los juegos deportivos de esas sesiones se caracterizaron por una interacción motriz directa en igualdad y superioridad numérica y la presencia y ausencia de comodines, es decir, redes de comunicación motriz exclusiva-estable y ambivalente-inestable (Lagardera y Lavega, 2003). De esta forma, se coincide con Praxedes (2016, 2017, 2018) en el uso de juegos deportivos con distintas interacciones motrices directas, y en que el número de sesiones es determinante para el aprendizaje de acciones motrices en fútbol. Sin embargo, sus conclusiones fueron para acciones motrices técnicas en fase de ataque. Por lo que se aporta lo mencionado para acciones motrices tácticas en fase de defensa. Los resultados obtenidos coinciden con Lagardera y Lavega (2005) en que la conducta motriz, también muestra la cognición de la vivencia subjetiva.

### **V.5 La conducta de decisión motriz de tipo racional**

El sexto objetivo específico fue analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo racional. La discusión de este objetivo trata sobre las decisiones de tipo racional. Estas permitieron a los jugadores reflexionar sobre lo que habían hecho en los entrenamientos programados con la metodología de la ECD. Este conocimiento daba respuesta a la aplicación de los anteriores (conocimientos declarativo, condicional o explicativo, metacognitivo y procedimental teórico) en los juegos deportivos de los entrenamientos.

En cuanto a este tipo de conocimiento, los resultados corroboran la adecuación de las preguntas que se hicieron en las asambleas coincidiendo con Díaz-Del-Cueto et al. (2012). Esto quiere decir que los jugadores debatían sobre los juegos deportivos que hicieron en los entrenamientos según las acciones motrices trabajadas. Los procesos que activan las lógicas internas de los juegos deportivos, según Lagardera y Lavega (2004), contribuyeron a la toma de decisiones racionales sobre las relaciones de los jugadores y la estructura. En consecuencia, los jugadores mencionaron juegos deportivos porque las lógicas internas de los mismos provocaron que se relacionasen de distintas formas con los compañeros y adversarios, con el balón, con el espacio y con el tiempo. A continuación, se especifica para la fase de ataque y defensa a qué elemento estructural atendía en cada una de las acciones motrices.

Los jugadores identificaron juegos deportivos para aprender a ejecutar la acción motriz *atacar*, pero no la acción motriz *contraatacar*, ambas pertenecientes a los principios operacionales de equipo del rol *jugador atacante con balón*. Principalmente para la primera acción motriz, empezaron a indicar juegos deportivos de forma más fluida a partir de la

sesión 15. Esto pudo deberse al cambio en las lógicas internas de los juegos de una red de comunicación motriz exclusiva y estable durante las asambleas anteriores (de la seis a la catorce) a alternar sesiones con redes exclusivas-estables y ambivalente-inestables. Este cambio suponía jugar con comodines y en superioridad numérica. Por lo que los jugadores se acostumbraron a cambiar de compañeros y adversarios durante los juegos deportivos. Por lo tanto, al saber actuar, como señaló Lavega (2018), supieron ajustarse a estas lógicas internas siendo conscientes de lo que tenían que hacer en cada momento. Respecto a la acción motriz *contraatacar*, al no ser identificada en ningún juego deportivo por los jugadores se podría afirmar que estos no favorecieron el aprendizaje de esta acción motriz, y que no vivenciaron el avance hacia la portería contraria con pocos jugadores y los adversarios desorganizados defensivamente, según los principios de juego en fase de ataque de Bayer (1992).

Los jugadores reconocieron los juegos deportivos para aprender a realizar las acciones motrices técnicas de *conducir*, *regatear*, *tirar* y *pasar con el pie* (interindividuales y de grupo, *jugador atacante con balón*). Todas ellas relacionadas con la fase de ataque. Esto se atribuye a que los juegos deportivos de las sesiones de la 10 a la 17 se caracterizaban por una red de comunicación motriz exclusiva-estable, aspecto que es idéntico en competición real. Por esta causa, los jugadores aprendían a ganar y perder con distintos sistemas de puntuación, pero siempre con los mismos compañeros y adversarios. Esta es una de las ventajas de la ECD frente a la enseñanza tradicional (juegos deportivos vs ejercicios) para simular situaciones idénticas al juego real, mencionada por Guijarro et al. (2020).

Sin embargo, los juegos deportivos relacionados con la acción motriz *pasar con el pie* fueron los menos reconocidos. Esto puede ser consecuencia de que los jugadores aprendieron a realizar esta acción motriz en sesiones concretas pero fue utilizada en todo los juegos deportivos del PEGJD. Por lo que, al ser utilizados con más frecuencia, como señala Hualpa (2022), no supieron distinguir entre los juegos en los que se trabajó intencionalmente y de forma secundaria. Por último, los jugadores no reconocieron los juegos deportivos en los que realizaban las acciones motrices *pasar con la cabeza* y *controlar*. Por tanto, los juegos deportivos programados para ello no favorecieron su aprendizaje.

Las acciones motrices *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón* (de grupo, *jugador atacante sin balón*) se identificaron a partir de la asamblea 20. Esto pudo ser porque los jugadores no aprendieron antes a realizar esta acción motriz, y no la vivenciaban en los juegos deportivos. Igualmente, estas acciones motrices requieren la comunicación motriz entre más de un jugador. Por lo que, los jugadores podrían haber aprovechado el uso de comodines y la superioridad numérica para realizar de forma más fácil esta acción motriz, entendiéndola bien para poder realizarla, en opinión de Couta y Solá (2020).

Igualmente, en la fase de defensa, los jugadores indicaron juegos deportivos que habían hecho en los entrenamientos de las acciones motrices *marcar en zona* y *replegar*, (de equipo, *jugador defensor del atacante con balón y sin balón*), *hacer cobertura* (de grupo, *jugador defensor del atacante con balón*) y *presionar* (interindividual y de equipo, *jugador*

*defensor del atacante con y sin balón*). Además, de que se confirma que la ECD investigada por Devís (1990) prioriza el aprendizaje de acciones motrices tácticas frente a las técnicas. La mayoría de los juegos deportivos indicados tenían como finalidad el aprendizaje de una acción motriz táctica. Estas menciones se produjeron en las sesiones donde se abordaron estos aprendizajes con redes de comunicación motriz ambivalentes e inestables. Por tanto, esta red de comunicación motriz favoreció la mención de estas decisiones de tipo racional por parte de los jugadores.

Por el contrario, no supieron indicar los juegos deportivos sobre las acciones motrices *interceptar y entrar* (interindividuales, *jugador defensor del atacante con balón*), *golpear de cabeza* (interindividual, jugador defensor del atacante sin balón). En consecuencia, los jugadores no tomaron decisiones racionales sobre todos los principios operacionales que conformaba la acción de juego de las prácticas motrices de los entrenamientos. Por esta razón, no se ajustaban a las exigencias de las lógicas internas planteadas lo que afectó al desarrollo de los principios de juego (Bayer, 1992) en algunas ocasiones. Esto da lugar a lo que Lagardera y Lavega (2005) denominan como conductas motrices desajustadas. En consecuencia, los juegos deportivos del PEGJD para aprender estas acciones motrices no favorecieron su aprendizaje, y por esta razón no mencionaron los juegos deportivos correspondientes.

El PEGJD coadyuvó a que los jugadores mejorasen en las decisiones racionales reconociendo los juegos deportivos en los que habían trabajado las acciones motrices concretas para los distintos tipos de rol jugador de campo, sobre todo, la red de comunicación ambivalente e inestable y la interacción motriz directa en superioridad numérica. Sin embargo, esta mejora fue progresiva, aumentando desde la mitad del programa de entrenamiento respecto a las primeras asambleas. Estructurar las sesiones de entrenamiento con una parte final en la que los jugadores pueden comprobar sus aprendizajes, produjo una transferencia en el aprendizaje de las acciones motrices trabajadas en los entrenamientos. González (2019) recomienda esta estructura de sesión utilizando la ECD en la que los jugadores transfieren lo aprendido en los entrenamientos a las asambleas verbalizando juegos deportivos.



# Capítulo VI

## Conclusiones

“Ítaca te ha dado un viaje hermoso.  
Sin ella, no te habrías puesto en marcha”  
(Kavafis, 1911)



## VI. CONCLUSIONES

A continuación, se exponen las conclusiones extraídas tras la discusión de los resultados obtenidos de la fase de intervención con un Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportiva y modelo pedagógico de Enseñanza comprensiva del deporte. Las conclusiones son:

1. En el caso del primer objetivo específico referido a, describir la incidencia del programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos sobre el comportamiento motor de los participantes, se concluye que: los jugadores mejoraron en el comportamiento motor para la acción motriz técnica *conducir* (rol *jugador atacante con balón*) en la fase de ataque tras el Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos. Igualmente, mejoraron en las acciones motrices *marcar en zona* y *presionar* (roles de *jugador defensor del atacante con balón* y *sin balón*), la acción motriz *replegar* (rol *jugador defensor del atacante sin balón*), y la acción motriz técnica *golpear de cabeza* (rol *jugador defensor del atacante sin balón*) en la fase de defensa. Además, se concluye que los jugadores no aprendieron a realizar las acciones motrices tácticas y técnicas, tras el Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos, de *atacar*, *contraatacar*, *controlar*, *regatear*, *tirar*, *pasar con el pie* y *pasar de cabeza* correspondientes al rol *jugador atacante con balón*, y *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón* pertenecientes al rol *jugador atacante sin balón*. Todas ellas de la fase de ataque. En cuanto a la fase de defensa, no se registró mejora para las acciones motrices *replegar*, *hacer cobertura*, *interceptar* y *entrar* del rol *jugador defensor del atacante con balón*, aunque se determinaron indicios de aprendizaje de las mismas en algunos partidos.

2. Para el segundo objetivo específico, analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipos declarativo, se extraen las siguientes conclusiones: las características del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos permitieron que los jugadores mejorasen sus decisiones motrices declarativas durante las sesiones de entrenamiento, y las enunciasen en las asambleas. Estas estuvieron referidas a las acciones motrices *contraatacar*, *atacar*, *conducir*, *regatear*, *tirar* y *pasar con el pie*, *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón*, *desmarcarse alejándose del balón* (*jugador atacante con balón* y *sin balón*), *marcar en zona*, *replegar*, *presionar*, *hacer cobertura*, *interceptar* y *golpear de cabeza* (*jugador defensor del atacante con balón* y *sin balón*). Sin embargo, no favoreció las decisiones motrices declarativas de las acciones motrices *controlar* y *pasar con la cabeza* (*jugador atacante con balón*), y la acción motriz *entrar* (*jugador defensor del atacante con balón*), por lo que no fueron enunciadas en las asambleas.

3. De acuerdo al tercer objetivo específico relacionado con, analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo condicional o explicativo se extraen las siguientes conclusiones: las características del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos permitieron que los jugadores mejorasen sus decisiones motrices condicionales o explicativas, y las enunciasen en las asambleas. Las acciones motrices del parámetro temporal (*cuándo*) fueron: *contraatacar*, *atacar*, *conducir*, *regatear*, *tirar*, *pasar con el pie*, *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón*. Por otro lado, no mejoraron en las acciones motrices *controlar* y *pasar con la cabeza*. Las acciones motrices del parámetro espacial (*dónde*) fueron: *atacar*, *regatear* y *tirar*. No mejoraron en las acciones motrices: *contraatacar*, *controlar*, *conducir*, *pasar con el pie*, *pasar con la cabeza*, *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón*. Todas ellas asociadas a la fase de ataque. En la fase de defensa, las acciones motrices del parámetro temporal (*cuándo*) fueron: *marcar en zona*, *replegar*, *presionar*, *hacer cobertura* y *golpear de cabeza*. Por otro lado, no mejoraron en las acciones motrices *interceptar* y *entrar*. Las acciones motrices del parámetro espacial (*dónde*) fueron: *marcar en zona* y *presionar*. No mejoraron en las acciones motrices: *replegar*, *hacer cobertura*, *interceptar*, *entrar* y *golpear de cabeza*.

4. En referencia al cuarto objetivo específico, analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipos metacognitivo, se extraen las siguientes conclusiones: las características del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos permitieron que los jugadores mejorasen sus decisiones motrices metacognitivas durante las sesiones de entrenamiento, y las enunciasen en las asambleas. Estas estuvieron referidas a las acciones motrices *contraatacar*, *atacar*, *controlar*, *conducir*, *regatear*, *tirar*, *pasar con el pie*, *pasar con la cabeza*, *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose al balón*, *desmarcarse alejándose del balón* (*jugador atacante con balón y sin balón*) de la fase de ataque. De la fase de defensa fueron las siguientes: *marcar en zona*, *replegar*, *presionar*, *hacer cobertura* y *golpear de cabeza* (*jugador defensor del atacante con balón y sin balón*). Mientras que, no favoreció las decisiones motrices metacognitivas de las acciones motrices *interceptar* y *entrar* (*jugador defensor del atacante con balón*), por lo que no fueron enunciadas en las asambleas.

5. En el quinto objetivo referente a analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo procedimental teórico, se extraen las siguientes conclusiones: alternar redes de comunicación motriz exclusiva-estable y ambivalente-inestable del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos produjo una mejora en las decisiones motrices procedimentales para las acciones motrices tácticas de ataque y defensa (*atacar*, *marcar en zona*, *replegar*, *presionar* y *hacer cobertura*). El Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos no contribuyó a estas decisiones sobre las acciones motrices siguientes: *contraatacar*, *crear espacios libres*, *desmarcarse acercándose* y *desmarcarse alejándose del balón*.



La red de comunicación motriz exclusiva y estable sí mejoró las decisiones procedimentales sobre las acciones motrices técnicas de *conducir*, *tirar* y *regatear* en fase de ataque, pero no en fase de defensa (*entrar*, *interceptar* y *golpear de cabeza*).

6. En el caso del sexto objetivo específico referido a analizar las frecuencias y las coocurrencias sobre los conocimientos de tipo racional, se extraen las siguientes conclusiones: el programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos mejoró las decisiones de tipo racional de los jugadores mediante la utilización de juegos deportivos con redes de comunicación motriz ambivalentes e inestables (comodines y superioridad numérica). Los jugadores identificaron los juegos deportivos en los que aprendieron las acciones motrices tácticas *atacar*, *desmarcarse acercándose al balón* y *desmarcarse alejándose del balón* para la fase de ataque, y *marcar en zona*, *replegar*, *presionar* y *hacer cobertura* para la fase de defensa. Sin embargo, los jugadores no mencionaron juegos deportivos de las acciones motrices *contraatacar* y *crear espacios libres* (fase de ataque) e *interceptar*, *entrar* y *golpear de cabeza* (fase de defensa).



## **Capítulo VII**

# **Limitaciones de la investigación**



## VII. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Por consiguiente se describen los hechos que pueden haber limitado el desarrollo de la presente tesis doctoral:

1. Debido a que la especialización por puestos no es aconsejable a la edad de los participantes de esta tesis doctoral (10-11 años), los 12 jugadores ejercieron tanto los distintos tipos del rol de jugador de campo como el de portero en las sesiones de entrenamiento. Sin embargo, uno de los 12 jugadores ejerció el rol de jugador portero en los 21 partidos analizados, pero no se registraron las acciones motrices técnicas y tácticas que caracterizaban al mismo. Esto hubiese supuesto crear juegos deportivos para abordar el aprendizaje de estas acciones motrices específicas en las sesiones de entrenamiento, y separar a este jugador por su rol en el grupo. Igualmente, el jugador portero realizaba entrenamientos específicos según la planificación del club donde se desarrolló la fase de intervención de esta tesis doctoral. Por último, los resultados obtenidos de las asambleas sí contienen las intervenciones del rol jugador portero.
2. El número de asambleas programadas fue de dos por semana, pero el desarrollo de las mismas se ajustó a la predisposición de los jugadores en función de la percepción subjetiva de la entrenadora e investigadora.
3. El instrumento de observación *ad hoc* referido al sistema de categorías se debería de haber sometido a la prueba de fiabilidad de Kappa de Cohen (Cohen, 1960) para una mayor consistencia de las categorías del mismo.
4. La interpretación de los resultados se ha hecho con cautela por el tamaño de la muestra (12 jugadores), así como las conclusiones emitidas. Sin embargo, el número de acciones motrices registradas, ha proporcionado datos suficientes como punto de inicio del análisis de conductas motrices en Fútbol 8 aplicando un Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos y la Enseñanza comprensiva del deporte.
5. La edad de los participantes estuvo condicionada por las directrices de la escuela de fútbol donde se desarrolló el programa de entrenamiento. En un principio se instó a que los jugadores que formasen parte del equipo fuesen alevines de primer año (10-11 años). Finalmente, esto no se aceptó porque los grupos se hacían en función de las posiciones en el campo de los jugadores (portero, cinco defensas, 2 delanteros, etc.). En consecuencia, 11 de los 12 tenían 10 años pero uno pertenecía al segundo año de esta categoría (11-12 años). A pesar de ello, se interpretaron los resultados obtenidos

teniendo en cuenta este hecho. Igualmente, la consulta de la literatura científica consultada tras la que se formularon los objetivos de esta tesis doctoral se abordó prestando atención a las edades comprendidas entre 10 y 12 años.

## Capítulo VIII

# Futuras líneas de investigación

“Aunque la encuentres pobre, Ítaca de ti no se ha burlado.  
Convertida en tan sabia, y con tanta experiencia,  
ya habrás comprendido el significado de las Ítacas”  
(Kavafis, 1911)





## VIII. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Tras la revisión de la literatura científica, la puesta en práctica del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos, los resultados obtenidos y las conclusiones extraídas, se plantean varias líneas de investigación en los siguientes puntos:

1. Comprobar la fiabilidad (prueba estadística Kappa de Cohen) del instrumento de observación *ad hoc* utilizado como sistema de categorías. De esta forma, podrá ser utilizado por la comunidad científica para otras investigaciones con participantes de 10-11 años.
2. Aplicar este Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos a una muestra de mayor número de participantes, teniendo en cuenta el rol de jugador portero. De esta forma, las conclusiones que se extraigan tendrán una mayor fiabilidad y aplicabilidad en el contexto deportivo.
3. Puesto que en la presente tesis doctoral se ha puesto el foco de atención sobre tres de los elementos a tener en cuenta para programar la enseñanza con la Enseñanza comprensiva de deporte (el jugador de Fútbol 8, el contexto y los contenidos), se considera el cuarto elemento implicado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el entrenador. El mismo adquiere un protagonismo clave porque es el que estructura los aprendizajes de los jugadores para educar sus conductas motrices en fútbol. Por esta razón, es importante indagar sobre los tipos de metodologías que se han utilizado hasta el momento, la interacción educativa del mismo con los jugadores y su formación para desempeñar su labor. De hecho, la comunidad científica está proporcionando algunas evidencias sobre ello.
4. Dado que la revisión de la literatura científica consultada manifestó la ausencia de instrumentos cuantitativos para analizar el conocimiento declarativo y procedimental teórico correspondiente a los interrogantes qué, para qué y cómo. Se considera validar un instrumento que analice las decisiones motrices condicionales o explicativas, metacognitivas y procedimentales de los jugadores de fútbol a esta edad, y atendiendo a los mismos como conocimientos indispensables en la conducta de decisión motriz (Figura 3). Como se observa en la Figura mencionada, esta se creó según las bases teóricas de la PM.



## **Capítulo IX**

# **Aplicaciones al contexto deportivo**



## **IX. APLICACIONES AL CONTEXTO DEPORTIVO**

Con las conclusiones descritas de la presente tesis doctoral, se ofrece a los clubes de fútbol y a los entrenadores una propuesta de aprendizaje para educar conductas motrices en fútbol. El Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos, vertebrado con el modelo pedagógico de la Enseñanza comprensiva del deporte muestra la incidencia del mismo en las distintas decisiones motrices en los jugadores de 10 y 11 años. Incluso, se puede observar en qué acciones motrices mejorar su comportamiento motor de acuerdo al tipo de decisiones motrices que han tomado para expresar su conducta motriz.

Es un hecho, como se ha determinado en los epígrafes de esta tesis doctoral, que el comportamiento motor que se observa al jugar está impregnado de cognición. Por ello, hay que tener en cuenta esta interpretación de la conducta motriz en fútbol para ajustar el proceso de enseñanza y aprendizaje a las características individuales de los sujetos que participan en un partido o en una sesión de entrenamiento.

En la actualidad el sistema de competición de la Real Federación Española de fútbol, así como los sistemas de competición derivados del mismo en cada comunidad autónoma, priorizan la excelencia del movimiento frente a la conducta motriz. Esto se traduce en estructuras de competición rígidas a edades tempranas que imitan el fútbol profesional. Estas normativas con ascensos y descensos de categorías condicionan las programaciones de enseñanza y aprendizaje de los clubes y las sesiones de entrenamiento de los entrenadores. Si se logra establecer una relación entre ciencia y clubes deportivos para educar conductas motrices en fútbol, se creará la necesidad de cambiar el sistema de competición.

Mientras que esta realidad idílica sucede, se acomete la afirmación de Gutiérrez (2013) indicando que las evidencias científicas del contexto deportivo pueden llevarse a cabo en el contexto educativo. Bien es cierto que, el Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos sí podría aplicarse seleccionando los juegos deportivos que los docentes considerasen para las situaciones de aprendizaje que la nueva legislación educativa propone para programar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria). En cuanto a tratar los contenidos de las sesiones en las asambleas dada la carga lectiva reducida del área de Educación Física se detecta un problema de falta de tiempo para dar respuesta a las decisiones motrices tomadas durante los juegos deportivos. De esta forma, los docentes tendrían que buscar una alternativa para que el alumnado verbalizase las decisiones motrices fuera del aula motriz. Podría considerarse que los mismos, subiesen sus vídeos a un canal de internet privado o cargasen sus audios en una aplicación. La siguiente sesión daría comienzo con el feedback del docente sobre lo trabajado por los discentes en los

recursos audiovisuales. En consecuencia, este feedback sería utilizado para la posterior reflexión del alumnado en la sesión, e irían aprendiendo a interpretar las lógicas internas de los juegos deportivos y a decidir en función de las exigencias de los mismos.

En definitiva, sea cual sea el contexto se debe aprovechar las bondades de los periodos sensibles en los que el cerebro aprende aspectos determinados de un deporte como indicaba Andrey (2021) ajustando los aprendizajes al contenido y características individuales de nuestros aprendices.

# **Capítulo X**

## **Referencias bibliográficas**





## X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alavés, V., Alonso, J.I., Yuste, J.L. (2014). Aprendizaje comprensivo del principio técnico del pase y el principio táctico ofensivo del desmarque en fútbol a través del juego motor en categoría benjamín. [Trabajo fin de máster no publicado]. Universidad de Murcia.
- Alavés-González, V., Alonso, J.I. y Yuste, J.L. (2019). Programa de entrenamiento de observadores para conductas motrices Fair Play en iniciación deportiva al fútbol. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 11(2), 393-410.
- Alonso, J.I. (2012). *Juegos motores deportivos*. Universidad de Murcia.
- Abad, M. T., Benito, P. J., Giménez, F. J. y Robles, J. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 137-146.
- Abad, M. T., Fernández-Espinola, C. y Giménez, F.J. (2019). Los juegos reducidos como metodología de enseñanza en el fútbol. *Riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1): 83-96
- Alonso, J.I., Lagardera, F., Lavega, P. y Etxebeste, J.. (2018). Emorregulación y pedagogía de las conductas motrices. *Acciónmotriz*, (21), 67-76.
- Alfonso, J.I. (2019). Neurociencia y entrenamiento en el deporte de alto rendimiento. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(2), 79-90.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and valid-ity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45, 131-142
- Andrey, J. (2021) Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Anguera, M.T. (1991). La metodología observacional en evaluación de programas. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 17(3), 121-145.
- Anguera, M. T., Blanco-Villaseñor, A. y Losada, J. L. (2001). Diseños observacionales, cuestión clave en el proceso de la Metodología Observacional. *Metodología de las Ciencias del Comportamiento*, 3(2), 135-160.

- Anguera, M. T., Hernández, A. (2013). Metodología observacional y psicología del deporte: Estado de la cuestión. *Revista de Psicología del Deporte*, 23(1), 103-109.
- Anguera, M. T. y Hernández-Mendo, A. (2015). Técnicas de análisis en estudios observacionales en ciencias del deporte. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 15(1), 13-30.
- Álvarez, C. (1987). *La preparación física del fútbol basada en el atletismo*. Gymnos.
- Alvero, J. R., Cabañas, M. D., Herrero, A., Martínez, L., Moreno, C., Porta, J., ..., & Sirvent, J. E. (2010). Protocolo de valoración de la composición corporal para el reconocimiento médico-deportivo. Documento de consenso del Grupo Español de Cineantropometría (GREC) de la Federación Española de Medicina del Deporte (FEMEDE). Versión 2010. *Archivos de Medicina del Deporte*, 27(139), 330-344.
- Arias, J. L., Alonso, J. I. & Yuste, J. L. (2013). Psychometric properties and results of enjoyment and perceived competence scale in youth basketball. *Universitas Psychologica*, 12, 945-956. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY12-3.ppra>
- Baena, A. y Ruíz, P.J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86.
- Baños, R., Camacho, M. M., y Baena, A. (2019). Aproximación a los modelos de Aprendizaje en la Educación Física y las Ciencias del Deporte. *Metodologías activas en Ciencias del deporte*, 1, 9-36. Wanceulen.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International journal of environmental research and public health*, 17(9), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Barbour, R. (2013). Grupos de discusión en investigación cualitativa. Morata.
- Barquero-Ruíz, C. y Arias-Estero, J.L. (2020). Propuesta de un campus de fútbol para iniciación basado en el enfoque Teaching Games for Understanding. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 431, 101-111.
- Barquero-Ruiz, C., Sánchez-De-San-Pedro, S., y Arias-Estero, J. L. (2021). Propuesta de tareas basadas en Teaching games for understanding para la mejora del aprendizaje táctico en fútbol de iniciación. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (433), 3-12.

- Barquero-Ruiz, C., Kirk, D., & Arias-Estero, J. L. (2021). Design and validation of the Tactical Assessment Instrument in football (TAIS). *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 615-632.
- Bayer, C. (1992). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Hispano Europea.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Martínez Roca.
- Blázquez, D. (2010). *La Educación Física*. INDE.
- Blázquez, D. (2016). *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. INDE.
- Benavides, L.A., Santos, P.C., Díaz, G. y Benavides, M.I. (2018). La toma de decisión en el fútbol: una perspectiva desde la integración en el entrenamiento específico del deporte. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 19(1), 1-10. <http://doi.org/10.29035/rcaf.19.1.6>
- Benedek, E. (2001). *Fútbol infantil*. Paidotribo.
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary education. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Calabuig, F., & Crespo, J. (2009). Uso del método delphi para la elaboración de una medida de la calidad percibida por los espectadores de eventos deportivos. *Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 15, 18-24. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i15.34993>
- Cañabate, D., Fernández-Sánchez, Lara-Sánchez, A.J. y Ruíz-Rico, G. (2016). Mejora del comportamiento táctico ofensivo del deporte: situaciones de colaboración y progresión empleando una enseñanza comprensiva. *Journal of Sport and Health Research*, 8(1), 35-52.
- Cárdenas, D., Conde-González, J., y Perales, J. C. (2015). El papel de la carga mental en la planificación del entrenamiento deportivo. *Revista de psicología del deporte*, 24(1), 91-100.
- Carrillo, S., Vásques, J. y Garivía, S.J.O. (2022). Aprendizaje y desarrollo táctico en deportes de cooperación-oposición: revisión sobre los modelos asociados con pedagogías no lineales. *VIREF Revista de Educación Física*, 11(1), 134-154.

- Castañer, M., Camerino, O. y Anguera, M. T. (2013). Métodos mixtos en la investigación de las ciencias de la actividad física y el deporte. *Apunts. Educació Física i Esports*, 112(2), 31-36.
- Castaño, M. A., Carrillo, C., Martínez, M. E., Arnau, J., Ríos, M. I. y Nicolás, M. D. (2017). *Guía Práctica de Grupos de Discusión para principiantes*. Universidad de Murcia.
- Castejón, F. J. (2015). La investigación en iniciación deportiva válida para el profesorado de educación física en ejercicio. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 28, 263-269.
- Clemente, F.M., Ramirez-Campillo, R., Sarmiento, H., Praça, G.M., Afonso, J., Silva, A.F., Rosemann, T. & Knechtle, B. (2021). Effects of Small-Sided Game Interventions on the Technical Execution and Tactical Behaviors of Young and Youth Team Sports Players: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 12, 667041. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.667041>
- Cohen, J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological measurement*, 20(1), 37-46. <https://doi.org/10.1177/001316446002000104>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Hillsdale.
- Contreras, O. R., De la Torre, E. y Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Síntesis.
- Couto, M., Savassi, L., Barbosa, C.A., Laporta, L. y De Conti Texeira, G. (2022). Procesos cognitivos en pequeños juegos. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 44, 897-906.
- Charter, R. A. (2003). A breakdown of reliability coefficients by test type and reliability method, and the clinical implications of low reliability. *Journal of General Psychology*, 130(3), 290-304.
- Damasio, A. (2010). *Y el cerebro creó al hombre. ¿Cómo pudo el cerebro generar emociones, sentimientos, ideas y el yo?* Destino.
- Davids, K., Araújo, D., Correia, V., and Vilar, L. (2013). How small-sided and conditioned games enhance acquisition of movement and decision-making skills. *Exerc. Sport Sci. Rev.* 41, 154-161. <https://doi.org/10.1097/JES.0b013e318292f3ec>
- Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Boletín oficial del Estado, 206, de 6 de septiembre de 2014.

- De la Vega, R. (2002). Desarrollo del metaconocimiento táctico y comprensión del juego: un enfoque constructivista aplicado al fútbol (Tesis doctoral). Universidad autónoma de Madrid.
- De la Vega, R.; Del Valle, S.; Maldonado, A. y Moreno, A. (2008). Una nueva herramienta para la comprensión táctica del fútbol. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(30), 130-145.
- De Onis, M. D., Onyango, A. W., Borghi, E., Siyam, A., Nishida, C., & Siekmann, J. (2007). Development of a WHO growth reference for school-aged children and adolescents. *Bulletin of the World Health Organization*, 85(9), 660- 667. <https://doi.org/10.2471/BLT.07.043497>
- Del Villar, F. e Iglesias, D. (2003). La enseñanza de la toma de decisiones en el deporte escolar. Conferencia I Congreso Europeo de Educación Física FIEP. Cáceres.
- Devís, J. (1990). Renovación pedagógica de la Educación Física: hacia dos alternativas. *Perspectivas de la Actividad Física y el Deporte*, 4, 5-7.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados*. INDE.
- Díaz, M. (2010). Los cambios en el pensamiento y conducta del profesorado: evolución al utilizar un planteamiento comprensivo para la iniciación a los deportes colectivos en el ámbito escolar. *Deporte y enseñanza comprensiva* (87-112). Wanceulen.
- Díaz, T. y Solá, J. (2018). Análisis funcional del desmarque en el fútbol. *Apunts. Educación Física y Deportes* (132), 60-71.
- Díaz-Del-Cueto, M., Hernández-Álvarez, J. L. y Castejón, F. J. (2012). La estrategia preguntas-respuestas como clave de la enseñanza comprensiva del deporte en Educación Física: estudio de casos. *Cultura y Educación*, 24(3), 273-288.
- Domínguez, J.A. (2017). El juego motor en Educación Física (primaria): aspectos científicos, didácticos y fundamento normativo. *Educación Física y Deportes, Revista Digital*, (234).
- Domínguez, P. y Espeso, E. (2002). El conocimiento metacognitivo y su influencia en el aprendizaje motor. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 2(4), 59-68.
- Expósito, J. (2010). *Escuelas de fútbol base. Planificación y programación*. Wanceulen.

- Falcón, D. y Jardiel, R. (2021). *Enseñanza-aprendizaje del fútbol desde una perspectiva relacional*. Wanceulen.
- Fernández, C., Lorenzo, H., Vrotsou, K., Aresti, U., Rica, I., & Sánchez, E. (2011). Estudio de crecimiento de Bilbao: curvas y tablas de crecimiento (estudios longitudinal y transversal). Fundación Faustino Orbegozo Eizaguirre.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, A. y Aznae, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, 413, 55-75.
- Fernández-Río, J., Hortigüela-Alcalá, D. y Pérez-Pueyo, A. (2021). *¿Qué es un modelo pedagógico? Aclaración conceptual* en Fernández-Río, J., Hortigüela-Alcalá, D. y Pérez-Pueyo, A. (Eds.). *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 11-25). Universidad de León.
- Filipa, A., Conte, D. & Clemente, F.M. (2020). Decision-Making in Youth Team-Sports Players: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 3803. <https://doi.org/10.3390/ijerph17113803>
- García-Angulo, A., Palao, J. M., Giménez-Egido, J. M., García-Angulo, F. J., & Ortega-Toro, E. (2020). Effect of the modification of the number of players, the size of the goal, and the size of the field in competition on the play actions in U-12 male football. *International journal of environmental research and public health*, 17(2), 518. <https://doi.org/10.3390/ijerph17020518>
- García-Ceberino, J. M., Antúnez, A., Feu, S. & Ibáñez, S. J. (2020) Validation of Two Intervention Programs for Teaching School Soccer. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 20(78), 257-274.
- García-López, L. M., González-Víllora, S., Gutiérrez, D. & Serra, J. (2013). Desarrollo y validación de la herramienta de evaluación del rendimiento de juego (HERJ) en fútbol (Development and validation of the Game Performance Evaluation Tool (GPET) in soccer). *Revista Euroamericana de Ciencias Del Deporte*, 1(2), 89–99.
- García-Ceberino, J. M., Gamero, M. G., Feu, S. & Ibáñez, S. J. (2020). Experience as a determinant of declarative and procedural knowledge in school football. *International journal of environmental research and public health*, 17(1063), 2-14.
- García, L. M., & Gutiérrez, D. (2018). Contributions of the GPET to the GPAI: tactical context adaptation and game behaviour (Contribuciones del GPET al GPAI: adaptación al contexto táctico y comportamiento de juego). *Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* 34, 323-328. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.63794>

- Giménez, F. J. y Rodríguez, J. M<sup>a</sup>. (2006). Buscando el deporte educativo. ¿Cómo formar a los maestros?. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación* (9), 40-45.
- González, S., García, L. M., Contreras, O. R. y Sánchez-Mora, D. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (15), 14-20.
- González, S. (2010). Estudio de las etapas de formación del joven deportista desde el desarrollo de la capacidad táctica. Aplicación al fútbol (Tesis Doctoral). Universidad de Castilla La Mancha.
- González-Víllora, S., García-López, L.M., Gutiérrez-Díaz del Campo, D. y Contreras-Jordán, O.R. (2010). Estudio descriptivo sobre el desarrollo táctico y la toma de decisiones en jóvenes jugadores de fútbol (12 años). *Infancia y Aprendizaje*, 33(4), 489-501. <https://doi.org/10.1174/021037010793139644>
- González, S., García, L.M., Pastor, J.C. y Contreras, O.R. (2011). Conocimiento táctico y toma de decisiones en jóvenes jugadores de fútbol (10 años) *Revista de Psicología del deporte*, 20(1), 79-97.
- González-Víllora, S., García-López, L.M. y Contreras-Jordán, O.R. (2015). Evolución de la toma de decisiones y la habilidad técnica en fútbol. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 15(59), 467-487. <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.005>
- González-Víllora, S., Serra-Olivares, J., Pastor-Vicedo, J. C. & Teoldo, I. (2015). Review of the tactical evaluation tools for youth players, assessing the tactics in team sports: football. *Springerplus*, 4(663). 1-17. <https://doi.org/10.1186/s40064-015-1462-0>
- González-Víllora, S., Clemente, F. M., Martins, F. & Pastor-Vicedo, J. C. (2017). Effects of regular and conditioned small-sided games on young football players' heart rate responses, technical performance, and network structure. *Human movement special issues*, 18(5), 135-145. <https://doi.org/10.5114/hm.2017.73618>
- González-Hernández, J., Rocamora, P., Ortín, F. J., y Garcés, E. (2018). Diferencias individuales, creencias de éxito y respuesta para tomar decisiones en diferentes tipologías del deportista. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 36(1), 41-50.
- González-Víllora, S. (8 al 9 de noviembre 2019). *Desde el modelo a través de la comprensión al modelo de educación deportiva, y sus posibilidades de combinación o hibridación (ED + ECD)* [Sesión de conferencia]. 15º Congreso Internacional de Ciencias del Deporte y la Salud, Pontevedra, España.

- González-Víllora, S. (2021). Teaching Games for Understanding (TGfU). Enseñanza Comprensiva del Deporte en Fernández-Río, J., Hortigüela-Alcalá, D. y Pérez-Pueyo, A. (Eds.). *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 50-94). Universidad de León.
- Gutiérrez, D. (2013). Revisión y propuestas de intervención sobre el efecto de la edad relativa en los ámbitos educativo y deportivo. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 23, 51-63. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i23.34568>
- Guijarro, E., Evangelio, C., González-Víllora, S., & Arias-Palencia, N. M. (2020). Hybridizing Teaching Games for Understanding and Cooperative Learning: an educational innovation. *ESHPA-Education, Sport, Health and Physical Activity*, 4(1), 49-62.
- Hernández, J. (1988). *Baloncesto: Iniciación y entrenamiento*. Paidotribo.
- Hopper, T. (2003). Four Rs for tactical awareness: Applying game performance assessment in net/wall games. *Teaching elementary physical education*, 14(2), 16-21.
- Hualpa, A., Sarabino, R. A., y Cerón, J. C. (2022). Biomecánica del pase con borde interno entre futbolistas prejuveniles y juveniles de Formativas y Academia. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(2), 527-540.
- Huertas, E. y Vigier, F.J. (2010). El grupo de discusión como técnica de investigación en la formación de traductores: dos casos de su aplicabilidad. *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, (2), 181-196.
- Ibañez, J. (1992) *Más allá de la sociología*. Siglo XXI.
- Ibañez, M., Camacho, P. y Martín, A. (2022). El fútbol como recurso educativo en el deporte formativo de la provincia de Sevilla. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 488-494. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.89491>
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpé model. *Journal of teaching in Physical Education*, 21(2), 177-192.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Paidotribo.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Universidad de Lleida.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de las conductas motrices. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (18), 79-101.



- Lagardera, F. (2021). Educación de las conductas motrices: Leer, comprender y aplicar a parolebas. *Acciónmotriz*, (27), 8-31.
- Lago, C. (2003). *La enseñanza del fútbol en edad escolar*. Wanceulen.
- Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2003). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Experiencia.
- Lavega, P. (2011). Dominios de acción motriz y afectividad. In XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz. Departamento de Educación Física Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Universidad Nacional de La Plata.
- Lavega, P. (2018). Educar conductas motrices. Reto necesario para una educación física moderna. *Acciónmotriz*, (20), 73-88.
- León-Díaz, O., Arija-Mediavilla, A., Fernando-Martínez, L.F. y Santos-Pastor, M.L. (2020). Las metodologías activas en Educación Física: Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (38), 587-594.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín oficial del estado del estado, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>
- López, I. (2010). El grupo de discusión como estrategia metodológica de investigación: aplicación a un caso. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativos.*, (38), 147-156.
- McMillan, J. y Schumacker, S. (2011). *Investigación educativa*. Pearson.
- Martín, A. (2019). El proceso de enseñanza y aprendizaje en A. Martín (Ed.), *El proceso de enseñanza y aprendizaje en el fútbol* (pp. 77-163). Wanceulen.
- Martín-Barrero, A. y Martínez-Cabrera, F. I. (2019). El modelo de juego en el fútbol. De la concepción teórica al diseño práctico. *Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 36, 543-551. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.71021>
- Martone, D., Giacobbe, M., Capobianco, A., Imperlini, E., Mancini, A., Capasso, M., Buono, P. & Orrù, S. (2017). Exercise intensity and technical demands of small-sided soccer games for under-12 and under-14 players: effect of area per player. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 31(6), 1486-1492.

- Masciano, B., Masciano, A. J. y Lagardera, F. (2016). Testimonios de la pedagogía de las conductas motrices aplicada con el método movitransfer. *Lúdica Pedagógica*, (24), 95-105.
- Machado, G.F. y Teoldo, I. (2020). TacticUP video test for soccer: development and validation. *Frontiers in Psychology*, 11, 1690. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01690>
- Mazzardo, T., Campos, L., Pérez, J.C. & Greco, P. J. (2022). Intervenção pedagógica nos esportivos coletivos: uma revisão sistemática. *Journal of Physical Education*, 33(1). <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3338>
- Méndez, C. y Méndez, A. (2016). *Los juegos en el currículum de la Educación Física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*. Paidotribo.
- Menéndez, J.I (2018). Revisión del concepto de iniciación deportiva en el marco de la Educación Física en E. López-Meneses et al. (Ed.) *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: aportaciones desde la praxis docente e investigadora* (pp. 62-71). Octaedro.
- Menezes-Fagundes, F., Magno, J.F., Salas-Santandreu, C. y Lavega-Burgués, P. (2021). Ensino para compreensão da lógica interna dos esportes: uma perspectiva baseada em teaching games for understanding e praxiologia motriz. *Revista movimento*, 27, 1-17. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.11664343>
- Molina, A. T., Silva, F.E., Cabezas, C.A. (2005). Concepciones teóricas y metodológicas para la implementación de un modelo pedagógico para la formación de valores en estudiantes universitarios. *Estudios pedagógicos XXXI*, (1), 79-95. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052005000100005>
- Moore, E., y Llompart, J. (2017). Recoger, transcribir, analizar y presentar datos interaccionales plurilingües. En E. Moore y M. Dooly (Ed.), *Enfoques cualitativos para la investigación en educación plurilingüe*, (pp. 418-433).
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica del juego motor*. INDE.
- Nuviala, A., Tamayo, J. A., Nuviala, R., González, J. A. y Fernández, A. (2010). Propiedades psicométricas de la escala de valoración de organizaciones deportivas EPOD. *Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 18, 82-87.
- Hernández, J. (1988). *Baloncesto: iniciación y entrenamiento*. Paidotribo.

- Oslin, JL, Mitchell, SA y Griffin, LL (1998). El Game Performance Assessment Instrument (GPAI): desarrollo y validación preliminar. *Revista de Enseñanza en Educación Física*, 17(2), 231-243.
- Otero-Saborido, F. M., & González-Jurado, J. A. (2015). Design and validation of a tool for the formative assessment of invasion games. *Journal of Physical Education and Sport*, 15(2), 254-263.
- Otero, F. M. (2018). Efecto del uso de coevaluación formativa sobre la toma de decisiones en deportes de invasión en el ámbito escolar. *EmásF: revista digital de educación física*, (53), 55-64.
- Pacheco, R. (2004). *Enseñanza y entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (1969). L'éducation des conductes de decision. *Revista Revue education physique et sport*, 103, (75-80).
- Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. Insep.
- Parlebas, P.(2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Parlebas, P. (2014). Praxiología motriz y fenómeno deportivo en el siglo XXI. *Acción Motriz*, 13(1), 7-20.
- Parlebas, P. (2015). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2017). *La aventura praxiológica. Ciencia, acción y educación física*. Junta de Andalucía.
- Parlebas, P. (2020). Educación física y praxiología motriz. *Conexões: Educação Física, Esporte e Saúde*, 18, 1-8. <https://doi.org/10.20396/conex.v18i0.8659657>
- Pascual, N., Guillén, D., Carbonell, J.A. (2017). Análisis comparativo de la metodología mixta y la basada en juegos reducidos en el fútbol base. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 32, 199-203.
- Pedrosa, I., Suárez-Álvarez y García-Cueto, E. (2013). Evidencias sobre la Validez de Contenido: Avances Teóricos y Métodos para su Estimación. *Acción Psicológica*, 10(2), 3-18. <http://dx.doi.org/10.5944/ap.10.2.11820>

- Penalva, C., Alaminos, A., Francés, J. F. y Santacreu, Ó. A. (2015). *La investigación cualitativa: técnicas de investigación y análisis con Atlas. ti*. Pydlos.
- Pérez, S., Recouvreur, D., Sánchez, A. y Rodríguez, A., (2022). Impacto de los juegos reducidos sobre la toma de decisiones y la técnica en jugadores de fútbol sub-12: efecto del espacio cerrado. *Sport TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 11, (1), 1-26. <https://doi.org/10.6018/sportk.461891>
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica.
- Pombo, R. (2021). Perspectiva de enseñanza-aprendizaje de principios y reglas de acción en deportes colectivos de invasión. *Pensar en movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 19(2), 1-13.
- Porto, L. y Ruiz, J.A. (2014). Los grupos de discusión. En K. Sáenz, y G. Támez, *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas* (pp. 253-273). Tirant Humanidades.
- Práxedes, A., Del Villar, F., Sevil, J., García-González, L., y Moreno, A. (2014) Desarrollo de un programa de enseñanza comprensiva para la mejora de la acción táctica en jóvenes jugadores de fútbol.
- Práxedes, A., Del Villar, F., Sevil, J., García-González, L., y Moreno, A. (2014). *Desarrollo de un programa de enseñanza comprensiva para la mejora de la acción táctica en jóvenes jugadores de fútbol* [comunicación]. VIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Ciencias del Deporte, Cáceres, España. <https://www.cienciadeporte.com/index.php/congresos/viii-congreso>
- Praxedes, A., Moreno, A., Sevil, J., Pizarro, D. y Del Villar, F. (2016). Efectos de la igualdad y desigualdad numérica en juegos modificados sobre el rendimiento táctico en jóvenes futbolistas. *Journal of sport pedagogy amd research*, 2 (1), 22-29.
- Praxedes, A., Moreno, A., Sevil, J., García-González, L. & Del Villar, F. (2016). A preliminary study of the effects of a comprehensive teaching program, based on questioning, to improve tactical actions in young footballers. *Perceptual and motor skills*, 122(3), 742-756. <https://doi.org/10.1177/0031512516649716>
- Praxedes, A., Moreno, A., Sevil, J., García-González, L. & Del Villar, F. (2017). The effects of a comprehensive teaching program on dribbling and passing decision-making and execution skills of young footballers. *Kinesiology*, 49(1), 74-83.
- Práxedes, A., Moreno, A., Gil-Arias, A., Claver, F., & Del Villar, F. (2018). The effect of small-sided games with different levels of opposition on the tactical behaviour of

- young footballers with different levels of sport expertise. *PloS one*, 13(1), 74-83. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190157>
- Prieto-Ayuso, A., Pastor-Vicedo, J. C., González-Víllora, S., & Contreras-Jordán, O. (2019). Observation criteria for physical education teachers to identify gifted children through invasion games. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(23), 1-13. <https://doi.org/10.3390/ijerph16234830>
- Pic, M. & Lavega-Burgués, P. (2019). Estimating motor competence through motor games. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 15(55), 5-19.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín oficial del Estado, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
- Rivilla, (2018). La transferencia desde los juegos modificados al juego real en fútbol de iniciación (Tesis doctoral). Universidad de Castilla La Mancha.
- Robles, G. (1984) *Las Reglas del Derecho y las Reglas de los Juegos*. Universidad de las Islas Baleares.
- Rodríguez, M., Abad, MT. & Giménez, FJ. (2021) Effects of Sport Teaching on Students' Enjoyment and Fun: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-21. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.708155>
- Rodríguez-Pérez, Z., Sánchez-Ramírez, L.D.L.C. y Rodríguez-Alcolea, Y. (2019). El modelo comprensivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje deportivo. *Revista Cultura física y deportes de Guántamo*, 9(16), 1-18.
- Romero, S. (2001). Formación deportiva: nuevos retos en educación. Universidad de Sevilla.
- Rosa, A. García-Cantó, E., y Pérez, J. J. (2019). Métodos de enseñanza en Educación Física: desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 11(1), 1-30.
- Ruíz, L. M., y Arruza, J. (2005). *El proceso de toma de decisiones en el deporte*. Paidós.
- Ruíz, H. (2020). *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Grao.
- Sáez de Ocáriz, U., Lavega-Burgués, P., March-Llanes, J. y Serna, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13. <http://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-5.tcmj>

- Sánchez, F. (1986). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Gymnos.
- Sánchez-García, M., y Sánchez-Sánchez, J. (2020). Influencia de las modalidades de fútbol 7, 8 y 11 en la demanda técnico-táctica de jugadores de categoría alevín. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 15(61), 236-256. <https://doi.org/10.5232/ricyde2020.06101>
- Sánchez-Gómez, R., Devís-Devís, J., y Navarro-Adelantado, V. (2014). El modelo Teaching Games for Understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 16(3) 197-213.
- Sánchez-López, R., Echeazarra, I., & Castellano, J. (2021). Validation of a football competence observation system (FOCOS), linked to procedural tactical knowledge. *Sustainability*, 13(12), 1-18. <https://doi.org/10.3390/su13126780>
- Sánchez-López, R., Echeazarra, I., & Castellano, J. (2021). Systematic review of declarative tactical knowledge evaluation tools based on game-play scenarios in soccer. *Quality & Quantity*, (56), 2157–2176. <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01204-91-20>
- Sarasa, J. (2016). *La técnica del fútbol para el entrenador del siglo XXI*. Paidotribo.
- Serna, J. (2014). *Inteligencia motriz e inteligencia emocional en el baloncesto* (Tesis doctoral). Universidad de Lleida.
- Serra, J. (2013). Conocimiento táctico y rendimiento de juego en fútbol en niños de 8 a 12 años (Tesis doctoral). Universidad católica San Antonio de Murcia.
- Serra-Olivares, J. (2014). Conocimiento sobre la táctica deportiva de alumnos de educación primaria. *Sport TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 3(1-2), 11-20.
- Serra-Olivares, J., García-López, L. M., Calderón, A., y Cuevas-Campos, R. (2015). Relación del conocimiento táctico de jóvenes futbolistas con la edad, la experiencia y el nivel de pericia. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 15(3), 105-112. Cap 5. I.5.5
- Serra-Olivares, J., García-López, L.M., Calderón, A. (2015). Conocimiento específico de dominio táctico en futbolistas de 8-12 años. *Revista de Psicología del deporte*, 26(1), 135-144.
- Serra-Olivares, J. y García-López, L.M. (2016). Diseño y validación del test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol (TCTOF). *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16(62), 521-536. <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2016.63.008>

- Serra-Olivares, J., García-López, L.M., Gutiérrez. D. (2017). Conocimiento táctico de niños de siete-13 años en función del contexto deportivo. *Revista de Psicología del Deporte*, 26(1), 135-144.
- Serra-Olivares, J., Prieto-Ayuso, A., Pastor-Vicedo, J. C., y González-Víllora, S. (2020). Propuesta de evaluación multidisciplinar del talento de jóvenes futbolistas. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 38, 1988-2041.
- Serra, J., Maleki, M., & Zarei, A. (2021). Role of Age and Experience in Attacking Tactical Knowledge among Soccer School Players. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 16(49), 485-496. <http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v16i49.1453>
- Sierra-Ríos, J. V., Clemente, F. M., Rey, E., & González-Víllora, S. (2020). Effects of 6 weeks direct instruction and teaching games for understanding programs on physical activity and tactical behaviour in U-12 soccer players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(14), 5008.
- Terol, R. (2009). Deporte en edad escolar y deporte universitario en Espartero, J. (Ed.), *Introducción al derecho en el deporte* (pp. 506–524). Dykinson.
- World Health Organization (1995). Physical status: The use of and interpretation of anthropometry, Report of a WHO Expert Committee.
- World Health Organization, (2010). Global recommendations on physical activity for health. Geneva: World Health Organization.
- Yagüe, J. M. y Gutiérrez-García, C. (2018). Aprendizaje del fútbol en la educación física escolar a partir de un modelo comprensivo. *Revista española de educación física y deportes*, (423), 41-55.





## **Capítulo XI**

### **Anexos**



## XI. ANEXOS

### Anexo XI.1. Declaración de consentimiento informado.



#### DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre/madre, tutor/a del menor con:

Nombre y apellidos.....de.....años de edad<sup>1</sup> y con DNI nº ....., me dirijo a Vd. para informarle que, desde la Universidad de Murcia, D<sup>a</sup> Verónica Alavés González, va a llevar a cabo su Tesis Doctoral, necesitando para ello la obtención de: 1). Variables sobre el nivel de condición física; 2). Variables cineantropométricas; 3). Variables emocionales (un cuestionario), de valores (dos cuestionarios) y cansancio percibido (un cuestionario); 4). Compromiso fisiológico de las sesiones de entrenamiento, o partido, que se analicen (respuesta cardíaca) y 5). Variables técnico-tácticas.

Al respecto, como padre/madre, tutor/a del menor, usted indica que:

1. Ha sido informado/a de los objetivos del presente trabajo, de la no existencia de perjuicio sobre la integridad del niño/a a la hora de proceder a la recogida de datos y de los beneficios que aportarán los resultados obtenidos para mejorar el trabajo que se está llevando a cabo en la práctica físico-deportiva extraescolar por los participantes.
2. Se le ha explicado el proceso que se llevará a cabo para el registro de: 1) Las variables cineantropométricas según protocolo The International Society for the Advancement of Kinanthropometry (ISAK) y Grupo Español de Cineantropometría (GREC); 3). Las variables emocionales, de valores y cansancio percibido mediante cuatro cuestionarios a rellenar por el menor; 4). El compromiso fisiológico mediante el uso del POLAR TEAM2 de las sesiones de entrenamiento, o partido, que se analicen y 5). Las variables técnico-tácticas mediante filmaciones.
3. Se le ha informado de que los resultados desprendidos del mismo, serán difundidos en congresos, revistas científicas, capítulos de libros, entre otros; protegiendo en todo momento la intimidad y la imposibilidad de identificación de los participantes a la hora de llevar a cabo dicha difusión científica de los resultados en los medios

indicados.

4. Ha sido informado de que los datos personales de su hijo/a serán protegidos e incluidos en un fichero que deberá estar sometido a y con las garantías de la ley 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal.
5. Ha sido informado de que, tanto si es a voluntad suya como propia de su hijo/a, el niño/a puede abandonar en cualquier momento su participación en el estudio sin dar explicaciones y sin que ello le suponga perjuicio alguno, garantizando en todo momento la confidencialidad del participante.

Tomando ello en consideración, OTORGO mi CONSENTIMIENTO a que la recogida de datos tenga lugar y sea utilizada para cubrir los objetivos del presente trabajo de investigación.

Fdo. D/Dña (padre/madre, tutor/a)

(Indique su nombre, apellidos, D.N.I. y firma).

---

En Murcia a                      de 20.

---

<sup>1</sup> En caso de ser menor de edad, deberá acompañarse en todo caso del consentimiento informado expreso de ambos padres.

**Anexo XI.2. Categorías del instrumento entregado a los jueces expertos.**

**Figura 67**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante con balón. Conocimiento declarativo (qué)*

Tipo de rol jugador de campo	P. Ataque/defensa (Bayer, 1992)	Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)												
JACB Jugador atacante con balón	<b>TÁCTICA OFENSIVA</b>													
	¿Qué hace?		Grado de adecuación										Observaciones	
	A1) Mantener el balón. A2) Avanzar hacia la portería contraria. A3) Tratar de conseguir gol.		Ataque	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A2) Avanzar hacia la portería contraria.		Contraataque	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<b>TÉCNICA INDIVIDUAL</b>													
	¿Qué hace?		Grado de adecuación										Observaciones	
	A1) Dominio del balón, sin avance. A2) Realizar un primer toque, controlando el balón y dirigiéndolo a una zona más próxima del objetivo (progresar).		Control	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1) Conservar el balón, sin intención de mejorar su posición. A2) Intentar mejorar su posición en el campo para más tarde aplicar el 3º principio de ataque.		Conducción	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1) Control del balón, con o sin avance. A2) Realizar un primer toque, controlando el balón y dirigiéndolo a una zona más próxima del objetivo (progresar).		Habilidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1) Mantener la posesión, existiendo o no una intención clara de querer progresar. A2) Progresar hacia el objetivo.		Regate	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A3) Conseguir gol.		Golpeo de cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A3) Conseguir gol.		Tiro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<b>TÉCNICA COLECTIVA</b>													
	¿Qué hace?		Grado de adecuación										Observaciones	
	A1) Mantener la posesión del balón. A2) Progresar hacia el objetivo.		Pase	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A1) Mantener la iniciativa. A2) Progresar hacia el objetivo.		Finta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

**Figura 68**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante sin balón. Conocimiento declarativo (qué)*

Tipo de rol jugador de campo	P. Ataque/defensa (Bayer, 1992)	Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)											
JASB Jugador atacante sin balón	<b>TÁCTICA OFENSIVA</b>												
	¿Qué hace?	Grado de adecuación										Observaciones	
	A1) Ayudar a conservar el balón. A2) Progresar hacia el objetivo (equipo).	Espacios libres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1) Conservar el balón A2) Progresar hacia el objetivo.	Desmarque apoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1) Conservar el balón A2) Progresar hacia el objetivo.	Desmarque ruptura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1) Conservar la iniciativa. A2) Progresar hacia el objetivo.	Desdoblamiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<b>TÉCNICA COLECTIVA</b>												
	¿Qué hace?	Grado de adecuación										Observaciones	
A1) Ayudar a conservar el balón A2) Progresar hacia el objetivo.	Finta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

**Figura 69**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante con balón. Conocimiento declarativo (qué)*

Tipo de rol jugador de campo	P. Ataque/defensa (Bayer, 1992)	Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)										
JDACB Jugador defensor del atacante con balón	<b>TÁCTICA DEFENSIVA</b>											
	¿Qué hace?	Grado de adecuación										Observaciones
	D2) No dejar progresar a los jugadores del equipo contrario, ya sea el oponente directo (individual) o los jugadores que entren en la zona de la que se responsabiliza.	Marcaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

(ADVERSARIO)	D3) Proteger la portería y obstaculizar el progresar hacia la misma.	Repliegue	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D1) Recuperar el balón. D2) Impedir la progresión. D3) Proteger la portería de un tiro.	Cobertura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D1) Recuperar el balón. D2) Impedir la progresión. D3) Proteger la portería de un tiro.	Permuta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D2) Impedir la progresión del JACB.	Pressing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	TÉCNICA INDIVIDUAL												
	¿Qué hace?												Observaciones
	D1) Recuperar el balón, ya sea de un pase o un balón dividido. D2) No dejar que progrese el adversario por medio de pases. D1) Recuperar la posesión del balón.	Interceptación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
D1) Recuperar la posesión del balón.	Entrada	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

**Figura 70**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante sin balón. Conocimiento declarativo (qué)*

Tipo de rol jugador de campo	P. Ataque/defensa (Bayer, 1992)	Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)											
JDASB Jugador defensor del atacante sin balón	TÁCTICA DEFENSIVA												
	¿Qué hace?	Grado de adecuación											Observaciones
	D2) No dejar progresar a los jugadores del equipo contrario.	Marcaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D3) Proteger la portería y obstaculizar el progresar hacia la misma.	Repliegue	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D2) Impedir la progresión del JASB.	Pressing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
(ADVERSARIO)	TÉCNICA INDIVIDUAL												
		Grado de adecuación											Observaciones
D1) Recuperar el balón, ya sea de un pase o un balón dividido. D2) No dejar que progrese el adversario por medio de pases.	Interceptación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

	D3) Impedir que el adversario consiga el objetivo (gol), tocando el balón como se pueda (desvío o despeje).	Golpeo de cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
--	---	------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	--

**Figura 71**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante con balón. Conocimiento condicional o explicativo (cuándo y dónde), conocimiento metacognitivo (para qué o por qué) y conocimiento procedimental práctico (cómo)*

RJC/PAD/AM		Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)																			
J A C B	TÁCTICA OFENSIVA ¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?																				
	¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?								Grado de adecuación				Observaciones						
	A1 A2 A3	Ataque	Poner en juego el balón, ya sea de saque de puerta, de centro, de banda, de falta o cuando se ha recuperado en cualquier lugar del campo. Se realiza con el pie o con las dos manos. Requiere la acción de todo el equipo. P.C: llegar con el balón a la portería contraria con la participación del mayor nº de jugadores.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A2	Contra-ataque	Robar el balón al adversario e intentar llegar lo más rápidamente posible a su portería, sorprendiéndole, de forma que no pueda organizarse defensivamente y aprovechando los espacios libres que dejó al “adelantarse”. P.C: sorprender al adversario. Pocos toques y pocos jugadores.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	TÉCNICA INDIVIDUAL																				
	¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?								Grado de adecuación				Observaciones						
	A1 A2	Control	Acción que permite al jugador hacerse con el balón, controlarlo para una posesión segura dejándolo en condiciones óptimas para ser jugado en una acción posterior. P.C: dominio del balón. Dejarlo en condiciones para ser jugado.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1 A2	Conducción	Acción que permite al jugador desplazarse por el terreno de juego estando en posesión del balón, utilizando varios toques con las partes del cuerpo permitidas por el reglamento para ir desde la posición a hasta b, sin la necesidad de la colaboración con sus compañeros. P.C: desplazarse en posesión del balón. Esperar una acción del compañero.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1 A2	Habilidad	Acción mediante la cual el jugador domina el balón por el suelo o por el aire mediante más de dos contactos para poseer el balón y superar a uno o varios adversarios y facilitar el desplazamiento de los compañeros. P.C: dominar el balón por el suelo/aire mediante toques.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	



A1 A2	Regate	Acción que permite al jugador avanzar con el balón, conservándolo y superando totalmente al adversario (JDACB), pasando de un contexto reducido de 1:1 a 1:0, a no ser que reciba una ayuda defensiva de otro jugador, con lo que genera un desequilibrio de igual manera. P.C: avanzar conservando el balón y desbordando al adversario.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A3	Golpeo de cabeza	Golpeo que se da al balón con la cabeza de forma más o menos violenta para rematar a portería. P.C: golpear el balón para intentar marcar gol.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A3	Tiro	Lanzamiento a portería con intención de lograr marcar en la portería contraria. P.C: golpear el balón hacia la portería para marcar gol.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>TÉCNICA COLECTIVA</b>													
¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?					Grado de adecuación						Observaciones
A1 A2	Pase	Acción mediante la cual el jugador en posesión del balón, se desprende de el con un sólo toque más o menos violento, con una parte del cuerpo reglamentaria para lanzar el balón desde un jugador A a un jugador B. P.C: golpear el balón (interior, exterior, etc.) para establecer relación dos o más jugadores.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A1 A2	Finta	Acción o desplazamiento realizado por el jugador con el propósito de un engaño o distracción previa para adquirir ventaja ante el oponente, a partir de la realización de un elemento técnico-táctico posterior (regate, conducción, pase, tiro, etc.). P.C: acción para engañar al adversario. Conservar el balón jugador/equipo.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

**Figura 72**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador atacante sin balón. Conocimiento condicional o explicativo (cuándo y dónde), conocimiento metacognitivo (para qué o por qué) y conocimiento procedimental práctico (cómo)*

RJC/PAD/AM		Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)											
<b>TÁCTICA OFENSIVA</b>													
¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?					Grado de adecuación						Observaciones
A1 A2	Espacios libres	Desplazamiento mediante el cual el JASB arrastra al defensor (sin intención de recibir el balón, su objetivo es hacer un “aclarado” espacial al jugador con balón) para crearle un espacio al compañero que se ocupe y se aproveche. P.C: arrastrar al contrario (crear), desplazándose un compañero al espacio creado (ocupar) y el balón se puede jugar porque le llega bien al jugador (aprovechar).	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

J A S B	A1 A2	Desmarque de apoyo	Acción en la que el JASB ofrece ayuda al JACB buscando otra posición y acercándose a él, ocupando un espacio libre en el ataque facilitándole la acción posterior y sin superar su posición. Con o sin finta previa, con o sin cambio de ritmo o de dirección, pero siempre con la intención de recibir el balón, si no es así se realizaría otra acción para dar continuidad al juego. P.C: acercándome al JACB.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1 A2	Desmarque de ruptura	Acción en la que el JASB ofrece ayuda al JACB buscando otra posición, alejándose de él y reduciendo la distancia con la portería contraria desbordando al marcador. Con o sin finta previa, con o sin cambio de ritmo o de dirección, pero siempre con la intención de recibir el balón y buscar una progresión. P.C: alejándome del balón. Reducir la distancia con la portería contraria.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A1 A2	Desdoblamiento	Aquellas acciones que permiten no perder la ocupación racional del terreno de juego cuando se producen ataques o contraataques del equipo poseedor del balón, cubriendo u ocupando la espalda del compañero ofensivo. P.C: cubrir u ocupar la posición del compañero ofensivo.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<b>TÉCNICA COLECTIVA</b>													
	¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?						Grado de adecuación					
A1 A2	Finta	Acción o desplazamiento realizado por el jugador con el propósito de un engaño o distracción previa al contrario de la verdadera acción que se pretende realizar para adquirir ventaja ante el oponente. P.C: acción para engañar al adversario. Conservar el balón (equipo).	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

**Figura 73**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante con balón. Conocimiento condicional o explicativo (cuándo y dónde), conocimiento metacognitivo (para qué o por qué) y conocimiento procedimental práctico (cómo)*

RJC/PAD/AM		Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)												
<b>TÁCTICA DEFENSIVA</b>														
¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?						Grado de adecuación						Observaciones
J D	D2  Marcaje	Desplazamientos individuales/grupales por el espacio de juego con la intención de no dejar progresar a los jugadores del equipo contrario, ya sea el oponente directo (individual) o los jugadores que entren en la zona de la que se responsabiliza el jugador defensivo. P.C: evitar que el atacante reciba el balón y si lo recibe que se en las peores condiciones para no enlazar jugada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

A C B	D3	Repliegue	Acción que se realiza tras la pérdida del balón y consiste en ir lo más rápidamente posible al propio campo o cerca de la propia portería, con la intención de proteger dicho espacio y organizarse defensivamente. P.C: retroceder tras perder el balón para organizarse defensivamente.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D1 D2 D3	Cobertura	Acción mediante la cual el JDASB se ofrece en un determinado momento como JDACB, ya sea porque a su compañero ha sido superado por el adversario o para realizar un 2:1 defensivo. P.C: ayudar a un compañero desbordado por un adversario.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D1 D2 D3	Permuta	Acción en la que el JDACB cambia la posición en un 2:1 por el compañero que le ayuda al ser sobrepasado por el JACB. P.C: ocupar el lugar dejado por el compañero que me ayuda a defender y me hacia la cobertura.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D2	Pressing	No dejar avanzar al rival. Forzar a alejarse del objetivo a línea de banda o línea de fondo contraria. P.C: tras perder la posesión del balón, presionar a uno o varios adversarios para evitar que el equipo contrario ataque.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>TÉCNICA INDIVIDUAL</b>														
	¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?					Grado de adecuación					Observaciones	
	D1 D2	Interceptación	Acción mediante la cual se evita el pase a un JASB, situándose de forma intencionada y por haber percibido la presencia de éste y estar próximo a la línea de pase, interponer el cuerpo entre el lanzador y el receptor o controlar un balón dividido. P.C: acción para recuperar el balón en posesión del adversario.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D1	Entrada	Desposeer del balón al contrario y pasar a controlarlo o que lo controle un compañero. P.C: acción para recuperar el balón en posesión del adversario.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

**Figura 74**

*Rol jugador de campo. Tipo: jugador defensor del atacante sin balón. Conocimiento condicional o explicativo (cuándo y dónde), conocimiento metacognitivo (para qué o por qué) y conocimiento procedimental práctico (cómo)*

RJC/PAD/AM		Acciones motrices relacionadas con la técnica y la táctica (categorías)																			
J D A S B	<b>TÁCTICA DEFENSIVA</b>																				
	¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?								Grado de adecuación				Observaciones						
	D2	Marcaje	Acciones que realizan los jugadores de un equipo que no está en posesión del balón, moviéndose por el espacio de juego con la intención de no dejar progresar a los jugadores del equipo contrario, ya sea el oponente directo (individual) o los jugadores que entren en la zona de la que se responsabiliza el jugador defensivo. P.C: evitar que el atacante reciba el balón y si lo recibe que se en las peores condiciones para no enlazar jugada.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D3	Repliegue	Acción que se realiza tras la pérdida del balón y consiste en ir lo más rápidamente posible al propio campo o cerca de la propia portería, con la intención de proteger dicho espacio y organizarse defensivamente. P.C: retroceder tras perder el balón para organizarse defensivamente.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	D2	Pressing	Acción individual/grupal mediante la cual no se le deja avanzar al rival interaccionando con él lo antes posible para que no pueda aproximarse fácilmente a la portería para marcar gol. P.C: tras perder la posesión del balón, presionar a uno o varios adversarios para evitar que el equipo contrario ataque.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<b>TÉCNICA INDIVIDUAL</b>																				
	¿Qué hace?		¿Cuándo y dónde, para qué o por qué y cómo?								Grado de adecuación				Observaciones						
D1 D2	Interceptación	Acción mediante la cual se evita el pase a un JASB, situándose de forma intencionada y por haber percibido la presencia de éste jugador y estar próximo a la línea de pase. P.C: Acción para recuperar el balón en posesión del adversario.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
D3	Golpeo de cabeza	Golpeo que se da al balón con la cabeza de forma más o menos violenta para alejar el balón de una zona o situación de peligro a una zona de menos riesgo o fuera del terreno de juego. P.C: golpear el balón para despejar o desviar.								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

**Anexo XI.3. Tablas de las hojas de registro de datos observacionales utilizada durante el entrenamiento de observadores para las distintas sesiones y la concordancia inter e intraobservador.**

Sesión 2.

	Atacar	Contraatacar	Conducir	Regatear	Controlar
Registro 1					
Registro 2					
Registro 3					
Registro					

Sesión 3.

	Golpear con la cabeza	Tirar	Pasar con el pie	Pasar con la cabeza
Registro 1				
Registro 2				
Registro 3				
Registro				

Sesión 4.

	Crear espacios libres	Desmarcarse (apoyo)	Desmarcarse (ruptura)
Registro 1			
Registro 2			
Registro 3			
Registro			

Sesión 5.

	JDACB Marcar en zona	JDASB Marcar en zona	JDACB Replegar	JDASB Replegar	JDACB Hacer cobertura	JDASB Hacer cobertura
Registro 1						
Registro 2						
Registro 3						
Registro						

	JDACB Marcar en zona	JDASB Marcar en zona	JDACB Replegar	JDASB Replegar	JDACB Hacer cobertura	JDASB Hacer cobertura
Registro 1						
Registro 2						
Registro 3						
Registro						

Sesión 6.

Jugador defensor del atacante con balón jugador (nº 5. Real Murcia C.F.)													
Marcar en zona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Replegar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Presionar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Hacer cobertura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Permutar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Interceptar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Entrar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Jugador defensor del atacante sin balón (Nº 5. Real Murcia C.F.)													
Marcar en zona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Replegar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Presionar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Golpear de cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Sesión 8.

Concordancia inter e intra observador. Jugador atacante con balón													
Atacar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Contraatacar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Controlar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Conducir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Regatear	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tirar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pasar con el pie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pasar con la cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Concordancia inter e intra observador. Jugador atacante sin balón													
Crear espacios libres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Desmarcarse (acercándose al balón)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Desmarcarse (alejándose del balón)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Concordancia inter e intra observador. Jugador defensor del atacante con balón													
Marcar en zona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Replegar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Presionar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Hacer cobertura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Interceptar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Entrar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Concordancia inter e intra observador. Jugador defensor del atacante sin balón													
Marcar en zona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Replegar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Presionar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Golpear de cabeza (despejar/desviar)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

**Anexo XI.4. Partidos de la categoría de primera alevín de la liga federada organizada por la Federación de fútbol de la Región de Murcia.**

<b>Número de partido</b>	<b>Fecha</b>	<b>Equipos</b>
Partido 1	20 de septiembre de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 2	27 de septiembre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 3	4 de octubre de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 4	11 de octubre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 5	18 de octubre de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 6	26 de octubre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 7	02 de noviembre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 8	09 de noviembre de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 9	15 de noviembre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 10	23 de noviembre de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 11	29 de noviembre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 12	13 de diciembre de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 13	20 de diciembre de 2014	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 14	10 de enero de 2014	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 15	17 de enero de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 16	25 de enero de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 17	31 de enero de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 18	07 de febrero de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 19	15 de febrero de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 20	01 de marzo de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 21	15 de marzo de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 22	22 de marzo de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 23	02 de abril de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 24	12 de abril de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 25	19 de abril de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 26	26 de abril de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 27	02 de mayo de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante
Partido 28	09 de mayo de 2015	Equipo local–equipo objeto de estudio
Partido 29	23 de mayo de 2015	Equipo objeto de estudio–equipo visitante

### **Anexo XI.5. Manual de instrucciones y recomendaciones para el registro de acciones motrices en fútbol.**

El registro de acciones motrices en fútbol se realizará siguiendo los siguientes puntos:

1. El sistema de categorías debo tenerlo siempre delante para cualquier consulta.
2. Una hoja de registro para cada parte (primera y segunda) del partido.
3. Información de los participantes (posición en el campo, foto, número de dorsal, etc).
4. Cumplimentar todos los datos de la cabecera de la hoja de registro.
5. Observar, identificar y registrar acciones motrices acertadas con un punto o una equis.
6. Se recomienda descansar cada media hora de visionado y nunca realizar más de 2 horas en un día.
7. No debo registrar acciones motrices que intuya. Ante cualquier duda tengo que pausar el vídeo y volver atrás para confirmar que esa categoría ha tenido lugar y puedo registrarla.
8. La fecha límite de entrega de los resultados será el día 1 de Septiembre.
9. Antes del pago se harán pruebas de validez de los datos, para determinar si se alcanza la calidad del dato de cada uno. La cantidad a percibir por cada observador será de 300 euros.
10. Para cualquier duda: [vag35203@um.es](mailto:vag35203@um.es).



**Anexo XI.6. Hoja de registro para anotar los datos observacionales de los 21 partidos analizados.**

Observador (Nombre y apellidos):													
Fecha:							Partido:						
1º parte				2º parte				Número jugador:					
<b>Jugador atacante con balón</b>													
Atacar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Contraatacar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Controlar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Conducir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Regatear	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tirar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pasar con el pie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pasar con la cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Jugador atacante sin balón</b>													
Crear espacios libres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Desmarcarse (acercándose al balón)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Desmarcarse (alejándose del balón)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Jugador defensor del atacante con balón</b>													
Marcar en zona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Replegar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Presionar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Hacer cobertura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Interceptar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Entrar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Jugador defensor del atacante sin balón</b>													
Marcar en zona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Replegar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Presionar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Golpear de cabeza (despejar/desviar)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

**Anexo XI.7. Ejemplo de documento entregado en la Asamblea 1.**

**HOJA DE REGISTRO DIARIA DE ASAMBLEAS**

<b>Fecha</b>	4 de Noviembre de 2014.		
<b>Grupo 1</b>			
<b>Grupo 2</b>			
<b>Grupo 3</b>			
<b>Grupo 4</b>			

¿QUÉ HE OBSERVADO DURANTE EL ENTRENAMIENTO?	
<b>P</b>	Yo he visto que
	Mi compañero (nombre)
	Mi compañero (nombre)
¿DÓNDE Y CUANDO HE TENIDO QUE HACER ALGUNA ACCIÓN CONCRETA?	
<b>A</b>	Yo debería haber <i>corrido mas</i>
	Mi compañero <i>nope</i> dice que debería haber <i>metido mas cuerpo</i>
	Mi compañero <i>Pablo</i> dice que debería haber <i>dado los pases más fuertes</i>
¿POR QUÉ Y PARA QUÉ HE HECHO ESA ACCIÓN?	
<b>C</b>	Porque si hago <i>esa acción me llevo más balones.</i>
	Porque mi compañero <i>nope</i> dice que si hace <i>para que no le roben balones</i>
	Porque mi compañero _____ dice que si hace
¿QUÉ HICE DESPUES DE COMPRENDER LO QUE TENÍA QUE HACER?	
<b>D</b>	Cuando yo tenía el balón
	Cuando no tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ no tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ no tenía el balón
¿CÓMO LO HICE?	
<b>E</b>	Cuando yo tenía el balón
	Cuando no tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ no tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ tenía el balón
	Cuando mi compañero _____ no tenía el balón

P = Percepción	A = Análisis	C = Comprensión	D = Decisión	E = Ejecución
----------------	--------------	-----------------	--------------	---------------

**Anexo XI.8. Ejemplo de documento utilizado por los participantes en el tiempo de debate intragrupo de la Asamblea 4.**

Asamblea n: 4

HOJA DE REGISTRO DIARIA DE ASAMBLEAS

Fecha	27 de Noviembre de 2014	
	GRUPOS	MECANISMO DE APRENDIZAJE
Grupo 1		Percepción y decisión
Grupo 2		Análisis
Grupo 3		Comprensión
Grupo 4		Ejecución

Debate con tus compañeros de grupo y señala la respuesta correcta en cada mecanismo de aprendizaje con un ☑.

¿QUÉ HE OBSERVADO DURANTE EL ENTRENAMIENTO?

**P** Hemos observado que en la sesión hemos trabajado los siguientes principios técnicos y tácticos:

1. La cobertura, la permuta y la conducción
2. El desmarque de ruptura, el pase y el control
3. El contraataque, el marcaje zonal y el tiro

¿DÓNDE Y CUANDO HE TENIDO QUE HACER ALGUNA ACCIÓN CONCRETA?

**A** En los juegos/ejercicios que hemos hecho en la sesión hemos analizado que:

1. Hago un desmarque de ruptura alejándome del compañero con balón
2. Hago una cobertura cuando mi compañero está presionando a un contrario con balón
3. Hago un desmarque de ruptura para ofrecer al compañero con balón varias opciones
4. Hago un control para dominar el balón y no perderlo cuando estoy ante un rival
5. Hago un desmarque de ruptura esperando que mi compañero sea capaz de ver mi movimiento para sorprender al rival
6. Realizo pases con mis compañeros cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ HE HECHO ESA ACCIÓN?

**C** He hecho esta acción porque:

1. Si hago un desmarque de ruptura y me pasan el balón, el equipo y yo podemos seguir avanzando hacia la portería contraria
2. Si mi compañero vé mi desmarque de ruptura cerca el área contraria podemos marcar gol
3. Si mi compañero es superado por el rival y yo le estoy haciendo una cobertura el rival no puede seguir avanzando
4. Si realizo pases con mis compañeros podemos superar la presión del rival y avanzar hacia la portería contraria
5. Si controlo el balón, no lo pierdo y puedo pasarlo, centrarlo o tirar a portería

**Anexo XI.9. Ejemplo de documento utilizado por los participantes en el tiempo de debate intragrupo de la Asamblea 15.**

Debate con tus compañeros de grupo y señala la respuesta correcta en cada mecanismo de aprendizaje con un ☑.

¿QUÉ HE OBSERVADO DURANTE EL ENTRENAMIENTO?

**P** Hemos observado que en la sesión hemos trabajado los siguientes principios técnicos y tácticos:

¿DÓNDE Y CUANDO HE TENIDO QUE HACER ALGUNA ACCIÓN CONCRETA?

**A** En los juegos/ejercicios que hemos hecho en la sesión hemos analizado que:

1. Realizo un ataque cuando
2. Realizo un tiro cuando
3. Realizo una pared cuando
4. Realizo un marcaje zonal cuando
5. Realizo un regate cuando

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ HE HECHO ESA ACCIÓN?

**C** He hecho esta acción porque:

1. Realizo un ataque para acercarme a la portería contraria
2. Realizo un tiro para marcar gol
3. Realizo una pared para librarme de un rival y avanzar
4. Realizo un marcaje zonal para quitar que el equipo contrario avance hacia la portería
5. Realizo un regate para librarme de un rival

## **Anexo XI.10. Transcripción del corpus textual de las asambleas.**

### **ASAMBLEA 1.**

Fecha: 4 de noviembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Investigadora: J1, ¿qué habéis observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.1): yo he visto que han jugado al primer toque (1).

Investigadora: tú has visto qué hemos hecho un juego en el que teníamos que jugar al primer toque. ¿Y qué más?

Respuesta 2 (J.1): que hemos jugado bien (2).

Investigadora: hay que ver lo que trabajamos. ¿Qué has visto, J.4?

Respuesta 3 (J.1): que hemos jugado en equipo (3).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.17): debería de haber corrido más (4).

Investigadora: ¿en general?

Respuesta 2 (J.17): en el juego de la posesión (5).

Respuesta 3 (J.17): mi compañero, J.8 dice que debería de haber metido más cuerpo (6).

Investigadora: ¿por qué?

Respuesta 4 (J.8): porque no metía (7).

Investigadora: porque tú creías que era necesario, ¿por qué es necesario meter cuerpo?

Respuesta 5: porque si no, no te llevas el balón (8).

Investigadora: y te pueden robar el balón fácilmente, ¿no?

Respuesta 6: todos los participantes contestan que sí (9).

Investigadora: entonces, comprendes J.8 que si no proteges el balón con tu cuerpo te lo pueden robar, ¿verdad?

Respuesta 7 (J.17): porque si protejo el balón con el cuerpo, me llevo más balones (10).

Investigadora: ¿a dónde, a tu casa?

Respuesta 8 (J.17): porque si los delanteros se quedan empanados, a los que les llega el balón (los delanteros esperan un pase, por ejemplo), y yo corro más, llego. Y la de J.6 que ha puesto que debería haber dado los pases más fuertes (11).

Investigadora: ¿para qué?, habrá que preguntarle la finalidad de dar los pases más fuertes.

Nota: J.6 se fue que ir antes ese día.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: tenéis que decir: “yo he comprendido en este juego que tenía que hacer esto (una acción concreta) o si lo que he hecho en los juegos”.

Respuesta 1 (J.9): J.11 dice que debería de haberse esforzado más en el ejercicio de vallas (12).

Investigadora: ¿por qué?

Respuesta 2 (J.11): porque me he saltado unas cuantas (13).

Investigadora: y al esforzarte en ese ejercicio, ¿qué beneficio sacas tú y el equipo?

Respuesta 3 (J.11): pues que tengo más fuerza en las piernas (14).

Investigadora: y por tanto, ¿qué puedes hacer?

Respuesta 4 (J.11): tirar más fuerte (15).

Respuesta 5 (J.4): correr mejor (16).

Investigadora: y eso es mejor para ti y para el equipo, ¿verdad?

Respuesta 6: todos los participantes afirman que sí (17).

Respuesta 7 (J.1): saltar más (18).

Investigadora: vamos J.9 siguiente.

Respuesta 8 (J.9): J.23 dice que debería de haber metido más cuerpo (19).

Investigadora: J.23, ¿qué?

Respuesta 9 (J.23): meter más cuerpo (20).

Investigadora: ¿qué consigues metiendo más cuerpo, J23?. El participante no contesta. ¿Por qué tienes que meter más cuerpo?, El participante sigue sin contestar. ¿En qué acción tienes que meter cuerpo? Finalmente, el participante no contesta.

Respuesta 10 (J.1): cuando hago un 1:1, chocándose, tienes que meter más cuerpo (que el rival) para coger el balón y llevártelo (21).

Investigadora: tú tienes que comprender (al J.23) que en el marcaje individual, que es lo que hemos hecho hoy, tienes que meter cuerpo. Así, proteges el balón y no te lo quitan, ¿de acuerdo? Por lo tanto, como no has hablado, no has entendido cual era el objetivo del juego, ¿o sí?

Respuesta 11 (J.23): sí (22).

Respuesta 12 (J.9): tendría que haber “cubrido” el balón (23).

Investigadora: cubierto, tendrías que haber cubierto el balón con tu cuerpo, ¿para qué?

Respuesta 13 (J.9): para que mi compañero se desmarque y darle el pase (24).

Investigadora: correcto. J.9 sí ha comprendido el juego.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.10): cuando yo tenía el balón ...(25)

Investigadora: pero en qué fases estás. En la de ejecución, ¿verdad? Y has elegido el juego del “Come cocos”, ¿no? ¿Qué has hecho?

Respuesta 2 (J.10): cuando yo tenía el balón “conducí” para que no me pillaran y cuando no lo tenía, indicaba a mis compañeros para que no los pillaran (26).

Investigadora: conduje, J.10. Esto es lo que vamos a hacer en cada entrenamiento pero para eso tenéis que prestar atención a lo que hacemos en los distintos entrenamientos y lo que trabajamos en cada juego.

## **ASAMBLEA 2.**

Fecha: 7 de noviembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Investigadora: ¿qué habéis visto y en qué juego?

Respuesta 1 (J.2): J.10 ha puesto que jugamos muy bien el partido (27).

Investigadora: lo que hay que ver es lo que hemos trabajado, no si lo hemos hecho bien o mal. ¿No visteis que es lo que estábamos trabajando en cada uno de los juegos? ¿No os dije que estábamos trabajando la conducción, el regate, el tiro y la finta? Eso es lo que hay que poner en este apartado. Por lo tanto, J.10 no se ha enterado de lo que hemos trabajado.

Respuesta 2 (J.2): hemos practicado las “cintas” (28).

Investigadora: fintas con “f”. ¿Y qué eran?

Respuesta 3 (J.1): engañar (29).

Investigadora: J2, ¿y tú que has puesto?

Respuesta 4 (J.2): que en todos los ejercicios que habíamos hecho las habíamos hecho en el partido también (30).

Investigadora: es lo que expliqué al principio del entrenamiento. En el primer apartado de percepción tengo que poner lo que yo creo que hemos trabajado: el demarque, el tiro, etc. No si lo hemos hecho bien o mal. ¿Quién tenía que hacer el apartado de análisis?

Respuesta 5 (J.9): yo, yo debería haber hecho mejor lo de la muralla. Mi compañero J.11 dice que se debería de haber esforzado en eso de la finta. Mi compañero J.23 que debería de esforzarse más en los partidos de los entrenamientos, que si hago para esforzarse más en el chute colocado porque mi compañero J.11 dice que si hace trabajar en el saque de banda, que mi compañero J.23 dice que si entrena mejor en el entrenamiento ... (31)

Investigadora: ¿vosotros creéis que con las respuestas que ha dado J.9, el grupo ha analizado lo que tenía que hacer en el juego que han elegido? Tengo que decir “dónde” y “cuando”. A ver, ¿qué juego o ejercicio habéis elegido?

Respuesta 6 (J.11): yo el de la finta (32).

Investigadora: pues tenéis que haber dicho “¿dónde hice una finta? Hice una finta cuando mi compañero iba a hacer un saque de banda. “¿Cuándo?” cuando iba a por el balón hice un engaño y mi compañero pudo sacar de banda”. Quiero que analicéis el principio táctico, no si lo habéis hecho bien y que contento estoy. El de comprensión, ¡vamos!

Respuesta 7 (J.9): ese es el que he dicho antes. He dicho “C (comprensión)” (33).

Investigadora: entonces pasamos al siguiente, el de decisión.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Investigadora: ¿qué juego o ejercicio habéis elegido?

Respuesta 1 (J.17): el de la posesión, cuando yo tenía el balón esperaba el desmarque para dar los pases.

Investigadora: tú has decidido hacer los pases cuando algún compañero se desmarca. Eso es analizar y comprender lo que tengo que hacer. Muy bien ese grupo, “cuando no tenías el balón...” (34)

Respuesta 2 (J.17): apoyaba a mi equipo para estar más unidos (35).

Investigadora: o apoyaba a mi compañero con balón, ¿de acuerdo? No estamos hablando de cooperación sino de principios tácticos.

Respuesta 3 J.17: cuando mi compañero J.6 tenía el balón intentaba dar los pases a la primera para dar el balón más rápido. Cuando mi compañero J.6 no tenía el balón se desmarcaba para que le pasasen el balón (36).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 4 (J.17): cuando mi compañero J.8 tenía el balón daba pases para meter gol (37).

Investigadora: ¿a dónde, a quién y cuándo? Hay que concretar más eso.

Respuesta 5 (J.8): cuando mi compañero no tenía el balón lo peleaba para recuperarlo (38).

Investigadora: muy bien. Tomaste la decisión de pelearlo para recuperarlo para tu equipo.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿qué ejercicio o juego habéis elegido?

Respuesta 1 (J.1): el de la finta. Cuando yo tenía el balón le di un pase en largo a J.4 (39).

Investigadora: las fintas no las hicimos con los pases sino con el saque de banda.

Respuesta 2 (J.1): saqué de banda (40).

Investigadora: entonces no me digas un pase.

Respuesta 3 (J.1): cuando no tenía el balón le corté el balón a J.11 (41).

Investigadora: recuperé el balón.

Respuesta 4 (J.1): cuando mi compañero tenía el balón dio un pase desde su campo (42).

Investigadora: hizo un saque de banda desde su posición, ¿no?

Respuesta 5 (J.1): no, no, que esto es la posesión ya (43).

Investigadora: decidme que habéis cambiado de ejercicio o juego.

Respuesta 6 (J.1): cuando mi compañero J.1 no tenía el balón cubría la portería (44).

Investigadora: es lo que has hecho tú. Aquí no hay que decir lo que hicisteis sino cómo lo hicisteis.

Respuesta 7 (J.1): cuando mi compañero J.4 tenía el balón hizo una pared con J.23 (45).

Investigadora: no me tenéis que decir lo que hicisteis porque ese es el mecanismo de decisión. Me tenéis que decir cómo hizo la pared: “hizo una pared con el interior, al primer toque, etc.”. Os dais cuenta como no respondemos bien porque no estamos centrados en lo que tenemos que responder.

Respuesta 8 J.1: cuando mi compañero (J) no tenía el balón cortaba los balones (46).

Investigadora: ¿cómo cortabas los balones, J?

Respuesta 9 (J): metía el pie para quitarle el balón al delantero (47).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

### ASAMBLEA 3

Fecha: 20 de noviembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.8 y su grupo): hemos trabajado el pase, el desdoblamiento, el repliegue y el tiro (48).

Investigadora: ¿estamos de acuerdo todos?

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (49).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.17 y su grupo): hago coberturas cuando mi compañero está presionando a un contrario con balón (50).

Investigadora: ¿es correcta? No lo es.

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (51).

Respuesta 3 (J.17 y su grupo): hago desdoblamientos cuando quiero que mi equipo siga avanzando en ataque y así sorprender al contrario con este movimiento (52).

Investigadora: ¿es correcta?

Respuesta 4: todos los participantes responden que sí (53).

Respuesta 5: me repliego cuando perdemos el balón en el campo contrario (54).

Investigadora: ¿hemos hecho eso en los juegos?

Respuesta 6: todos los participantes responden que sí (55).

Respuesta 7: hago pases cuando algún compañero me apoya o realiza un desmarque (56).

Investigadora: ¿hago pases con otra finalidad?

Respuesta 8 (J.17): para desmarcarse (57).

Investigadora: ¿creo un espacio libre cerca del área contraria?

Respuesta 9 (J.4): no lo hemos hecho hoy (58).

Investigadora: realizo un tiro a puerta cuando estoy...

Respuesta 10 (J.1): Vero, no (59).

Investigadora: ¿seguro que no?

Respuesta 11 (J.1): Ah sí, sí lo hemos hecho. Realizo un tiro a puerta cuando estoy cerca de la portería contraria (60).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.10): porque mi compañero puede ser desbordado por el contrario (refiriéndose a “hacer cobertura”) (61).

Investigadora: esa no, ¿de acuerdo?

Respuesta 2: sí. Porque así ocupamos la zona del campo donde estamos jugando el balón y creo una línea de pase (refiriéndose a “desdoblar”) (62).

Investigadora: ¿y ese dónde lo hemos hecho?

Respuesta 3 (J.11): en el juego del triángulo (63).

Respuesta 4 (J.10): porque tras perder el balón necesitamos organizarnos defensivamente pero el tiro no lo tenemos (refiriéndose a “replegar”) (64).

Investigadora: ¿no hemos trabajado el tiro?

Respuesta 5 (J.6): sí, en ese que estábamos...(65)

Investigadora: hemos trabajado el tiro, ¿por qué tiro?. Porque no tengo un contrario delante y tengo un buen ángulo.

Respuesta 6 J.2): pues yo cuando he chutado tenía un montón de contrarios delante (66).

Investigadora: ¿a que no ha sido gol?

Respuesta 7 (J.2): sí ha sido (67).

Investigadora: porque los contrarios se habrán abierto pero si los tienes delante no es gol. Así que esa es correcta, también.

Respuesta 8 (J.10): porque el rival me presiona y necesitamos seguir teniendo la posesión del balón (refiriéndose a “pasar con el pie”) (68).

Respuesta 9: todos los participantes coinciden que la última no se ha trabajado (69).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.1): hice la cobertura en el juego de 4:2 en el que uno presionaba al jugador con balón y yo le hacía la cobertura (70).

Respuesta 2 (J.1): nos replegamos en el juego en el que jugábamos una posesión con comodines cuando el otro equipo nos robaba el balón. La 3 “Ejecuté diferentes desdoblamientos al compañero al que pasaba el balón en el juego de 3:1 en triángulo”, no (71).

Investigadora: no, ¿por qué?

Respuesta 3 (J.1): no, es verdadera. Tiré a portería en el juego por equipos.

Investigadora: ¿y la de crear espacios libres?

Respuesta 4 (J.1): sí (73).

Investigadora: ¿hoy hemos trabajado espacios libres?

Respuesta 5 (J.1): no, no te había entendido (74).

Respuesta 6 (J.11): esa del espacio libre no. No ves que no la hemos puesto (75).



Investigadora: entonces por qué me dices que sí.

Respuesta 7 (J.1): me he confundido con la quinta (76).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): mucha atención para cubrir la espalda de mi compañero por si era desbordado (refiriéndose a “cómo hacer una cobertura”). Un pase a un compañero y desmarcándome por delante de él para que me pasase el balón (refiriéndose a desdoblar) (77).

Investigadora: ¿cómo he hecho una cobertura, estás seguro?

Respuesta 2 (alguien): la 2, “Desdoblamiento: un pase a un compañero y desmarcándome por delante de él para que me pasase el balón”, no es correcta (78).

Investigadora: ¿por qué he hecho un desdoblamiento? ¿Cómo lo he hecho?

Respuesta 3 (J.9): sí es correcta (79).

Investigadora: ¿esa no es correcta?

Respuesta 4 (alguien): esa sí (80).

Respuesta 5 (J.9): ¿no es por detrás? (81)

Investigadora: pero, me desmarco por delante de él. Si J.6 está aquí, yo le paso el balón y me desmarco, ¿por dónde?

Respuesta 5 (J.9 y J.4): por detrás (82).

Investigadora: ¿y a dónde me desmarco? Hacia delante, ¿no?

Respuesta 6 (J.9): yo creía que te desmarcabas por detrás del jugador (83).

Respuesta 7: ¿estamos de acuerdo? (84)

Respuesta 8: todos los participantes afirman que sí (85).

Investigadora: el repliegue, ¿lo hago con mucha velocidad para ocupar mi posición en la fase de defensa para evitar que el otro equipo ataque?

Respuesta 9 (J.4): esa sí es verdad, ¿a qué sí? (86)

Respuesta 10: todos los participantes están de acuerdo (87).

Investigadora: ¿con qué hago el tiro?

Respuesta 11 (J.9): el tiro lo hago con el empeine, fuerte y entre los tres palos (88).

Investigadora: esa es falsa, ¿no?

Respuesta 12 (J.4): no (89).

Respuesta 13: todos afirman que es verdadera (90).

Respuesta 14 (J.4): sí, pero para colocarla con el interior (91).

Investigadora: pero, normalmente, se golpea más fuerte con el empeine.

Respuesta 15 (J.4): sí, como más fuerte pero para colocarla con el interior (92).

Investigadora: sí, pero con el empeine interior, no con el interior de la bota. Está el empeine interior, el frontal y el exterior.

Respuesta 16 (J.9): hice el pase con el interior y fuerte para que el pase no se me quedase corto y llegase a mi compañero (93).

Investigadora: ¿de acuerdo?

Respuesta 17: todos los participantes afirman que sí (94).

## ASAMBLEA 4

Fecha: 27 de noviembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Nota: las respuestas a estas preguntas no se han podido transcribir porque no se entendían bien.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.7): cuando controlaba el balón, levantaba la cabeza para ver si algún compañero hacía algún desmarque de ruptura y la 5 no la hemos hecho (95).

Investigadora: ¿de qué hablaba la quinta?

Respuesta 2 (J.7): estuve atento por si el rival superaba a mi compañero y yo tenía que presionar balón (96).

Respuesta 3 (J.17): eso lo he hecho yo (97).

Investigadora: ¿eso qué principio táctico es?

Respuesta 4: todos los participantes afirman que es una cobertura (98).

Investigadora: ¿hemos trabajado cobertura?

Respuesta 5: los participantes dicen que no, salvo J.8 (99).

Investigadora: ¿en qué juego, J.8?

Respuesta 6 (J.8): ¡ah!, no. Ninguno (100).

Respuesta 7 (J.17): no, pero yo sí cuando ... (101)

Investigadora: en los juegos, no en el partido.

Respuesta 8 (J.17): en ese de las dos zonas que yo defendía cuando pasaban por encima a J.7... (102).

Investigadora: correcto pero el objetivo principal era trabajar el desmarque de ruptura.

Respuesta 9 (J.17): vale (103).

Investigadora: es lo que íbamos a trabajar aunque tú independientemente haces coberturas porque tú actúas de defensa. Lo que luego tienes que hacer el fin de semana.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J): el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón y desplazándome rápidamente (104).

Investigadora: sí lo has hecho así, pero desplazándote lentamente. Lo tienes que hacer desplazándote rápidamente. ¿Todos de acuerdo?

Respuesta 2: los participantes afirman que sí (105).

Respuesta 3 (J): los pases los he hecho con el interior si eran rasos y con el empeine si eran en largo y aéreos y ya está (106).

Investigadora: bien, lo que pasa es que los pases aéreos tenéis que imprimirles más fuerza. Echo el cuerpo atrás, el balón sube pero hay que darle más fuerza. Por eso, trabajamos tantos saltos con las piernas juntas y a pata coja para aumentar la potencia de los cuádriceps. Así, luego, cuando le pegue al balón, tanto en el tiro como cuando voy a hacer un pase en largo, voy a hacer un pase fuerte y de muchos metros porque os salen unos pases largos..., ¿vale?

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (107).

Respuesta 5 (J.17): Vero, yo doy pases largos todos los fines de semana (108).

Investigadora: sí, pero tienes que darlos fuertes. ¡No lo olvides!

## ASAMBLEA 5

Fecha: 2 de Diciembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.11): ¿Qué he observado durante el entrenamiento? (109)

Investigadora: para un momento que hay compañeros que te están faltando al respeto. Sal aquí y cuéntanos.

Respuesta 2 (J.11): hemos trabajado el marcaje zonal, la cobertura y el pase (110).

Investigadora: ¿correcto?

Investigadora: todos los participantes responden que sí.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.16 y grupo): hago un marcaje zonal cuando el adversario tiene el balón (111).

Respuesta 2: todos los participantes están de acuerdo (112).

Respuesta 3 (J.16): hago una cobertura cuando mi compañero está presionando a un contrario con balón (113).

Respuesta 4 (J.16 y grupo): hago un regate cuando quiero librarme de algún adversario y puedo hacerlo. Esta no es no, ¿no? (114)

Investigadora: ¿hemos trabajado el regate en algún juego?

Respuesta 5 (J.4): cuando estábamos los tres defensas (115).

Investigadora: cada vez que hacemos un juego yo digo: “en este juego vamos a trabajar...”. Y no hemos hecho ningún juego para trabajar específicamente el regate, ¿verdad? ¿Estáis de acuerdo conmigo?

Respuesta 6: todos los participantes contestan que sí (116).

Respuesta 7 (J.16): hago un desmarque de apoyo para ayudar a mi compañero y al equipo a conservar el balón (117).

Investigadora: ¿esa qué?

Respuesta 8 (J.16): no (118).

Investigadora: no, porque no hemos ningún juego concreto para trabajar el desmarque de apoyo. Siguiendo, ¿qué mecanismo de aprendizaje es?

Respuesta 9 (J.9): comprensión (119).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.9 y grupo): porque si mi compañero es superado por el rival y yo le estoy haciendo una cobertura el rival no puede seguir avanzando (120).

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (121).

Respuesta 3 (J.9 y grupo): porque si realizo pases con mis compañeros podemos superar la presión del rival y avanzar hacia la portería contraria (122).

Respuesta 4: todos los participantes están de acuerdo (123).

Respuesta 5 (J.9 y grupo): porque si cada uno defiende su zona y hacemos coberturas el rival no puede progresar y podemos robar el balón (124).

Respuesta 6: todos los participantes están de acuerdo (125).

Investigadora: ¿habéis hecho marcaje zonal en algún juego?

Respuesta 7: algunos participantes responden que no (126).

Respuesta 8 (J.1): ah!, sí (127).

Vero: ¿sí o no?

Respuesta 9: todos los participantes están de acuerdo con el J.1 (128).

Respuesta (J.9): la 4 (realizo pases con mis compañeros cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque) y la 5 (hago un regate cuando quiero librarme de algún adversario y puedo hacerlo) no (129).

Investigadora: bien, el siguiente mecanismo de aprendizaje.

Respuesta 10 (J.7): decisión (130).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.7): hice diferentes pases a mis compañeros para mantener la posesión del balón dependiendo de los movimientos que hacían mis compañeros (131).

Investigadora: si mis compañeros no se mueven, no podemos pasar el balón, ¿verdad?

Respuesta 2 (J.7): nos organizamos defensivamente, basculando y defendiendo cada uno su zona (132).

Investigadora: ¿cómo se llama eso?

Respuesta 3 (J.1): basculación (133).

Investigadora: ¿seguro? ¿Puede que esté hablando de marcaje?

Respuesta 4 (varios): zonal (134).

Respuesta 5 (J.7): me situé detrás de mi compañero y estuve atento por si el rival lo superaba y yo tenía que presionar balón (135).

Investigadora: eso se llama cobertura, ¿no?

Respuesta 6: todos los participantes responden que sí (136).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.1 y grupo): todas son verdaderas (el marcaje zonal lo he hecho situándome según la posición que ocupó en el campo y viendo donde estaban mis compañeros y el balón, los pases los he hecho con el interior si eran rasos y con el empeine si eran en largo y aéreos y la cobertura la he hecho situándome detrás del compañero y prestando mucha atención a donde se dirigía el rival con el balón) (137).

Investigadora: son todas verdaderas, ¿seguro?

Investigadora: la primera no es correcta (el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón y desplazándome rápidamente).

Respuesta 2: varios jugadores responden que sí (138).

## **ASAMBLEA 6**

Fecha: 9 de Diciembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.11): la pared, el pase corto, el pase largo y el contraataque (139).

Investigadora: a ver para el contraataque tenía un juego que no hemos podido hacer pero si lo íbamos a trabajar. De todas formas en el 3:2 si jugábamos rápido el balón, sí podíamos hacer algún contraataque. Por lo tanto, también entraría.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.4): hago una pared en cualquier parte del campo si un adversario me presiona (140).

Respuesta 2 (J.9): sí (141).

Investigadora: las paredes las hago para...

Respuesta 3 (J.9): para quitar a un jugador de en medio (142).

Investigadora: ¿para quitarte a un jugador de en medio tal y como dice el J.9 o para superar a un rival?

Respuesta 4: los participantes responden que para superar a un rival (143).

Respuesta 5 (J.4): realizo pases en corto con mis compañeros cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque (144).

Investigadora: y si nadie me apoya y nadie realiza un desmarque, ¿qué hago? ¿Pierdo el balón?

Respuesta 6 (J.17): no, pase en largo (145).

Respuesta 7 (J.1): lo aguantas hasta que tu compañero se desmarque (146).

Investigadora: depende. Por ejemplo, si un lateral no tiene ningún apoyo ni ve ningún desmarque, lo que tiene que hacer es jugarla en largo, pegarle al balón para arriba.

Respuesta 8 (J.17): eso es lo que he dicho yo al principio (147).

Investigadora: ya, muy bien, ¿los demás estáis de acuerdo? No hay que quedarse con el balón y perderlo como hacemos nosotros. Por ejemplo, el otro día perdimos muchos balones.

Respuesta 9 (J.9): pero si es delantero banda derecha ... (148)

Investigadora: pero antes de perderlo, hay que hacer un pase en largo pero no perderla como hacemos normalmente.

Respuesta 10 (J.17): realizo un pase en largo si no tengo ningún apoyo cerca o algún compañero me la pide en el otro lado del campo (149).

Investigadora: J.10, ¿qué ha dicho aquí el capi?

Respuesta 11 (J.10): mmmmm! (150)

Investigadora: no te has enterado, procura estar atento para la próxima. ¿Estamos de acuerdo en lo que ha dicho el J.17?

Respuesta 12: todos los participantes están de acuerdo (151).

Respuesta 13 (J.17): realizo un contraataque cuando robo un balón y si el equipo adversario no está organizado defensivamente (152).

Investigadora: porque si está organizado defensivamente, ¿qué es?

Respuesta 14 (J.17): pase (153).

Respuesta 15 (alguien): un contraataque (154).

Respuesta 16 (varios): un ataque (156).

Investigadora: un ataque, muy bien. Eso se llama pensar con la cabeza. ¿De cuerdo todos?

Respuesta 17 (J.1): no con los pies... (156)

Respuesta 18: todos los participantes están de acuerdo (157).

Investigadora: si el equipo contrario está cada uno en su sitio, yo realizo un ataque. Si no está ordenado defensivamente, porque han subido todos al ataque y nosotros hemos robado el balón, realizamos un contraataque y les “pillamos” desordenados.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.2): si hago una pared con un compañero puedo librarme de un adversario (158).

Respuesta 2 (J.17): ¡sí! (159)

Respuesta 3 (J.2): ¿si realizo pases con mis compañeros podemos superar la presión del rival? (160)

Investigadora: no lo preguntes. ¿Tú no has puesto que sí?, afirmalo.

Respuesta 4 (J.2): si realizo pases con mis compañeros podemos superar la presión del rival (161).

Respuesta 5: todos los participantes están de acuerdo (162).

Respuesta 6 (J.2): si hago un contraataque es porque el rival ha dejado muchos espacios libres cuando estaba atacando (163).

Respuesta 7 (J.17): sí, pero la anterior (la tres) también (164).

Investigadora: y la tres no, ¿por qué?

Respuesta 8 (J.17): si hago pases en largo es porque mis compañeros se han desmarcado (165).

Respuesta 9 (J.1): pases en largo no hemos hecho (166).

Investigadora: ¿no?, ¿no hemos hecho pases en largo en la posesión?

Respuesta 10 (J.1): sí, sí (167).

Investigadora: ¿y la tres es correcta o no?

Respuesta 11: todos los participantes responden que no es correcta (168).

Investigadora: ¿es correcta, seguro?

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: vamos J.8.

Respuesta 1 (J.8): hice diferentes pases cortos y largos a mis compañeros que me apoyaban y se desmarcaban para mantener la conservación del balón (170).

Respuesta 2: todos los participantes están de acuerdo (171).

Respuesta 3 (J.8): una pared empieza con un pase, un desmarque y espero la devolución de mi compañero (172).

Respuesta 4 (J.17): y la dos también. Se ha saltado la dos (173).

Investigadora: una pared empieza con un pase. A ver, ¿podéis hacer una demostración?.

Bueno, ¿y la dos? Nota: Los participantes hacen la demostración de cómo se hace una pared.

Respuesta 5 (J.1): sí, esa la hemos puesto. Realicé paredes asociándome con un compañero que me apoyaba (174).

Respuesta 6 (J.17): pero Verónica, aquí hay un fallo. El del J.1, la respuesta 4 (realicé el contraataque rápidamente para marcar gol antes que se replegasen) (175).

Investigadora: ¿la 4 era correcta? No la habéis dicho.

Respuesta 7 (J.8): la 4, no (176).

Respuesta 8 (J.17): sí (177).

Respuesta 9 (J.8 y grupo): nosotros no la hemos puesto (178).

Investigadora: pues había que ponerla, ¿verdad?

Respuesta 10: todos los participantes afirman que sí (179).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): las paredes las he hecho con el interior en su mayoría y al primer toque (180).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (181).

Investigadora: ¿las paredes se hacen con el interior y al primer toque?

Respuesta 3: todos los participantes afirman que sí (182).

Investigadora: o al menos lo intentamos, ¿verdad?

Respuesta 4 (J.17): sí (183).

Respuesta 5 (J.9): los pases en largo los he hecho con el empeine y con potencia para que lleguen al compañero (184).

Respuesta 6: todos los participantes están de acuerdo con el J.9 (185).

Respuesta 7 (J.9): los pases en corto los he hecho con el interior y fuertes para que no se me quedasen cortos (186).

Respuesta 8: todos los participantes afirman que sí (187).

Investigadora: como el otro día que se quedaban cortos y no llegaban a ningún sitio.

Respuesta 9 (J.9): el contraataque debe realizarlo como mínimo dos jugadores. Se debe conducir en velocidad y nos tenemos que desmarcar a los espacios libres (188).

Respuesta 10: todos los participantes están de acuerdo (189).

Investigadora: ¿así es como nos imaginamos un contraataque?

Respuesta 11: todos los participantes afirman que sí (190).

## ASAMBLEA 7

Fecha: 12 de Diciembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.2): hemos trabajado el repliegue y el contraataque (191).

Investigadora: ¿aprobado?

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (192).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.1): realizo un contraataque cuando robo un balón y si el equipo adversario no está organizado defensivamente (193).

Investigadora: ¿qué ha dicho el J.1, J.23?

Respuesta 2 (J.23): que realizo un contraataque cuando el equipo roba un balón (194).

Investigadora: y cuando el equipo contrario no está organizado defensivamente. Si está organizado realizo un ataque, ¿verdad?

Respuesta 3 (J.1): realizo un repliegue cuando pierdo el balón en campo contrario para no dar opción a contraataque, ¿sí o no? (195)

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (196).

Respuesta 5 (J.1): hago un marcaje zonal cuando el adversario tiene el balón (197).

Investigadora: ¿eso lo hemos trabajado hoy?

Respuesta 6 (J.1): no (198).

Respuesta 7 (J.11): ¿por qué lo has puesto? (199)

Respuesta 8 (J.1): si me has dicho que sí (200).

Investigadora: vosotros siempre estáis igual. No os ponéis de acuerdo.

Respuesta 9: el resto de participantes contesta que no se ha trabajado el marcaje zonal (201).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.9): si hago un contraataque es porque el rival ha dejado muchos espacios libres cuando estaba atacando y no se ha replegado (202).

Respuesta 2 (J.1): sí (203).

Investigadora: así es como se hace un contraataque. Además vosotros lo habéis hecho en el juego del córner. El equipo azul no se replegaba, dejaba muchos espacios y podáis hacer un contraataque.

Respuesta 3: todos los participantes están de acuerdo (204).

Respuesta 4 (J.9): si hago un repliegue es porque nos tenemos que organizar defensivamente (205).

Respuesta 5: todos los participantes contestan que sí (206).

Investigadora: muy bien. Por eso hago un repliegue.

Respuesta 6 (J.9): si cada uno defiende su zona y hacemos coberturas, el rival no puede progresar y podemos robar el balón (207).

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (208).

Investigadora: ¿y la tres (si cada uno defiende su zona y hacemos coberturas el rival no puede progresar y podemos robar el balón)?

Respuesta 8 (J.1): la tres, no (209).

Respuesta 9 (J.4): coberturas no hemos hecho hoy (210).

Investigadora: ¿entonces por qué decís que sí?

Respuesta 10 (J.1): me he confundido. Me creía que había dicho un contraataque (211).

Investigadora: entonces la tres, no.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.6): retrocedí en sprint recuperando mi posición cuando perdimos el balón (212).

Respuesta 2 (J.1): sí, esa es la de los repliegues. Muy bien, J.6 (213).

Investigadora: ¿el resto qué decís?

Respuesta 3: el resto de participantes afirman que está de acuerdo (214).

Respuesta 4 (J.6): realicé el contraataque rápidamente para marcar gol antes que se replegasen buscando a un compañero desmarcado (215).

Respuesta 5: todos los participantes responden que sí (216).

Investigadora: cojo el balón, miro a cualquier compañero desmarcado y juego en largo, por ejemplo.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.4): hago el repliegue en velocidad y sin perder de vista el balón para que el contrario no pueda recibir fácilmente (217).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (218).

Respuesta 3 (J.4): el contraataque lo hago desmarcándome a los espacios libres que dejó el rival (219).

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (220).

Respuesta 5 (J.2): la 3 (hago el contraataque dando un pase al compañero desmarcado al espacio libre para que pueda marcar gol o estar más cerca de la portería contraria) no la hemos hecho (221).

Respuesta 6 (J.4): ¿no hemos hecho el contraataque, tío? (222)

Respuesta 7 (J.2): ah, sí (223).

Respuesta 8 (J.4): los pases en largo los he hecho con el empeine y con potencia para que lleguen al compañero (224).

Respuesta 9 (J.2): todo bien (225).



Investigadora: ¿eso lo hemos trabajado hoy?

Respuesta 10 (J.1): no (226).

Respuesta 11 (J.4): pase en largo, sí (227).

Investigadora: no lo hemos trabajado hoy. Hemos trabajado contraataque y repliegue, ¿no?

Respuesta 12 (J.4): tú has dicho que teníamos que hacer pases en largo (228).

Investigadora: sí, pero no lo estábamos trabajando concretamente.

Respuesta 13 (J.4): pero lo hemos hecho (229).

Investigadora: sí, J.4 pero no quiero que pongáis lo que hemos hecho. Quiero que pongáis lo que hemos trabajado para que os deis cuenta de lo que hacemos.

Respuesta 14 (J.1): pero, ¿hemos trabajado el pase en largo (230)

Investigadora: concretamente no lo hemos trabajado. Ese pase en largo era para hacer un contraataque, eso sí. ¿Estábamos trabajando el contraataque? ¿El resto qué opináis?

Respuesta 15: los participantes contestan que han hecho pases en largo. Nota: pero no es lo que ha dicho el J.2 al principio de la asamblea (231).

## ASAMBLEA 8

Fecha: 18 de Diciembre de 2014.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.11): el pase y el desmarque (tres) (232).

Investigadora: ¿correcto?

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (233).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.4): realizo pases con mis compañeros cuando me apoyan o alguien realiza algún desmarque (234).

Investigadora: ¿correcta?

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (235).

Respuesta 3 (J.4): realizo un pase en largo cuando algún compañero realiza un desmarque de ruptura o para hacer un cambio de orientación (236).

Investigadora: ¿correcta?

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (237).

Respuesta 5 (J.4): hago un desmarque de apoyo para crear líneas de pase a mi compañero con balón (238).

Respuesta 6 (J.17): sí, correcta (239).

Investigadora: ¿cuál es la que falta?

Respuesta 7 (J.4): la tres (240).

Investigadora: ¿por qué es falsa?

Respuesta 8 (J.17): los desmarques de ruptura son ... (241)

Respuesta 9 (J.9): alejándote del compañero son los desmarques de ruptura (242).

Respuesta 10: el resto de participantes están de acuerdo (243).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.10): he hecho esta acción porque si no perdemos el balón y damos pases precisos para avanzar hacia la portería contraria (244).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (245).

Respuesta 3 (J.10): si realizo un desmarque de apoyo, mi compañero tiene otra línea de pase más y no perdemos el balón (246).

Respuesta 4: todos los participantes están de acuerdo (247).

Investigadora: ¿seguro?

Respuesta 5 (J.11): ¿el qué? (248)

Investigadora: repite, J.10.

Respuesta 6 (J.1): el balón podemos perderlo (249).

Investigadora: ya, pero yo le doy esa opción.

Respuesta 7 (J.10): si realizo un desmarque de ruptura es porque he visto un espacio libre que podemos aprovechar (250).

Respuesta 8 (J.1): sí (251).

Investigadora: ¿por qué son falsas las otras dos?

Respuesta 9: todos los participantes responden que son falsas. Nota: no verbalizan por qué son falsas (252).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.1): me desmarque a un espacio libre para apoyar a mi compañero (253).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (254).

Respuesta 3 (J.1): realicé desmarques de ruptura para jugar el balón de forma más rápida (255).

Respuesta 4 (J.16): no, más rápido no (256).

Respuesta 5 (J.11): pues sí, J.16 (257).

Investigadora: ¿por qué sí, J.11? Nota: J.11 no responde.

Respuesta 6 (J.1): hice pases en corto cuando jugaba en un espacio reducido (258).

Respuesta 7: todos los participantes responden que sí (259).

Respuesta 8 (J.1): hice pases en largo cuando mis compañeros estaban lejos del balón (260).

Respuesta 9: todos los participantes responden que sí (261).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón a un espacio libre que dejó el rival (262).

Investigadora: ¿tenemos claro que los desmarques de ruptura se hacen viendo los espacios libres que deja el rival y alejándose del compañero que lleva el balón?

Respuesta 2 (J.9): los pases con el interior si eran en corto o empeine si eran pases largos y aéreos (263).

Investigadora: ¿es correcta también?

Respuesta 3: todos los participantes contestan que sí (264).

Respuesta 4 (J.9): el desmarque de apoyo lo he hecho desplazándome rápidamente para ofrecer ayuda a mi compañero con balón (265).

Respuesta 5: todos los participantes responden que sí (266).

Investigadora: ¿por qué es falsa la tres?

Respuesta 6 (J.9): porque es acercándome (267).

Respuesta 7: todos los participantes están de acuerdo con su compañero (J.9) (268).

**ASAMBLEA 9**

Fecha: 8 de Enero de 2015.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.17): el desdoblamiento y el golpeo de cabeza (269).

Investigadora: ¿hemos trabajado eso? ¿Alguien piensa que hemos trabajado algo más?

Respuesta 2: todos los participantes responden que no (270).

Investigadora: recordad, golpear para desviar/despejar no para pasar.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.11): así sí, realizo un golpeo de cabeza cuando el balón viene por arriba y debo hacerme con el antes que el adversario (271).

Investigadora: ¿por eso realizo un golpeo de cabeza? ¿Porque el balón viene por arriba?

Respuesta 2 (J.17): sí (272).

Respuesta 3 (J.6): hombre, sí (273).

Respuesta 4: el resto de participantes están de acuerdo con sus compañeros (274).

Investigadora: ¿en más ocasiones tengo que hacer un golpeo de cabeza, J.6?

Respuesta 5 (J.17): sí, para alejarlo de la portería (275).

Respuesta 6 (J.11): desdoble a mi compañero con balón cuando supero su posición y abandono la mía (276).

Investigadora: poneme un ejemplo de cuándo supero a un compañero con balón y abandono mi posición.

Respuesta 7 (J.17): eso es un desdoblamiento (277).

Investigadora: ¿respondes a la pregunta, J.2?

Respuesta 8 (J.2): el defensa aquí tiene el balón. El lateral izquierdo del otro equipo y le entra y deja solo.... (278)

Investigadora: no, no. El desdoblamiento es cuando nosotros tenemos el balón.

J.17: estoy yo con la mano levantada.

Investigadora: ¿A los laterales no se les ocurre como desdoblar al compañero?

Respuesta 9 (J.7): la tiene el interior por banda y está buscando apoyos. De repente llega el lateral y lo dobla (279).

Investigadora: eso es superar al contrario con balón. El lateral se la pasa al interior y lo supera para que se la pase. La otra no es correcta, J.11, ¿no?

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.9): si desdoble a mi compañero creo situaciones de superioridad numérica y le doy otra opción más de pase (280).

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (281).

Investigadora: si el lateral se incorpora al ataque porque desdobla al interior, ¿eso es normal? Estoy creando una situación de superioridad numérica y estoy dando una opción más, otra línea de pase.

Respuesta 3 (J.9): si golpeo de cabeza es porque quiero pasarla al compañero, desviar el balón, despejarlo o rematar a gol (282).

Investigadora: una cosa es pasar con la cabeza el balón a un compañero. Otra opción es golpear de cabeza para desviar o despejar el balón.

Respuesta 4: todos los participantes responden que sí (283).

Investigadora: ¿esas son las opciones por las cuales yo juego el balón de cabeza?

Respuesta 5 (J.17): sí (284).

Investigadora: para pasarla, desviarla, despejarla, acciones que se hacen en la defensa o para rematar. ¿Y cuál más?

Respuesta 6 (J.9): si no perdemos el balón y damos pases precisos avanzamos hacia la portería contraria (285).

Respuesta 7 (alguien): eso no lo hemos hecho (286).

Investigadora: ¿hemos hecho eso?

Respuesta 8 (J.17): sí, lo hemos hecho. Ah no espérate, no lo hemos hecho (287).

Investigadora: ¿eso cómo se llama? Eso es un contraataque.

Respuesta 9 (J.17): ah ya, estaba pensando en el ejercicio ese...(288)

Investigadora: eso es un contraataque, ¿no?

Respuesta 10 (J.1): sí (289).

Investigadora: damos pases precisos y avanzamos rápido hacia la portería, ¿lo hemos trabajado hoy?

Respuesta 11: todos los participantes responden que no (290).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.6): golpeé con la frente el balón para rematar a portería (291).

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (292).

Respuesta 3 (J.6): golpeé con la frente el balón para pasársela a mi compañero (293).

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (294).

Respuesta 5 (J.17): desdoblé a mi compañero que tenía el balón para recibir un pase y centrarla.

Investigadora: el lateral desdobla al interior se la pasa y la centra o el interior desdobla al delantero, el delantero se la pasa a banda y centra (295).

Respuesta 6 (J.2): eso es lo que intento yo muchas veces en los partidos y me ha tocado con el J.23. Se lo digo pero es que no ... (296)

Investigadora: al final saldrá, dile que a la próxima (al J.23).

Respuesta 7 (J.23): pero es que no me lo dice (297).

Respuesta 8 (J.2): ni peras ni peros (298).

Investigadora: J.23 en los partidos es mudo.

Respuesta 9 (J.17): la otra nada (299).

Respuesta 10: todos sí (300).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.7): el desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón a un espacio libre que dejó el rival (301).

Respuesta 2: todos los participantes responden que no (302).

Respuesta 3 (J.7): el golpeo de cabeza lo he hecho con la frente para pasar (303).

Respuesta 4: todos los participantes responden que sí (304).

Investigadora: eso con demostración.

Respuesta 5 (J.7): 3. el golpeo de cabeza lo he hecho con la parte de atrás de la cabeza para peinarla (305).

Investigadora: ¿y la demostración? Nota: el J.7 ejecuta la acción.

Respuesta 6 (J.7): el golpeo de cabeza lo he hecho con la un lado de la cabeza y girando el cuello porque el balón venía de un lado (306).

Investigadora: eso le ha pasado al J.9 en un balón en el que le he dicho que tenía que girar el cuello. Si el balón viene de un lado, yo golpeo frontalmente el balón y la portería está allí (señalando a la izquierda), el balón se va hacia delante.

## ASAMBLEA 10

Fecha: 15 de Enero de 2015.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.1): el tiro y la conducción (307).

Respuesta 2: todos los participantes están de acuerdo (308).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.17): realizo un golpeo de cabeza cuando el balón viene por arriba y debo hacerme con el antes que el adversario. Esta no la hemos puesto (309).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 2 (J.17): realizo un tiro cuando considero que puedo enviar el balón a portería desde cualquier zona del campo (310).

Respuesta 3: todos los participantes contestan que sí (311).

Respuesta 4 (J.17): conduzco el balón cuando no tengo ningún rival delante (312).

Respuesta 5: todos los participantes están de acuerdo (313).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.7): si conduzco el balón podemos seguir avanzando hacia la portería contraria a pesar de que tardemos más en llegar a la portería contraria (314).

Investigadora: para eso conduzco, ¿se os ocurre algo más?

Respuesta 2 (J.17): para llevarte a un contrario (315).

Respuesta 3 (J.7): si tiro a portería puedo conseguir marcar un gol (316).

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (317).

Investigadora: ¿y para qué más cosas puedo utilizar el tiro?

Respuesta 5 (J.17): por ejemplo, J.2 tiene el balón en la banda derecha y J.4 hace un desmarque y va directamente al centro del campo... Bueno eso sería un centro, ¿no? (318)

Investigadora: un pase en largo.

Respuesta 6 (J.4): o para despejarla (319).

Respuesta 7 (J.7): esta no la hemos puesto: “3. si me sitúo detrás de mi compañero y lo supera el rival puedo intentar robar el balón yo” (320)

Investigadora: ¿esto que sería?

Respuesta 8 (J.17): una cobertura (321).

Respuesta 9 (J.1): pero no la hemos trabajado (322).

Investigadora: ya, ¡muy bien! Pero quiero que lo identifiquéis.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.11): “1. Tiré a portería” (323)

Investigadora: ¿en qué ejercicios o juegos tiramos a portería?

Respuesta 2 (J.11): en el partido ese que estaba J.1 con una portería (324).

Investigadora: en el juego ese que hacíamos una posesión y estaba J.1 ...

Respuesta 3 (J.17): (...) en una portería solo (325).

Investigadora: ¿y en cuál más?

Respuesta 4 (J.17): en ese que nos hemos puesto por parejas y nos teníamos que dar pases para luego tirar.

Investigadora: muy bien (326).

Respuesta 5 (J.1): ah! Y el del pañuelo (327).

Investigadora: el del pañuelo también, ¿alguno más?

Respuesta 6: todos los participantes contestan que no (328).

Respuesta 7 (J.11): “2. Conduje en velocidad protegiendo el balón con el cuerpo para que no me lo quitasen” (329)

Investigadora: ¿y cuándo hemos hecho eso?

Respuesta 8 (J.17): hoy ninguna vez, ¿no? (330)

Investigadora: pero en el partido sí.

Respuesta 9 (J.17): pero el partido no cuenta (331).

Investigadora: correcto. El juego que hemos hecho para conducir, ¿cuál ha sido?

Respuesta 10 (J.11): el de los relevos (332).

Investigadora: aparte de trabajar la conducción, ¿qué hemos trabajado?

Respuesta 11 (J.17): la velocidad (333).

Investigadora: muy bien.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): “1. Realicé un tiro con el empeine echando el cuerpo encima del balón para que fuese fuerte y raso a portería” (334)

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (335).

Investigadora: si quiero que el balón vaya raso y fuerte, tengo que echar el cuerpo ...

Respuesta 3 (J.17): hacia delante, lo que siempre me dices tú a mí (336).

Respuesta 4 (J.9): “2. Realicé un tiro metiendo el empeine por debajo del balón y eché el cuerpo hacia atrás para que el balón fuese colocado y por arriba” (337)

Respuesta 5: todos los participantes contestan que sí (338).

Respuesta 6 (J.9): la que no hemos puesto es la 3 “Desdoblé a mi compañero que tenía el balón para recibir un pase y centrarla” (339)

Investigadora: ¡bien!

## **ASAMBLEA 11**

Fecha: 16 de Enero de 2015.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.2): el marcaje zonal, la conducción y el tiro (340).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.8): realizo un tiro cuando considero que puedo marcar gol porque el portero está mal colocado (341).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (341).

Investigadora: en esa situación, ¿realizo un tiro a portería? (342)

Respuesta 3: todos contestan que sí, que es lo más fácil (343).

Respuesta 4 (J.16): (...) como J.1 estaba mal colocado, tiré y marqué (344).

Investigadora: J.8 sigue.

Respuesta 5 (J.8): “2. Conduzco el balón cuando no tengo ningún rival delante y levanto la cabeza para poder ver donde se sitúan mis compañeros” (345)

Investigadora: ¿es correcta?

Respuesta 6: todos los participantes contestan que sí (346).

Respuesta 7 (J.8): realizo un marcaje zonal cuando el rival tiene el balón (347).

Investigadora: ¿es correcta?

Respuesta 8: todos los participantes contestan que sí (348).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Investigadora: ¿qué mecanismo es?

Respuesta 1 (J.10): comprensión (349).

Investigadora: venga, a ver si hemos comprendido.

Respuesta 2 (J.10): si realizo un tiro puedo marcar gol (350).

Respuesta 3: todos los participantes están de acuerdo (351).

Respuesta 4 (J.10): si conduzco el balón puedo seguir avanzando y realizar un regate, pasar o tirar a portería (352).

Respuesta 5: todos los participantes contestan que sí (353).

Investigadora: esas son las opciones que tengo cuando conduzco, ¿no? Conduzco y me puedo encontrar con un rival, por lo que tengo que decidir si hago un regate, un pase o si estoy cerca de la portería, un tiro.

Respuesta 6 (J.10): si el portero está mal colocado puedo realizar un tiro y marcar gol (354).

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (355).

Respuesta 8 (J.10): he hecho esta acción porque si realizo un desmarque zonal (356).

Investigadora: ¿un desmarque zonal?

Respuesta 9 (J.17): ¡marcaje! (357)

Investigadora: el otro día no hacíamos el marcaje zonal bien porque el balón estaba en un lado del campo. Aquí está la banda y el interior de la banda correspondiente (demostración), el mediocentro sí basculaba pero el otro interior estaba en el otro lado del campo (pegado a la banda contraria). ¿Qué es lo que tiene que hacer el interior del lado contrario a la banda donde está el balón?

Respuesta 10 (J.7): ocupar el hueco que queda libre de medio campo (358).

Investigadora: bascular con el equipo, cerrarse, no quedarse en el otro lado, ¿de acuerdo?

Respuesta 11: todos los participantes contestan que sí (359).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.1): “1. Tiré a portería” (360)

Investigadora: ¿en qué ejercicio o juego hemos hecho el tiro a portería?

Respuesta 2 (J.1): en casi todos (361).

Respuesta 3 (J.16): en el de los puntos, que te daban tres puntos si tirabas más lejos (362).

Respuesta 4 (J.17): en el de las tres porterías (363).

Respuesta 5 (J.16): también (364).

Investigadora: J.1 sigue.

Respuesta 6 (J.1): “2. Conduje protegiendo el balón con mi cuerpo” (365)

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (366).

Respuesta 8 (J.1): “3. Me sitúe en la zona donde me correspondía para defender y evitar que el rival avanzase por mi zona” (367)

Investigadora: ¿vale?

Respuesta 9: todos los participantes contestan que sí (368).

Investigadora: pero para eso tengo que ver dónde está el balón, el rival y mis compañeros, ¿está claro? ¿Todas correctas?

Respuesta 10: todos los participantes contestan que sí (369).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.16): “1. Tiro raso, golpeando al centro del balón para que sea potente y raso” (370)

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (371).

Investigadora: pero ¿cuál es el centro del balón?

Respuesta 3 (J.1): en medio, aquí. Nota: dibujando en el aire el centro de un círculo (372).

Respuesta 4 (J.16): “tiro elevado, golpeando el balón por abajo para que vaya colocado a donde quiero” (373)

Respuesta 5: todos los participantes contestan que sí (374).

Respuesta 6 (J.16): conduje con el exterior para avanzar más rápido (375).

Respuesta 7: todos los participantes están de acuerdo (376).

Investigadora: ¿con qué superficie de contacto voy más rápido?

Respuesta 8 (J.1 y J.16) y el resto: con el exterior (377).

Investigadora: ¿y cómo se llega más rápido a la portería contraria, mediante pases o conduciendo?

Respuesta 9 (J.7): conduciendo (378).

Respuesta 10 (J.9): mediante pases, la pasas allá, la pasas allá ... (379)

Respuesta 11 (J.16): ¡claro y ya has llegado! (380)

Respuesta 12 (J.2): con un pase en largo ya has llegado a la portería (381).

Respuesta 13: todos los participantes llegan a la conclusión que conduciendo no se llega más rápido como dicen J.7, J.9 y J.16 (382).

Respuesta 14 (J.16): “4. Combiné distintas superficies para conducir el balón y cambiar de dirección”

Respuesta 15: todos los participantes están de acuerdo (384).

Respuesta 16 (J.16): ocupé la posición que consideré para defender en función de donde estaba el balón para robarlo o ayudar a mis compañeros en defensa (385).

Respuesta 17: todos los participantes contestan que sí (386).

## **ASAMBLEA 12**

Fecha: 20 de Enero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.2): el marcaje zonal y la conducción (387).

Investigadora: ¿el marcaje zonal es un principio técnico o táctico?

Respuesta 2: todos los participantes contestan que es táctico (388).

Investigadora: ¿y la conducción?

Respuesta 3: todos los participantes contestan que es técnico (389).



Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.6): “1. Realizo un marcaje zonal cuando el rival tiene el balón y entra en la zona que me pertenece a mí o estoy realizando una cobertura al compañero” (390).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (391).

Respuesta 3 (J.6): conduzco el balón cuando no tengo ningún rival delante y levanto la cabeza para poder ver qué hacen mis compañeros (392).

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (393).

Respuesta 5: todos los participantes están de acuerdo que la “3”, no (394).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.10): he hecho esta acción porque si realizo bien el marcaje zonal puedo arrebatarse el balón al adversario, orientar el juego del rival y facilitar la acción de recuperar balón a otros compañeros (395).

Investigadora: ahora representa lo primero que has dicho “Si realizo bien el marcaje zonal puedo arrebatarse el balón al adversario, orientar el juego del rival”. Para eso hago el marcaje zonal o para orientar el juego del rival, ¿qué es orientar el juego del rival?

Respuesta 2 (J.6): orientarlo hacia un lado, que no se vaya por su pierna buena y llevarlo a su pierna mala (396).

Respuesta 3 (J.17): lo mismo (397).

Investigadora: y alejarlo de la portería, eso es orientar el juego del rival. Por eso el rival no me tiene que llevar donde él quiera, lo llevo donde yo quiero.

Respuesta 4 (J.17): sí (398).

Investigadora: ¿cómo facilito la acción a otros compañeros?

Respuesta 5 (J.17): facilitas la acción a otros si lo aguantas y lo llevas a su pierna mala y te supera, algún compañero puede hacerte la cobertura (399).

Investigadora: o puede llegar un compañero por detrás y quitarle el balón.

Respuesta 6 (J.2): o hacer una permuta (400).

Investigadora: ¿qué era una permuta?

Respuesta 7 (J.4): ¡yo, yo, yo! (401).

Respuesta 8 (J.2): lo voy a explicar yo (402).

Investigadora: yo estoy presionando balón y tú me estás haciendo la cobertura. El rival me sobrepasa, ¿qué hago?

Respuesta 9 (J.2): tienes que irte detrás de mí y te hago la cobertura a ti (403).

Respuesta 10 (J.2): sí (404).

Investigadora: entonces eso es una permuta, ¿no?

Respuesta 11 (J.2): sí (405).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 12 (J.10): “2. Si conduzco el balón puedo seguir avanzando y realizar un regate, pasar o tirar a portería” (406).

Respuesta 13: todos los participantes contestan que sí (407).

Respuesta 14 (J.10): “3. Si me sitúo detrás de mi compañero y lo supera el rival puedo intentar robar el balón yo” (408).

Respuesta 15: todos los participantes contestan que sí (409).

Investigadora: ¿eso qué es?

Respuesta 16 (J.17): una cobertura (410).

Respuesta 17: todos los participantes contestan que una cobertura (411).

Respuesta 18 (J.11): una permuta (412).

Investigadora: es una cobertura, ¿lo hemos trabajado hoy?

Respuesta 19: todos los participantes contestan que no (413).

Respuesta 20 (J.10): pero en el ejercicio que ... (414).

Respuesta 21 (J.4): ha dicho Vero que íbamos a trabajar el marcaje zonal y la conducción (415).

Respuesta 22 (J.17): en el juego que hacíamos 2:2, uno iba a presionar el balón ... (416).

Investigadora: pero el objetivo principal era trabajar el marcaje zonal, no la cobertura. Por tanto, esa no.

Respuesta 23 (J.10): si es que os he dicho que no (417).

Investigadora: siguiente, ¿qué mecanismo es?

Respuesta 24 (J.4): decisión (418).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.4): “1. Me sitúe en la zona donde me correspondía para defender según mi posición en el campo y el balón” (419).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (420).

Investigadora: eso es el marcaje zonal.

Respuesta 3 (J.4): “2. Conduje protegiendo el balón y tiré a puerta/hice un regate/hice un pase a un compañero desmarcado” (421)

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (422).

Investigadora: vale.

Respuesta 5 (J.4): y ya está (423).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): “1. Conducción: con el exterior y flexionando un poco las rodillas para tener mayor control del balón y poder cambiar de dirección” (424)

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (425).

Investigadora: estamos de acuerdo que cuando conduzco el balón tengo que bajar el centro de gravedad, flexionar un poco las rodillas porque así me resulta más fácil cambiar de dirección. En cambio, si voy recto, voy en tensión.

Respuesta 3 (J.17): ¡Verónica!, vas así con las cosas esas como un burro sin mirar a los lados (426).

Investigadora: sí, ¡vamos!

Respuesta 4 (J.9): “2. Marcaje zonal: Me sitúe en el campo en función de mi posición y el balón”

Investigadora: tenemos claro que en el marcaje zonal, nos tenemos que situar dependiendo de nuestra posición en el campo y del balón, sobre todo, del balón. Por lo tanto, si yo soy lateral o interior y el balón está en el otro lado (otra banda), ¿dónde tengo que situarme, J.8? (427)

Respuesta 5 (J.8): en el centro del campo (428).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 6 (J.9): “3. El desmarque de ruptura lo he hecho alejándome del balón y desplazándome rápidamente pero esta no” (429)

Respuesta 7: todos los participantes están de acuerdo que el desmarque de ruptura no se ha trabajado (430).

**ASAMBLEA 13**

Fecha: 23 de Enero de 2015.

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.2): el marcaje zonal, el tiro y el regate (430).

Investigadora: ¿hemos trabajado eso?

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (431).

Investigadora: o hemos trabajado el repliegue, el desmarque y el pase.

Respuesta 3: todos los participantes contestan que no (432).

Investigadora: y el pase y el tiro tampoco. Vale, muy bien. Siguiendo.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.7): “1. Realizo un marcaje zonal cuando el rival tiene el balón y entra en la zona que me pertenece a mí” (433)

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (434).

Respuesta 3 (J.7): realizo un marcaje zonal cuando el rival está realizando un ataque (435).

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (436).

Investigadora: pero si el rival está realizando un contraataque, ¿yo que hago?

Respuesta 5 (J.7) y (J.1): un repliegue (437).

Investigadora: si no hiciésemos asambleas, esto no lo sabríamos.

Respuesta 6 (J.7): “3. Realizo un tiro cuando considero que puedo marcar gol tras recibir un pase, centro o he realizado una conducción” (438)

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (439).

Respuesta 8 (J.7): y esta la he completado yo, “hago un regate cuando hago un 1:1” (440).

Investigadora: muy bien. Eso es lo que yo quería que hiciérais vosotros, que pusierais cuándo, por qué y para qué.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.9): he hecho esta acción porque basculo para ayudar a mi compañero ante la entrada de un rival a su zona y porque me tengo que mover en función de donde esté el balón, los compañeros y los rivales (441).

Investigadora: todos responden que sí.

Respuesta 2 (J.9): “2. Si realizo un tiro es para marcar gol” (442)

Respuesta 3: todos los participantes contestan que si (443).

Respuesta 4 (J.9): “3. Si realizo un regate es porque conduzco el balón pegado al pie y puedo superar al adversario con un cambio de ritmo o cambio de dirección” (444)

Investigadora: cuando hago un regate no puedo hacerlo y chocar con el rival, ¿verdad, J.2?. Hay que cambiar la dirección, voy trotando y cuando el rival se acerca, hago un cambio de ritmo.

Respuesta 5 (J.9): en el 1:1 y en el otro 1:1, los dos chocaban ... (445)

Investigadora: ya, por eso.

Respuesta 6 (J.9): si mi compañero ve mi desmarque de ruptura cerca del área contraria podemos marcar gol (446).

Respuesta 7: todos los participantes contestan que no (447).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.1): “1. Tiré a portería en los ejercicios o juegos (nómbralos)” (448)

Investigadora: ¿en qué juegos? Tienes que nombrarlos.

Respuesta 2 (J.1): en ese que yo tiraba y decía J.10 o J.2 y tenían que ir a por el balón (449).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.6): “1. Tiro raso, golpeando al centro del balón para que sea potente y raso” (450)

Respuesta 2 (J.6): “2. Tiro elevado, golpeando el balón por abajo para que vaya colocado a donde quiero” (451)

Respuesta 3 (J.16): “3. Realicé un regate simple haciendo un cambio de dirección o un cambio de ritmo” (452)

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (453).

Investigadora: por qué digo un regate simple, ¿es que hay regates complejos?

Respuesta 5 (J.1 y otros): sí (454).

Respuesta 6 (J.6): la rabona, la bicicleta (455).

Investigadora: eso es un tipo de regate al que le han puesto un nombre. Un regate complejo es aquel que antes de hacerlo hago una finta, engaño al contrario y hago el regate. Así le desorienta.

Respuesta 7 (J.16): “4. Realice un regate de espaldas, de frente o con un autopase” (456)

Respuesta 8 (J.1): sí (457)

Respuesta 9 (J.16): “5. Moviéndome en función de donde está el balón, mis compañeros y los adversarios” (458)

Investigadora: ¿eso qué es?

Respuesta 10 (J.1): basculación, también (459).

Investigadora: ¿y para qué basculo? Escuchadme: “Realice un regate simple haciendo un cambio de dirección o un cambio de ritmo”, eso no es bascular. Bascular es sinónimo de moverse, ¿qué es esa afirmación?

Respuesta 11 (J.4): un apoyo (460).

Investigadora: yo no he dicho que lleve el balón, el balón no lo llevo yo.

Respuesta 12 (J.9 y J.1): la permuta (461).

Investigadora: es un principio táctico que hemos trabajado hoy.

Respuesta 13 (J.4): marcaje zonal (462).

Investigadora: muy bien.

## **ASAMBLEA 14**

Fecha: 27 de Enero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.2): “1. El marcaje zonal y el regate” (463)

Investigadora: ¿y algo más?

Respuesta 2 (J.23): la conducción (464).

Respuesta 4 (J.17): pero tú (Vero) has dicho que vamos a trabajar el marcaje zonal y el regate (465).

Investigadora: pero también hemos trabajado la conducción en un ejercicio.

Respuesta 5 (J.2): espera, espera, la habíamos puesto y la hemos tachado (466).

Investigadora: y otra cosa más.

Respuesta 6 (J.17): la velocidad /467).

Respuesta 7 (J.2): y el tiro (468).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.7): ¡somos los mejores! (469)

Investigadora: ¿qué mecanismo es?

Respuesta 2 (J.7): análisis (470).

Respuesta 3 (J.7): “1. Realizo un marcaje zonal cuando el contrario entra en mi zona y me toca defender” (471)

Respuesta 4: todos los participantes contestan que bien (472).

Respuesta 5 (J.7): “2. Realizo un regate cuando tengo que superar a un contrario para alcanzar la portería”

Investigadora: ¿qué portería? (473)

Respuesta 6 (J.7): la del contrario (474).

Respuesta 7 (J.23): esa me la he inventado yo (475).

Investigadora: muy bien, J.23.

Respuesta 8 (J.7): conduzco el balón cuando necesito avanzar y no encuentro pases posibles (476).

Respuesta 9: todos los participantes contestan que sí (477).

Investigadora: ¿pases o ningún compañero desmarcado?

Respuesta 10 (J.9): o tirar (478).

Investigadora: o creo conveniente que puedo conducir y después regatear.

Respuesta 11 (J.7): la hemos puesto porque tú conduces si no hay ningún compañero desmarcado y no puedes dar pases. Pues, no puedes pasar (479).

Investigadora: venga la siguiente.

Respuesta 12 (J.7): realizo un tiro cuando quiero colar un tiro en la portería (480).

Investigadora: ok pero la palabra colar .... Habéis puesto que hemos analizado el tiro, el marcaje zonal, el regate ...

Respuesta 13 (J.9): y la conducción (481).

Investigadora: muy bien.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.10): he hecho esta acción porque si realizo un tiro es para meter gol o porque he visto que el portero está descolocado (482).

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (483).

Respuesta 3 (J.10): si realizo un regate es porque quiero superar a un adversario y considero que es conveniente hacerlo.

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (484).

Respuesta 5 (J.11): realizo un marcaje zonal con mi equipo para ocupar de forma lógica el campo en función del balón, mis compañeros y los adversarios (485).

Respuesta 6: todos los participantes contestan que sí (486).

Respuesta 7 (J.11): conduzco el balón puedo porque puedo seguir avanzando y realizar un regate, pasar o tirar a portería (487).

Respuesta 8: todos los participantes contestan que sí (488).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.17): conduje el balón en los ejercicios o juegos. Y ahora los tengo que decir, ¿no? (489)

Investigadora: sí.

Respuesta 2 (J.17): la conducción en el ejercicio que teníamos que dar vueltas mientras que los del centro tenían que estar dando pases. En el ejercicio que eran tres y los demás atacaban, el partido no cuenta, ¿no? (490)

Investigadora: no.

Respuesta 3 (J.17): hice marcaje zonal en los ejercicios o juegos... El marcaje zonal también lo hemos hecho en el ejercicio de uno defendiendo y los demás atacando (491).

Investigadora: en la muralla. ¿Y en alguno más?

Respuesta 4 (J.17): ya está (492).

Respuesta 5 (J.17): “3. Tiré a puerta en los ejercicios o juegos... También en el de la muralla, en todos prácticamente” (493)

Respuesta 6 (J.8): y en ese que había que saltar las vallas (494).

Respuesta 7 (J.7): es que yo creo que en todos hemos tirado a puerta (495).

Investigadora: ¿seguro?

Respuesta 8 (J.17): “Realicé regates en los ejercicios o juegos, en el de la muralla”

Investigadora: ¿algo más, J.7?

Respuesta 9 (J.7): no (497).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.8) y su grupo: Conduje con el exterior (498).

Respuesta 2 (J.8) y su grupo: tiro raso golpeando al centro del balón (499).

Investigadora: pero ¿por qué condujiste con el exterior?, ¿porque voy más rápido o más despacio?

Respuesta 3 (J.8) y su grupo: más rápido (500).

Investigadora: ok.

Respuesta 4 (J.8) y su grupo: Tiro elevado con el empeine (501).

Respuesta 5 (J.8) y su grupo: Marcaje zonal moviéndome en función de mis compañeros, el balón y el contrario.

Respuesta 6 (alguien): ¿eso lo has puesto tú (al grupo de J.8)? (502)

Investigadora: sí, además me lo han preguntado y les he dado el visto bueno.

## **ASAMBLEA 15**

Fecha: 29 de Enero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.8): el ataque, el tiro, el marcaje zonal y el regate (503).

Investigadora: ¿hemos trabajado todo eso?

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (504).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.17): realizo un ataque cuando un equipo se está replegando, robamos el balón o iniciamos jugada (505).

Investigadora: yo no habría puesto que realizo un ataque cuando un equipo se está replegando. Yo realizo un ataque cuando robo el balón y como consecuencia, el equipo

contrario se repliega para que no se inicie un ataque o contraataque. Por lo tanto, cuando robamos balón o iniciamos jugada, ¿estáis de acuerdo?.

Respuesta 2: todos participantes responden que sí (506).

Respuesta 3 (J.17): realizo un tiro cuando el portero está mal colocado y tengo una oportunidad (507).

Respuesta 4: todos los participantes responden que sí (508).

Respuesta 5 (J.23): realizo una pared cuando quiero irme de un rival (509).

Investigadora: ¿es una acción técnica o táctica? ¿Es un movimiento o dominio del balón?

Respuesta 6 (J.17): dominio de balón (510).

Investigadora: ¿qué es una pared?

Respuesta 7 (J.23): un movimiento que ... (511).

Investigadora: entonces, ¿es una acción técnica o táctica?

Respuesta 8 (J.6 y otros): técnica (512).

Respuesta 9 (J.17 y otros): táctica (513).

Investigadora: es una acción táctica que utilizamos en ataque.

Respuesta 10 (J.17): una pared también es dominio del balón (514).

Investigadora: si conduzco el balón o hago un tiro, son acciones que tengo que dominar el balón, no tengo que hacer un movimiento. Las acciones tácticas son movimientos y la pared implica desplazamientos (movimientos) pero no hemos trabajado la pared. Realizo una pared cuando un rival me presiona.

Respuesta 11: todos los participantes responden que sí (515).

Respuesta 12 (J.23): realizo un marcaje zonal cuando el rival tiene el balón (516).

Investigadora: si el rival no tiene balón, ¿no realizó ningún marcaje?

Respuesta 13: todos los participantes responden que claro que sí (517).

Respuesta 14 (J.23): realizo un regate cuando quiero driblar a un defensa (518).

Investigadora: ¿a un mediocentro o a un lateral no?

Respuesta 15: todos los participantes responden que a cualquier jugador (519).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.6 y J.10): realizo un ataque para acercarme a la portería contraria (520).

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (521).

Respuesta 3: realizo un tiro para marcar gol (522).

Respuesta 4: todos los participantes responden que sí (523).

Respuesta 5: realizo una pared para librarme de un rival y avanzar (524).

Investigadora: no hemos trabajado la pared.

Respuesta 6: todos los participantes responden que sí (525).

Respuesta 7: realizo un marcaje zonal para evitar que el equipo contrario avance hacia mi portería (526).

Respuesta 8: todos los participantes responden que sí (527).

Respuesta 9: realizo un regate para librarme de un rival (528).

Respuesta 10: todos los participantes responden que sí (529).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.1), (J.8) y (J.11): ataqué en los juegos de posesión (530).

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (531).

Respuesta 3: hice marcaje en los juegos de posesión (532).

Respuesta 4: todos los participantes responden que sí (533).

Respuesta 5: tire a puerta en todos los juegos (534).

Respuesta 6: todos los participantes responden que sí (535).

Respuesta 7: realicé regates en los juegos de posesión (536).

Respuesta 8: todos los participantes responden que sí (537).

Respuesta 9: realicé paredes en el primero (538).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.7 y J.2): el ataque lo hice con el balón controlado hasta la portería contraria (539).

Respuesta 2: el marcaje zonal lo hice defendiendo en mi lugar y en el contrario (540).

Respuesta 3: el tiro lo hice para marcar gol en la portería contraria (541).

Respuesta 6: el regate lo hice al irme del contrario y avanzar hacia la portería contraria (542).

Respuesta 7: hice la pared dando un pase a mi compañero y mi compañero me lo devuelve al primer toque para librarnos así de un contrario (543).

Investigadora: no hemos trabajado la pared, ¿de acuerdo?

## **ASAMBLEA 16**

Fecha: 5 de Febrero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.11): el ataque y el pressing (544).

Investigadora: ¿no hemos trabajado el ataque, el pressing, el tiro y el regate?

Respuesta 2: todos los participantes afirman que es mentira y que se ha trabajado el ataque y el pressing (545).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.4): realizo un ataque cuando mi portero pone el balón en juego (546).

Respuesta 2 (J.4): realizo un ataque cuando robo el balón (547).

Respuesta 3 (J.4): realizo pressing cuando el rival tiene el balón, puedo realizarlo en mi campo o presionar en todo el campo (548).

Investigadora: el pressing se puede hacer esperando que el rival llegue a mi campo o presionando en todo el terreno de juego. Para hacer pressing en todo el campo se necesita mucho sacrificio de los defensas, ¿de acuerdo?. Y el ataque solo se puede hacer en los casos que ha dicho J.4.

Respuesta 4 (J.4): cuando mi portero pone el balón en juego (549).

Investigadora: cuando inicia jugada.

Respuesta 5 (J.4): cuando robo el balón (550).

Investigadora: ¿y cuándo realizo un contraataque?

Respuesta 6 (J.11): si la defensa está descolocada (551).

Investigadora: el equipo contrario no se repliega y está descolocado defensivamente.

Investigadora: muy bien.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.6): he hecho esta acción porque si realizo acciones combinadas (ataque) puedo llegar a la portería contraria (552).

Investigadora: ¿por qué he puesto acciones combinadas y entre paréntesis en ataque?



Respuesta 2 (J.6): porque es una acción combinada (553).

Investigadora: porque para hacer un ataque tengo que combinar distintas acciones: pases, desmarques y paredes.

Respuesta 3 (J.6): he hecho esta acción porque si acosamos al rival (pressing) puede fallar en pases, controles o acciones tácticas (554).

Investigadora: si hago un buen pressing, hago que el rival pierda el balón. Esto es lo que le pasaba a los atacantes cuando se ponían a defender el área. La defensa presionaba y perdían el balón, ganando 3-1 los defensas.

Respuesta 4 (J.6): he hecho esta acción porque si hacemos un buen pressing desgasto físicamente al rival.

Investigadora: ¿correcta? (555)

Respuesta 5 (J.17): sí, no. No, nos desgastamos nosotros de tanto correr (556).

Investigadora: y el rival ¿no?

Respuesta 6: sí, porque tienen que mover el balón más rápido (557).

Investigadora: tiene que mover más rápido el balón y requiere más exigencia física porque se tienen que mover ellos también. Si hacemos un buen pressing fundimos al rival. Se funden o robo el balón. ¿Estáis de acuerdo?

Respuesta 7: todos los participantes responden que sí (558).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.8): realicé un ataque en el que había que aguantar el balón un minuto (559).

Investigadora: ¿en el de los rondos?

Respuesta 2 (J.4): J.8 no te enteras (560).

Respuesta 3 (J.1): en el que ganaron los defensas 3-1 (561).

Respuesta 4 (J.16): en de los rondos (562).

Investigadora: ¿y en alguno más? ¿Y el pressing?

Respuesta 5 (J.8): en todos los juegos (563).

Investigadora: ¿pero en cuáles?

Respuesta 6 (J.17): en el que teníamos que aguantar el balón (564).

Investigadora: en el de los rondos, en los rondos pequeños ...

Respuesta 7 (J.17): en todos (565).

Investigadora: ¿estáis de acuerdo?

Respuesta 8: todos los participantes responden que no (566).

Respuesta 9 (J.17): menos en el primero de tiro (567).

Investigadora: efectivamente, menos en el primero.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.7): hago un ataque creando superioridad numérica en campo contrario y realizando movimientos de desmarques y desdoblamientos (568).

Investigadora: ¿estamos de acuerdo?

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (569).

Respuesta 3 (J.7): hago pressing acosando al rival, tapando líneas de pase o reduciendo espacios (570).

Investigadora: ¿qué significa eso de reducir espacios?

Respuesta 4 (J.7): no dejarles salida (571).

Respuesta 5 (J.17): los espacios para desmarcarse (572).

Respuesta 6 (J.11): no dejarles salir (573).

Investigadora: ¿salir de dónde?

Respuesta 7 (J.11): les impedimos salir con el balón jugado (574).

Respuesta 8 (J.7): están jugando por aquí, por todo esto y nosotros les vamos cerrando (575).

Investigadora: les reducimos el espacio. Muy bien.

Respuesta 9 (J.7): hago un ataque creando situaciones de inferioridad numérica ya que no todos tenemos que participar (576).

Respuesta 10 (J.4): ha dicho la que no es (577).

Investigadora: es incorrecta, ¿no?

Respuesta 11 (J.7): no, ha puesto J.9 que era falsa (578).

## **ASAMBLEA 17**

Fecha: 10 de Febrero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.11): hemos trabajado el pressing (579).

Investigadora: ¿y qué más?

Respuesta 2 (J.11): y las acciones combinadas (580).

Investigadora: ¿y qué más?

Respuesta 3 (J.4 y J.11): la definición (581).

Investigadora: la definición no es una acción ni técnica ni táctica.

Respuesta 4 (J.11): la velocidad (582).

Investigadora: ¿y qué más?

Respuesta 5 (J.9): el pase, la conducción y el desdoblamiento (583).

Respuesta 6 (J.16): son todos los que pone en el nuestro (mecanismo de ejecución) (584).

Investigadora: vale, siguiente.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.7): realizo pressing cuando el rival está tocando el balón (585).

Investigadora: cuando el rival tiene el balón. Vamos a hablar con propiedad.

Respuesta 2 (J.7): participo en acciones combinadas cuando ... (586)

Investigadora: ¿cuándo haces una acción combinada?

Respuesta 3 (J.8): cuando tenemos el balón (587).

Respuesta 4 (J.7): si realizo un pase es porque un compañero está desmarcado (588).

Investigadora: ¿alguna acción más?

Respuesta 5 (J.9): cuando un compañero me desdobla (589).

Respuesta 6 (J.17): o cuando hace un desmarque de ruptura o de apoyo (590).

Respuesta 7 (J.4): o al hacer una pared (591).

Respuesta 8 (J.17): hago un desdoblamiento cuando quiero crear superioridad numérica (592).

Investigadora: y aparte, ¿cuándo?

Respuesta 9 (J.17): cuando quiero irme al ataque (593).

Investigadora: me incorporo al ataque J.17, pero esto no tiene sentido. Otra pregunta: ¿por qué al lateral se le ocurre incorporarse al ataque desdoblado al interior o al mediocentro?. Por ejemplo...

Respuesta 10 (J.2): porque tiene una oportunidad (594).

Investigadora: ¿y por qué tiene una oportunidad?

Respuesta 11 (J.16): así puedes centrar (595).

Respuesta 12 (J.2): porque tenemos el balón arriba (596).

Investigadora: arriba, ¿dónde?

Respuesta 13 (J.4): porque se la pasan a línea de fondo y así puede centrar. (597)

Respuesta 14 (J.16): claro (598).

Investigadora: vamos a ver. Yo doblo a mi compañero cuando veo que hay un espacio que está libre. Entonces digo: “voy a doblar a mi compañero y a ocupar ese espacio libre”. Así me incorporo al ataque y creo superioridad numérica, ¿eso me va a favorecer o no?

Respuesta 15: todos los participantes responden que sí (599).

Respuesta 16 (J.17): conduzco cuando no me entra el rival (600).

Respuesta 17: todos los participantes responden que sí (601).

Investigadora: cuando no me presiona el rival.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.7): he hecho esta acción porque si hago pressing es para robar el balón (602).

Respuesta 2 (J.7): he hecho esta acción porque si participo en acciones combinadas es para atacar (603).

Investigadora: es para realizar un ataque. ¿Un ataque no está compuesto por distintas acciones técnicas y tácticas?

Respuesta 3: todos los participantes responden que sí (604).

Respuesta 4 (J.7): he hecho esta acción porque si realizo un pase es porque no puedo jugármela yo solo y necesito soltar el balón (605).

Investigadora: realizo un pase porque el rival me presiona y para ello necesito el apoyo de un compañero.

Respuesta 5 (J.7): he hecho esta acción porque si conduzco es para avanzar y también porque no tengo a nadie a quién pasar (606).

Respuesta 6 (J.17): y no te entran (607).

Investigadora: ¿avanzar? ¿Qué posibles acciones puedes hacer cuando vas conduciendo el balón?

Respuesta 7 (J.7): regate (608).

Respuesta 8 (J.1): chute (609).

Investigadora: ¿chute? Eso no es una acción técnica.

Respuesta 9 (J.16): un tiro (700).

Respuesta 10 (alguien): una pared (701).

Investigadora: puedo pasar, tirar o regatear.

Respuesta 11 (alguien): o centrar (702).

Respuesta 12 (J.7): he hecho esta acción porque si hago un desdoblamiento es para avanzar (703).

Respuesta 13 (J.2): librarme de un adversario (704).

Respuesta 14 (J.9): para ayudar en ataque y ... (705).

Investigadora: a ver. Escuchad aJ.9.

Respuesta 15 (J.9): para unirse al ataque y ..., ¡espera! (706)

Respuesta 16 (J.17): y para realizar superioridad numérica (707).

Respuesta 17 (J.9): eso (708).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.4 y J.11): hicimos pressing en los juegos... En ese que el del centro se la pasaba al de la banda, luego el de la otra banda apoyaba, se la pasábamos y el de centro desdoblaba al de la banda (709).

Investigadora: pero ahí, ¿qué estábamos trabajando?

Respuesta 2 (J.2): pressing (710).

Investigadora: acciones combinadas.

Respuesta 3 (J.16): desdoblamientos (711).

Investigadora: ¿y dónde hemos hecho pressing?

Respuesta 4 (J.11): en ese de 2:2 (712).

Investigadora: en el primero que hemos hecho 3:1 y 2:2, ¿alguno más?

Respuesta 5 (J.17): en el último (713).

Respuesta 6 (J.4): participamos en acciones combinadas en los juegos... (714)

Investigadora: ¿en cuáles?

Respuesta 7 (J.17): en el que acabo de decir. El último (715).

Investigadora: ¿qué acciones técnicas y tácticas hacíamos en esa acción combinada, J.7?  
¿Cómo empezábamos?

Respuesta 8 (J.7): haciendo un pase (716).

Investigadora: ¿y después?

Respuesta 9 (J.17): desdoblamiento y desmarque de apoyo (717).

Respuesta 10 (J.9): no, conducción (718).

Respuesta 11 (J.17): conducción, desmarque de apoyo, desdoblamiento, centro y tiro.

Investigadora: desmarque de apoyo no (719).

Respuesta 12 (J.9): pase, conducción, desdoblamiento, pase y centro (720).

Respuesta 13 (J.16): pero desmarque de apoyo sí que había y pressing y remate (721).

Respuesta 14 (J.9): pero pressing de los defensas (722).

Investigadora: seguimos.

Respuesta 15 (J.4): realicé pases en todos los juegos (723).

Respuesta 16: todos responden que sí (724).

Respuesta 17 (J.4 y J.11): conduje en el de... y ya está (725).

Respuesta 18 (J.11): en el que había un cuadrado (726).

Investigadora: ¿qué estábamos trabajando también?

Respuesta 19 (J.11): la velocidad (727).

Respuesta 20 (J.1): el pase (728).

Respuesta 21 (J.4): desdoblé a mi compañero en el juego de la acción combinada y ya está (729).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): el pressing (730).

Investigadora: ¿cómo lo hemos hecho?

Respuesta 2 (J.9): en el que había que...(731).

Investigadora: no. ¿Cómo lo has hecho?, ¿has saltado, has corrido, etc.?

Respuesta 3 (J.9): corriendo para robar el balón a los que atacaban (732).

Investigadora: en velocidad, ¿no?

Respuesta 4 (J.9): sí (733).

Investigadora: con intensidad muy alta, prestando mucha atención y estando muy concentrado.

Investigadora: la siguiente, ¿cómo la has hecho?

Respuesta 5 (J.9): he hecho los pases con el interior (734).

Respuesta 6 (J.9): he hecho la conducción con el exterior (735).

Investigadora: ¿por qué con el exterior?

Respuesta 7: todos los participantes responden que así van más rápido (736).

Respuesta 8 (J.9): he hecho el desdoblamiento adelantando a mi compañero. Al de la banda, por ejemplo.

Investigadora: muy bien (737).

## ASAMBLEA 18

Fecha: 19 de Febrero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1: hemos trabajado la cobertura (738).

Investigadora: ¿solo?

Respuesta 2: todos los participantes contestan no (739).

Investigadora: hemos trabajado la cobertura y el ataque. Hay que estar más atentos.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.1): realizo cobertura cuando un compañero presiona a otro (740).

Investigadora: ¿cómo? ¿Cuándo realizo una cobertura?

Respuesta 2 (J.7): no, cuando el rival supera a un jugador (mi compañero) y yo tengo que ir a defenderlo.

Investigadora: muy bien /41).

Respuesta 3 (J.1): realizo un ataque cuando empezamos una jugada (742).

Investigadora: ¿y para algo más aparte de cuando inicio jugada con el portero? ¿Cuándo hago un ataque?. ¿Cuándo el otro equipo lleva el balón?

Respuesta 4 (J.8): no, cuando tenemos el balón (743).

Respuesta 5 (J.23): cuando robamos el balón (744).

Respuesta 6 (J.2): en un saque de banda (745).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.9): si hago un ataque es para llegar a la portería y marcar gol (746).

Investigadora: una cosa es cuando lo hago. Y hago un ataque cuando robo el balón o inicio jugada. Y otra cosa, ¿para qué lo hago? ¿Y que más tiene que tener un ataque, muchos o pocos jugadores?

Respuesta 2 (J.4): muchos porque si solo hay dos... (747)

Respuesta 3 (todos): todo el equipo (748).

Investigadora: el máximo número de jugadores. Eso, también, hay que tenerlo en cuenta.

Respuesta 4 (J.11): si hago una cobertura es para ayudar a mi compañero si lo superan (749).

Investigadora: bien.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.16): hicimos cobertura en el juego del rondo, cuando nos robaban balones. Dos de los tres defensas presionaban y uno hacía la cobertura. Y también en el juego de la posesión (750).

Investigadora: ¿qué posesión?

Respuesta 2 (J.16): en el del final (751).

Investigadora: en ese de los centros, ¿no?

Respuesta 3 (J.16): sí (752).

Investigadora: ¿y en algún juego más?

Respuesta 4 (J.17): ¿puede ser en ese que tú ponías los balones arriba? (753)

Investigadora: cada vez que tengo que defender, tengo que hacer cobertura. Por lo tanto, hemos trabajado la cobertura en todos los juegos.

Respuesta 5: todos los participantes afirman que sí (754).

Respuesta 6 (J.16): hemos trabajado ataque cuando robábamos balón en el rondo y también en el que tú lanzabas el balón. Y en el partido (755).

Investigadora: y en ese que eran dos atacantes en dos zonas y dos defensores, uno en una zona y otro en otra.

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (756).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.8): el pase lo hicimos con el interior (757).

Investigadora: error. No hemos hecho ningún juego para trabajar el pase. Es cierto, que cuando jugamos al fútbol tenemos que hacer pases pero no había ningún juego para trabajarlos.

Respuesta 2 (J.2): sí, pues el tiro (758).

Investigadora: Error, ¿hay algún ejercicio o juego expresamente para trabajar el tiro?

Respuesta 3 (J.8): en todos los juegos (759).

Investigadora: ¿quién ha hecho el mecanismo de percepción?

Respuesta 4 (J.16): yo. (760)

Investigadora: ¿qué hemos trabajado?

Respuesta 5 (J.16): la cobertura y el ataque (761).

Investigadora: hemos trabajado la cobertura y el ataque. Todo lo demás son acciones que se dan en el fútbol pero que no eran los objetivos de este entrenamiento.

## **ASAMBLEA 19**

Fecha: 24 de Febrero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.16): hemos trabajado transición defensa - ataque (ataque) y transición ataque - defensa (pressing, repliegue y marcaje zonal) (762).

Investigadora: bien, ¿por qué pongo en la transición defensa-ataque la palabra ataque entre paréntesis?

Respuesta 2 (J.16): porque es lo que hacemos cuando hacemos la transición. Es lo que hacemos después.

Investigadora: ¿y por qué en la transición ataque – defensa: pressing, repliegue y marcaje zonal entre paréntesis? (763).

Respuesta 3 (J.16): es lo que hacemos después (764).

Investigadora: cuando pierdo el balón tengo que hacer pressing, repliegue y marcaje zonal dependiendo de la zona, ¿sí o no?

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (765).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.6): realizo transición defensa - ataque cuando el equipo contrario tiene el balón y lo robamos (766).

Investigadora: vamos a matizar un poco eso. Recupero el balón, ¿y qué hago?

Respuesta 2 (J.6): abrirla a la banda (767).

Investigadora: ¿para qué?

Respuesta 3 (J.17): para realizar un ataque (768).

Investigadora: cuando recupero el balón tengo que salir de la zona de presión, ¿no?

Respuesta 4: todos los participantes afirman que sí, al recuperarla hay que salir de la zona de presión.

Investigadora: pues eso es lo que hay que hacer. Por eso, en uno de los juegos que hemos hecho, había que abrir el balón a una banda (regla) pero a lo mejor no me convenía esto y si pasarla al centro del campo, por ejemplo. ¿Está claro? (769)

Respuesta 5: todos los participantes afirman que sí (770).

Respuesta 6 (J.6): realizo transición ataque - defensa cuando tenemos el balón y el equipo contrario lo roba (771).

Respuesta 7: todos los participantes afirman que sí (772).

Respuesta 8 (J.6): realizo ataque cuando recupero el balón (773).

Respuesta 9: todos los participantes afirman que sí (774).

Investigadora: ¿o cuándo? Siempre se nos olvida la misma. ¿J.17, tú la sabes?

Respuesta 10 (J.17): cuando el portero inicia jugada (775).

Respuesta 11 (J.16): o cuando sacas de banda o una falta (776)

Investigadora: también. Muy bien.

Respuesta 12 (J.6): realizo pressing cuando el equipo contrario tiene el balón en su campo (777).

Investigadora: ¿lo puedo hacer también en mi campo?

Respuesta 13 (J.6): ya pero en el juego ese has dicho: “cuando esté el balón, pressing en el centro del campo”. (778)

Investigadora: y el centro del campo de quién es ¿suyo o nuestro?

Respuesta 14 (J.6): nuestro (779).

Investigadora: por lo tanto, realizo pressing cuando el equipo contrario tiene el balón, da igual la zona.

Respuesta 15 (J.6): realizo repliegue cuando nos roban el balón en su campo (780).

Respuesta (J.2): en nuestro campo (781).

Investigadora: ¿seguro?

Respuesta 16 (J.1): está bien. Si todos estamos atacando y nos roban el balón y estamos arriba, hay que replegarse a nuestro campo (782).

Investigadora: ¿cierto?

Respuesta 17: todos los participantes afirman que sí (783).

Respuesta 18 (J.6): realizo marcaje zonal cuando el equipo rival tiene el balón (784).

Investigadora: bien.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.17): si hago una transición defensa - ataque es cuando recupero el balón (785).

Investigadora: es para, no cuándo. Yo hago una transición por algún motivo.

Respuesta 2 (J.17): yo he puesto que es para cuando recupero el balón (786).

Investigadora: es para qué o por qué.

Respuesta 3 (J.17): realizar un ataque (787).

Respuesta 4 (J.16): podría haber dicho: “para realizar un ataque cuando robo el balón”(788).

Respuesta 5: todos los participantes afirman que sí (789).

Respuesta 6 (J.17): he hecho esta acción porque si hago una transición ataque - defensa es para cuando pierdo el balón, defender. (790)

Respuesta 7: todos los participantes afirman que sí (791).

Respuesta 8: si realizo un ataque es para llegar a la otra portería y finalizar jugada (792).

Investigadora: ¿cómo llego a la otra portería?

Respuesta 9 (J.1): dando pases (793).

Respuesta 10 (J.23): haciendo paredes (794).

Respuesta 11 (J.11): acciones combinadas (795).

Investigadora: como por ejemplo: haciendo pases...

Respuesta 12 (J.8): desdoblamientos (796).

Respuesta 13 (J.11): desmarques de ruptura (797).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 14 (J.23): hago un repliegue porque si pierdo el balón, el otro equipo hace un ataque y tenemos que volver (798).

Respuesta 15 (J.17): tenemos que replegarnos (799).

Respuesta 16 (J.23): si hago un marcaje zonal es para defender una zona en concreto.

Investigadora: muy bien (800).

Respuesta 17 (J.23): si hago pressing es porque el otro equipo se pondrá nervioso y perderá el balón.

Investigadora: si yo defendiendo muy intensamente como lo hacen J.9 y J.11. Espero que un día lo hagamos todos. El otro equipo es más impreciso a la hora de dar pases o cualquier acción técnica o táctica (801).

Respuesta 18: todos los participantes afirman que sí (802).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: vamos J.9, te ayudo. ¿Dónde hemos trabajado la transición defensa-ataque?

Respuesta 1 (J.9): en el juego de las tres zonas, en el de los comodines y en los rondos (803).

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado el cambio ataque-defensa?

Respuesta 2 (J.16): en esos tres también (804).

Investigadora: como hemos jugado un equipo contra otro, se daban las dos cosas. ¿Y dónde hemos trabajado el ataque?

Respuesta 3 (J.1): en todos (805).

Investigadora: ¿y el repliegue, el marcaje zonal y el pressing?

Respuesta 4: todos los participantes responden que en todos (806).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Investigadora: ¿cómo hemos hecho la transición defensa-ataque?



Respuesta 1 (J.11): lo he hecho cuando defendía y robaba el balón y hacía un ataque (807).

Investigadora: ¿cómo hemos hecho la transición ataque-defensa?

Respuesta 2 (J.11): lo he hecho cuando atacaba y perdía el balón y defendía (808).

Investigadora: ¿cómo he hecho el ataque?

Respuesta 3 (J.11): lo he hecho cuando hacia una acción combinada, por ejemplo: pared, desmarque, desdoblamiento... (809)

Respuesta 4 (J.11): el repliegue lo hice cuando perdía balón y bajaba rápido.

Investigadora: ¿así se hace un repliegue? (810)

Respuesta 5: todos los participantes contestan que sí (811).

Respuesta 6 (J.11): el marcaje zonal lo he hecho cubriendo a mis adversarios y mis compañeros también (812).

Investigadora: ahí discrepo, dice J.11 que "el marcaje zonal lo ha hecho cubriendo a los adversarios"

Respuesta 7 (J.17): cubriendo una zona en concreto (813).

Investigadora: si cubro a mi adversario, hago un marcaje individual. ¿Y he hecho pressing?

Respuesta 8 (J.11): lo he hecho cuando el adversario llevaba el balón e íbamos a por el balón (814).

Investigadora: y queríamos recuperarlo, ¿no?

Respuesta 9: todos los participantes responden que sí que queríamos recuperarlo (815).

## **ASAMBLEA 20**

Fecha: 26 de Febrero de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.23): hemos trabajado la transición defensa-ataque y la transición ataque-defensa (816).

Investigadora: ¿sí?

Repuesta 2: todos los participantes contestan que sí (817).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.17): realizo transición defensa - ataque cuando recupero balón y realizo un ataque (818).

Investigadora: pero antes de hacer un ataque, cuando recupero el balón, tengo que hacer algo, ¿no?

Respuesta 2 (J.1): pase (819).

Respuesta 3 (J.17): sacar el balón de la zona de pressing (820).

Investigadora: efectivamente, sacar el balón de la zona de pressing y hacer un ataque.

Respuesta 4 (J.17): realizo transición ataque - defensa cuando pierdo el balón y me repliego para defender (821).

Investigadora: no tienes porqué replegarte siempre. Se pueden hacer otras cosas, ¿qué se puede hacer dependiendo de la zona donde estés?

Respuesta 5 (J.16): el repliegue (822).

Investigadora: ¿en qué zona del campo hago pressing?

Respuesta 6 (J.17): en la primera zona (823).

Respuesta 7 (J.9): en el área (824).

Respuesta 8 (J.7): en el área contraria (825).

Investigadora: en el área contraria hago pressing, ¿cuándo me repliego?

Respuesta 9 (alguien): cuando perdemos el balón en el ataque (826).

Respuesta 10 (J.2): cuando perdemos el balón en el centro del campo (827).

Investigadora: a ver, vamos por zonas. En la primera zona, hago pressing. En la segunda zona, ¿qué hago?

Respuesta 11 (alguien): marcaje zonal (828).

Investigadora: pero pasar de la primera a la segunda zona tengo que replegarme, ¿no?

Respuesta 12: todos los participantes contestan que sí (829) .

Investigadora: ¿y en la tercera zona, qué hago?

Respuesta 13 (J.2 y J.17): defender (830).

Investigadora: en la tercera zona que estoy en mi portería hago marcaje zonal.

Respuesta 14 (J.17): realizo una pared cuando le paso el balón a mi compañero y me desmarco para que me la devuelva (831).

Investigadora: eso lo habíamos puesto como...

Respuesta 15 (J.17): una acción combinada (832).

Respuesta 16 (J.17): otra acción. Realizo un desmarque de ruptura cuando un compañero mío se aleja del balón (833).

Investigadora: pero quién realiza el desmarque de ruptura, ¿tu compañero o tú?

Respuesta 17 (J.17): mi compañero (834).

Respuesta 18 (J.17): realizo un desmarque de apoyo cuando mi compañero no tiene ningún apoyo y yo voy a ayudarlo, me acerco al balón (835).

Respuesta 19: todos los participantes contestan que sí (836).

Investigadora: no hemos trabajado estas acciones, de acuerdo.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.10): si hago una transición defensa-ataque es para salir de nuestro campo (837).

Investigadora: ¿para qué hago una transición defensa-ataque?

Respuesta 2 (J.17): cuando recupero el balón, lo saco de la zona de pressing y realizo un ataque (838).

Investigadora: hacemos una transición defensa-ataque porque hemos recuperado el balón.

Respuesta 3 (J.10): hago una transición ataque-defensa para que el equipo contrario no meta gol. Esto está mal (839).

Respuesta 4 (J.7): pues no (840).

Investigadora: ¿para qué realizo una transición ataque-defensa?

Respuesta 5 (J.7): para defender (841).

Investigadora: para defender porque he perdido el balón.

Respuesta 6 (J.2): del ataque no decimos nada (842).

Investigadora: ¿tú sabes lo que es una transición ataque-defensa?

Respuesta 7 (J.2): primero atacamos y después defendemos (843).

Investigadora: pues ya está. Yo estaba atacando, me han robado el balón y tengo que defender. ¿Cómo puedo defender?. Dependiendo de la zona, hago pressing, repliego y marcaje zonal.

Respuesta 8: todos los participantes contestan que sí (844).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Respuesta 1 (J.23 y J.4): hicimos pressing en el juego de la posesión (845).

Investigadora: ¿y la transición defensa-ataque?

Respuesta 2 (J.23): en el juego del rondo (846).

Investigadora: ¿en el juego del rondo?

Respuesta 3 (J.4): en el que había que había que pasar... (847)

Investigadora: a un compañero que estaba apoyando, ¿no?

Respuesta 4: todos contestan que sí (848).

Respuesta 5 (J.2): en el primero (849).

Investigadora: muy bien, ¿y la transición ataque-defensa?

Respuesta 6 (J.2): en el juego de la posesión también (850).

Investigadora: ¿y algo más que hayáis trabajado?

Respuesta 7 (J.23): desmarque de apoyo y de ruptura (851).

Investigadora: ¿en qué juegos?

Respuesta 8 (J.4): en el de la posesión (852).

Respuesta 9 (J.23): en el del rondo (853).

Investigadora: perfecto.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.9): hice una transición defensa- ataque saliendo rápido de la zona de presión (854).

Investigadora: muy bien. Vamos a darle un aplauso.

Respuesta 2 (J.9): hice una transición ataque-defensa replegando rápido (855).

Investigadora: ¿replegando rápido o haciendo pressing?

Respuesta 3 (J.9): pressing, reduciendo espacios a gran velocidad (856).

Investigadora: ¿estamos de acuerdo?

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (857).

Respuesta 5 (J.9): hice marcaje zonal marcando una zona concreta del campo (858).

Investigadora: porque estaba el balón en esa zona, ¿no?

Respuesta 6: todos los participantes contestan que sí (859).

## **ASAMBLEA 21**

Fecha: 10 de Marzo de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.10): hemos trabajado el cambio defensa – ataque, cambio ataque - defensa y la pared (860).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.4): realizo un cambio ataque - defensa cuando pierdo balón, me repliego y hago presión en las tres zonas (861).

Investigadora: pero primero hago presión y me repliego. Si me supera, ¿no me repliego y luego hago presión?. ¿Primero presiono y luego repliego o pierdo el balón, repliego y después voy a presionar?

Respuesta 2 (J.17): no, como tú lo has dicho (862).

Investigadora: ¿cómo lo he dicho?

Respuesta 3 (J.17): presiono en las tres zonas y me voy replegando (863).

Respuesta 4 (J.17): hago un cambio defensa - ataque cuando recupero balón, lo saco de la zona de presión y realizo un ataque (864).

Investigadora: bien.

Respuesta 5 (J.23): hago una pared cuando doy a mi compañero... (865)

Investigadora: no, ¿cuándo hago un pase?

Respuesta 6 (J.7): yo lo sé, cuando necesito esquivar a un rival (866).

Investigadora: sobrepasar no esquivar.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.17): si hago un cambio ataque-defensa es para cuando pierdo balón, me voy a defender para recuperar (867).

Respuesta 2: todos contestan que sí (868).

Respuesta 3 (J.1 y grupo): si hago un cambio defensa-ataque es para cuando recupero balón, voy a atacar.

Respuesta 4: todos contestan que sí (869).

Respuesta 5 (J.1 y grupo): si realizo una pared es para driblar al defensa y atacar (870).

Investigadora: ¿driblar? Será para superar a un atacante.

Respuesta 6: todos contestan que sí (871).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.2 y grupo): hice el cambio defensa-ataque saliendo de la zona de presión, haciendo un pase y realizando un ataque (872).

Respuesta 2: todos contestan que sí (873).

Respuesta 3 (J.2 y grupo): hice el cambio ataque-defensa replegando rápidamente (874).

Respuesta 4: todos contestan que sí (875).

Respuesta 5: hice una pared dando un pase al compañero y él te la devuelve al primer toque (876).

Respuesta 6: todos contestan que sí (877).

## **ASAMBLEA 22**

Fecha: 17 de Marzo de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.16): hemos trabajado la basculación y el marcaje zonal (878).

Investigadora: ¿hemos trabajado algo más?

Respuesta 2 (J.11): el desmarque de apoyo (879).

Respuesta 3 (alguien): el desmarque de ruptura (880).

Investigadora: no.

Respuesta 4 (J.17): es verdad. La cobertura (881).

Respuesta 5 (J.4): repliegue (882).

Investigadora: y el repliegue.

Respuesta 6 (J.23): y la permuta (883).

Investigadora: hemos trabajado el marcaje zonal, la cobertura, el desmarque de apoyo y el repliegue.

Respuesta 7 (J.16): y la basculación (884).

Investigadora: la basculación, ¿es una acción técnica o táctica?

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.23): hago un desmarque de apoyo cuando uno apoya...(885)

Investigadora: ¿Cuándo qué, J.7?

Respuesta 2 (J.7): cuando tú tienes el balón y tu compañero se acerca a ti para que le des un pase (886).

Respuesta 3: todos responden que sí (887).

Respuesta 4 (J.7): hago una cobertura cuando está tu compañero defendiendo a un adversario y tú te pones por detrás de tu compañero, si se le va, estás tú (888).

Investigadora: ¿y si se le va al que está haciendo la cobertura?

Respuesta 5 (J.4): haces una permuta (889).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 6 (J.7): hago un marcaje zonal cuando... (890)

Investigadora: ¿Cuándo, J.23)?. Tú imagínate un partido.

Respuesta 7 (J.17): cuando vea una zona libre que un compañero se te desmarque (891).

Investigadora: un momento. Nos imaginamos que estamos en un partido, ¿cuándo hago marcaje zonal?

Respuesta 8 (J.17): cuando estamos defendiendo (892)

Respuesta 9 (J.11): cuando en una zona concreta... (893)

Investigadora: en el marcaje zonal, ¿tengo o no tengo el balón?

Respuesta 10 (J.9): no lo tengo porque está atacando el equipo rival (894).

Investigadora: muy bien J.9. Entonces, ¿cuándo hago marcaje zonal? Cuando está atacando el equipo rival.

Respuesta 11 (J.7): realizo un repliegue cuando pierdo el balón. Por ejemplo, en la zona de ataque y todo el equipo baja a la primera zona (895).

Investigadora: ¿y cuando más hago un repliegue?

Respuesta 12 (J.6): cuando hacía un contraataque o un ataque y nos roban el balón (896).

Investigadora: si yo estoy presionando el balón en una zona y me superan, también tengo que replegarme, ¿esa no es otra opción?

Respuesta 13: todos contestan que sí (897).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Investigadora: ¿para qué hago un desmarque de apoyo?

Respuesta 1 (J.2): para apoyar al compañero (898).

Respuesta 2 (J.6): para que mi compañero tenga más líneas de pases (899).

Investigadora: muy bien. ¿Para qué hago una cobertura?

Respuesta 3 (J.7): para ayudar al compañero en defensa (900).

Investigadora: ¿cuál es la finalidad de la cobertura, el objetivo?

Respuesta 4 (J.4): para que el rival no pase (901).

Investigadora: vale, para que el rival no pueda seguir avanzando. ¿Queda algo más, J.2)?

Respuesta 5 (J.2): realizo un marcaje zonal para que el equipo rival tenga una posibilidad menos de pase a sus compañeros (902).

Investigadora: ¿para evitar qué?

Respuesta 6 (J.9): para evitar un ataque del rival (903).

Respuesta 7 (J.2 y J.4): realizamos un repliegue para que el equipo rival no marque gol en nuestra portería (904).

Respuesta 8 (J.6): hombre, se supone que todas las acciones defensivas son para eso (905).

Investigadora: muy bien J.11, pero ¿para qué repliegue?

Respuesta 9 (J.11): para evitar un ataque rival, que no puedan avanzar y nos marquen un gol (906).

Investigadora: ¿y puede ser un repliegue para organizarme?

Respuesta 10 (J.4): sí, pero también puedes hacer una falta y... (907)

Investigadora: ¿y paras el juego?

Respuesta 11 (J.4): paras el juego y te colocas (908).

Investigadora: entonces, ¿cuál es la finalidad del repliegue?

Respuesta 12 (J.16): que el equipo rival no siga avanzando y yo pueda organizarme más rápido (909).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado el desmarque de apoyo?

Respuesta 1 (J.8): en el juego de la posesión (910).

Investigadora: bien. ¿Y el marcaje zonal?

Respuesta 2 (J.8): en el juego de los tres conos (911).

Investigadora: ¿y la cobertura?

Respuesta 3 (J.16 y J.8): ahí también (juego de los tres conos) (912).

Investigadora: ¿y el repliegue?

Respuesta 4 (J.1): en el último, que cuando atacaban tenían que volver a sus posiciones (913).

Respuesta 5 (J.8): el repliegue lo hemos trabajado en el partido (914).

Investigadora: ¿lo hemos trabajado en el último juego?

Respuesta 6: todos los participantes contestan que sí, en el último juego (915).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Investigadora: ¿cómo se hace una cobertura?

Respuesta 1 (J.9): poniéndome detrás del compañero (916).

Investigadora: pero por detrás..., ¿en fila?

Respuesta 2 (J.9): poniéndome un poco al lado de la portería (917).

Investigadora: J.9 es el que está presionando el balón y tú (J.11) le tienes que hacer la cobertura, ¿dónde te colocarías?

Respuesta 3 (J.11): ahí (señalando entre la portería a su izquierda, detrás de él y el compañero al que le hace la cobertura que se sitúa por delante y a la derecha) (918).

Investigadora: porque ¿dónde tienes la portería?

Respuesta 4 (J.2): aquí (919).

Investigadora: muy bien. ¿Cómo hago el marcaje zonal?

Respuesta 5 (J.6): presionando en una zona en concreto (920).

Investigadora: ¿dependiendo de?

Respuesta 6 (J.6): de donde esté el balón (921).

Respuesta 7 (J.1): y de donde esté yo (922).

Investigadora: y de donde están los adversarios, ¿correcto?. No es lo mismo que el balón esté a mi derecha y yo se lateral izquierdo o que el balón esté en la zona donde está el interior y yo sea mediocentro, ¿verdad?

Respuesta 8: todos contestan que sí (923).

Investigadora: ¿cómo hago el repliegue?

Respuesta 9 (J.11): cuando pierdo el balón (924).

Investigadora: pero, ¿cómo?

Respuesta 10 (J.9): retrocediendo a mi campo (925).

Investigadora: ¿rápido, a la pata coja?

Respuesta 11 (J.11): rápido para organizarme (926).

Investigadora: muy bien. El desmarque de apoyo, ¿cómo lo hago?

Respuesta 12 (J.11): acercándome a mi compañero (927).

Respuesta 13: todos responden que sí (928).

## ASAMBLEA 23

Fecha: 24 de Marzo de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.16): hemos trabajado el desmarque de apoyo, el desmarque de ruptura y el cambio defensa-ataque y ataque-defensa (929).

Investigadora: ¿correcto?

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (930).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.6 y J.17): hago un desmarque de apoyo cuando mi compañero se acerca y me da una línea de pase más (931).

Respuesta 2 (J.7): cuando me acerco a mi compañero para que tenga otra línea de pase (932).

Investigadora: ¿y quién lleva el balón?

Respuesta 3 (J.7): el compañero (933).

Investigadora: J.11 ha dicho que hace un desmarque de apoyo para proporcionar a un compañero una línea de pase más y J.7 cuando se acerca a un compañero con balón, ¿son ambas correctas?

Respuesta 4 (J.17): hago un cambio defensa-ataque cuando robo el balón, lo saco de la zona de presión y realizo un ataque (934).

Investigadora: ¿correcto?

Respuesta 5: todos los participantes responden que sí (935).

Respuesta 6 (J.17): hago un cambio ataque-defensa cuando pierdo balón y defiendo en las tres zonas (936).

Investigadora: pero cuando pierdo el balón, ¿qué hago?

Respuesta 7 (J.7): replegarme a mi campo (937).

Respuesta 8 (J.2): está mal (938).

Respuesta 9 (J.17): en cuanto pierdes el balón ya tienes que presionar en la primera zona. Después te repliegas a la segunda zona y presionas. Después en la tercera y si no puedes recuperar el balón, haces falta (939).

Investigadora: así es como se defiende en las tres zonas. Hago pressing, si me sobrepasan me repliego. Hago pressing en la segunda zona y me repliego. Por último, marcaje zonal en mi portería. Y eso de la falta no lo he oído.

Respuesta 10: todos los participantes están de acuerdo (940).

Respuesta 11 (J.17): realizo un desmarque de ruptura cuando me alejo del balón para recibir un pase.

Investigadora: ¿visteis el desmarque de ruptura que hizo Suárez en el segundo gol del Barcelona? Eso fue un desmarque de ruptura. Hizo un desmarque de ruptura librándose de su defensor (941).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.10): realizo un desmarque de apoyo para que el compañero tenga más líneas de pase.

Investigadora: ¿algo más que añadir? (942)

Respuesta 2 (J.9): para apoyar a mi compañero y el ataque del equipo (943).

Respuesta 3: todos afirman que sí (944).

Respuesta 4 (J.10): si realizo un cambio defensa-ataque es por si estoy atacando y pierdo el balón, recuperar posiciones y que no nos marquen (945).

Investigadora: ¿cambio defensa-ataque?

Respuesta 5 (J.10): ah, pues si estoy defendiendo y hago un contraataque, así puedo tener más posibilidades de marcar (946).

Respuesta 6 (J.17): es para sacar el balón de la zona de presión y realizar un ataque (947).

Respuesta 7: todos los participantes están de acuerdo (948).

Respuesta 8 (J.10): lo he dicho igualito (949).

Investigadora: ¿para qué hago un desmarque de ruptura?

Respuesta 9 (J.10): para librarme de un contrario (950).

Investigadora: y que mi compañero me vea porque si me alejo y no me ve, el desmarque no sirve de nada. ¿Y el cambio ataque-defensa, por qué lo hago?

Respuesta 10 (J.10): si estoy atacando y luego me toca defender, pues para que no nos marquen (951).

Respuesta 11 (J.9): para robar el balón (952).

Investigadora: para intentar robar el balón, ¿o no? ¿Y la anterior?

Respuesta 12: todos los participantes responden que sí a ambas (953).

Respuesta 13 (J.1): para defender el contraataque de los rivales (954).

Investigadora: para defender e intentar robar el balón, ¿para qué defendiendo?

Respuesta 14 (J.8): para que no nos metan gol (955).

Investigadora: y para recuperar el balón. No hace falta que lleguen a mi portería y hacer gol, hay que recuperar el balón antes, ¿de acuerdo?

Respuesta 15 (J.8): puede ser que nos quedemos todos en el área y así también defendemos (956).

Investigadora: sí también, como Oliver y Benji.

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado el desmarque de apoyo y el desmarque de ruptura?

Respuesta 1 (J.2): en el primero que eran unos cuantos comodines fuera y otros dentro (957).

Investigadora: ¿y en el de los diez y quince pases no lo hemos trabajado?

Respuesta 2 (J.2): es que es en todos (958).

Investigadora: ¿y en cuál hemos trabajado el cambio defensa-ataque?

Respuesta 3 (J.8): en el partido (959).

Respuesta 4 (J.1 y J.2): en todos (960).



Investigadora: muy bien. En todos porque había atacantes y defensores. Por lo tanto, cuando pierdo el balón tengo que intentar recuperarlo y cuando lo tengo, intentar atacar, ¿de acuerdo?

Respuesta 5: todos los participantes están de acuerdo (961).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Investigadora: ¿cómo hago un cambio ataque-defensa?

Respuesta (alguien): pues atacando y defendiendo (962)

Investigadora: ¿cómo lo hago?

Respuesta 2 (J.17): robando el balón y presionando en las tres zonas (963).

Nota: no se habla del desmarque de apoyo y de ruptura.

## ASAMBLEA 24

Fecha: 16 de Abril de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Investigadora: ¿qué hemos trabajado?

Respuesta 1 (J.8): el desmarque de apoyo, el desmarque de ruptura y el pressing (964).

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (965).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Investigadora: ¿cuándo hago un desmarque de apoyo?

Respuesta 1 (J.2): cuando mi compañero me está apoyando (966).

Investigadora: no.

Respuesta 2 (J.4 y J.16): sí, cuando un compañero necesita una línea de pase más (967).

Respuesta 3: todos los participantes están de acuerdo (968).

Respuesta 4 (J.23): hago pressing cuando el rival tiene el balón. Entonces hago pressing para robar el balón (969).

Investigadora: bien. ¿Cuándo hago un desmarque de ruptura?

Respuesta 5 (J.11): para que mi compañero con balón, para que tenga más opciones de pase (970).

Investigadora: siguiente.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.11): si realizo un desmarque de apoyo es para darle más opciones de pasarle el balón a mi compañero (971).

Investigadora: ¿Entonces, cuándo hago un desmarque de apoyo?. Porque en el “cuándo” y en el “por qué” habéis dado la misma respuesta.

Respuesta 2 (J.11): porque ellos lo han hecho mal (972).

Investigadora: ¿cuándo hago un desmarque de apoyo?

Respuesta 3 (J.7): cuando me acerco a mi compañero (973).

Investigadora: J.11 quiere hablar.

Respuesta 4 (J.6): has dicho “cuándo” y pone “por qué y para qué” (974).

Investigadora: en el anterior que es “cuándo” habéis dicho “para darle una opción de pase más a mi compañero”. Hago un desmarque de apoyo cuando mi compañero está presionado por un rival, ¿de acuerdo? Pero, ¿para qué lo hago?, para darle otras opciones a mi compañero, otra línea de pase más.

Respuesta 5 (J.10): como mínimo hay que tener dos líneas de pase (975).

Repuesta 6 (J.11): ¡qué listo! (976)

Respuesta 7: todos los participantes están de acuerdo en los interrogantes del mecanismo de aprendizaje.

Investigadora: ¿para qué hago un desmarque de ruptura? (977)

Respuesta 8 (J.11): para darle más opciones a mi compañero y me da el pase para marcar. Es que es lo mismo (978).

Investigadora: entonces, ¿cuándo hago un desmarque de ruptura? Para que este claro...

Respuesta 9 (J.4): cuando me alejo del compañero con balón (979).

Investigadora: ¿cuándo hacemos un desmarque de ruptura en un partido?. Cuando me libro del rival y me voy hacia la portería, ¿sí o no? ¿Y para qué lo hago?

Respuesta 10 (J.16): para realizar un ataque (980).

Investigadora: y dar una línea de pase más, ¿está claro?

Respuesta 11 (J.11): realizo pressing para robar el balón y realizar un ataque (981).

Investigadora: esa es la finalidad, ¿no?

Respuesta 12: todos los participantes están de acuerdo (982).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿en qué juegos hemos trabajado el desmarque de apoyo o de ruptura?

Respuesta 1 (J.6): en ese que había porterías y teníamos que dar dos pases entre las porterías trabajamos el desmarque de apoyo. Y el de ruptura porque teníamos que cambiar de zona (regla). Y el pressing en ese que había un defensor y un atacante en un sitio y... (983)

Investigadora: el resto del equipo en el otro sitio, pero en el de las porterías que había que dar dos pases también hemos trabajado el pressing. Porque el equipo que no tenía el balón también tenía que presionar.

Investigadora: muy bien, J.11.

Respuesta 2 (J.8): y en el partido (984).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Investigadora: ¿cómo hago un desmarque de apoyo?

Respuesta 1 (J.2): haciendo un pase al jugador que... (985)

Investigadora: ¿cómo lo hago?, ¿cómo, corriendo, saltando?

Respuesta 2 (J.2): corriendo con el balón para que el compañero que está ... (986)

Investigadora: ¿cómo?

Respuesta 3 (J.2): corriendo (987).

Investigadora: ¿cómo lo hago?

Respuesta 4 (J.11): hacia mi jugador corriendo (988).

Investigadora: acercándote a tu compañero corriendo, ¿vale? ¿Cómo hago un desmarque de ruptura?

Respuesta 5 (J.10): sí. Me alejo de mi compañero en diagonal para que me dé un pase (989).

Investigadora: bien. ¿Cómo hago pressing?

Respuesta 6 (J.10): pues corriendo (990).

Respuesta 7 (alguien): corriendo a por el balón (991).

Investigadora: pero ¿entrando de golpe o aguantando?

Respuesta 8: todos los participantes contestan la segunda opción “aguantando” (992)

## ASAMBLEA 25

Fecha: 21 de Abril de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.17): la velocidad y la cobertura (993).

Investigadora: ¿y ya está?

Respuesta 2 (J.11): y la transición defensa-ataque y ataque-defensa (994).

Investigadora: muy bien. Las transiciones siempre las estás trabajando cuando pierdes o recuperas el balón.

Respuesta 3 (J.17): ¿y no hemos trabajado el ataque? Has dicho que íbamos a trabajar la velocidad y la cobertura (995).

Respuesta 4 (J.11): ¡ah sí! El ataque también (996).

Investigadora: el ataque en el juego de las murallas. Muy bien J.17, ¿estamos de acuerdo?

Respuesta 5: todos los participantes están de acuerdo (997).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.9): hago una cobertura cuando quiero recuperar balón (998).

Investigadora: ¿hago una cobertura cuando quiero recuperar balón?

Respuesta 2 (J.17): ¡sí, sí! (999)

Investigadora: ¿sí?

Respuesta 3 (J.17): hago una cobertura cuando a mi compañero se le escapa. Cuando el rival se va de mi compañero, yo me pongo detrás para hacerle la cobertura. Y si se va también de mí, se puede poner el compañero por detrás y hacemos una permuta (1000).

Investigadora: bien.

Respuesta 4 (J.9): hago una transición defensa-ataque cuando... (1001)

Respuesta 5 (J.7): me doy la palabra (1002).

Investigadora: ¿cuándo hago un cambio defensa-ataque?

Respuesta 6 (J.7): pues cuando tú estás presionando al equipo contrario...(1003)

Investigadora: cambio defensa-ataque, ¿qué estoy haciendo yo?

Respuesta 7 (J.7): estás haciendo un ataque y recuperas balón...(1004)

Investigadora: eso es ataque-defensa, ¿verdad?

Respuesta 8 (J.16): sí, hago una transición defensa-ataque cuando recupero el balón y luego realizo un ataque (1005).

Respuesta 9 (J.17): recupero balón, lo saco de la zona de presión y realizo un ataque (1006).

Investigadora: realizo un ataque es “para qué lo hago”. No “cuándo”.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.16): si realizo una cobertura es para evitar encajar un gol (1007).

Investigadora: bien, ¿de acuerdo?

Respuesta 2: todos los participantes responden que sí (1008).

Investigadora: ¿para qué hago un cambio ataque-defensa?

Respuesta 3 (J.16): para evitar que nos marquen un gol (1009).

Investigadora: ¿para qué hago un cambio defensa-ataque?

Respuesta 4 (J.16): para realizar un ataque y marcar gol (1010).

Respuesta 5 (J.6): para que sea difícil marcar gol en nuestra portería (1011).

Investigadora: ¿cómo?

Respuesta 6 (J.6): replegando y presionando (1012).

Respuesta 7 (J.6): para sacar el balón de la zona de presión. Donde están presionando ellos y hacer un ataque (1013).

Investigadora: ¿para qué hago un ataque?

Respuesta 8 (J.16): para marcar gol (1014).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado el ataque?

Respuesta 1 (J.17): en el juego de la muralla (1015).

Investigadora: ¿y la cobertura?

Respuesta 2 (J.17): en el de la muralla (1016).

Investigadora: ¿y en cuál más? En el de los rondos que íbamos por parejas, ¿no?

Respuesta 3: todos contestan que sí (1017).

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado la transición defensa-ataque y ataque-defensa?

Respuesta 4 (J.17 y J.10): en el de la muralla y en el de los rondos (1018).

Respuesta 5: todos los participantes están de acuerdo (1019).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Investigadora: ¿cómo hago la cobertura?

Respuesta 1 (J.4): me pongo detrás (1020).

Investigadora: pero cómo, ¿en hilera o a un lado?

Respuesta 2 (J.7): en escalera o a un lado.(1021)

Investigadora: ¿cómo realizo un ataque?

Respuesta 3 (J.16): realizando acciones combinadas (1022).

Investigadora: muy bien, ¿y el cambio defensa-ataque y ataque-defensa?

Respuesta 4 (J.4): corriendo (1023).

Respuesta 5 (J.6): replegando y presionando (1024).

Respuesta 6 (J.4): corriendo hacia atrás (1025).

Investigadora: ¿y el de defensa-ataque, J.9?

Respuesta 7 (J.4): corriendo (1026).

Respuesta 8 (J.9): robando el balón y sacándolo de la zona de presión (1027).

## **ASAMBLEA 26**

Fecha: 28 de Abril de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.16): cambio de orientación, la basculación, el ataque y el pressing (1028).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Investigadora: ¿cuándo hago un cambio de orientación?

Respuesta 1 (J.1): cuando el balón pasa a una banda, al lado contrario (1029).

Investigadora: ¿cuándo hago un cambio de orientación?. Poneos en situación.

Respuesta 2 (J.7): cuando te llevas a todo el equipo (rival) y necesitas cambiar de banda porque en la otra banda no hay presión (1030).

Investigadora: porque en la otra banda no están presionando y saco el balón de la presión. Vale J.7, muy bien.

Respuesta 3: el resto de participantes contestan que están de acuerdo (1031).

Investigadora: ¿cuándo hago un ataque?

Respuesta 4 (J.4): cuando tengo el balón y me voy hacia la portería rival (1032).

Investigadora: ¿cuándo?

Respuesta 5 (J.9): cuando robo balón (1033).

Investigadora: ¿y el segundo, cuándo?

Respuesta 6 (J.16): cuando saco de puerta, de banda, de córner y de falta (1034).

Investigadora: bien. ¿Cuándo basculo?

Respuesta 7 (J.4): cuando mi compañero tiene el balón en una banda y tengo que bascular... (1035)

Investigadora: cuando yo basculo, ¿quién tiene el balón, J.4?

Respuesta 8 (J.4): cuando tiene el balón mi compañero (1036).

Investigadora: ah, ¿tú basculas cuando nosotros tenemos el balón?

Respuesta 9 (J.4): no, no, cuando la tienen los otros (1037).

Respuesta 10 (J.8): no, es cuando lo tiene el otro equipo (1038).

Investigadora: bien.

Respuesta 11 (J.16): pero también basculamos cuando la tiene mi equipo porque yo mismo..., si la tiene el interior de la derecha... (1039)

Investigadora: lo que haces es incorporarte al ataque. ¿Cuándo tengo que bascular?

Respuesta 12 (J.1): cuando el equipo contrario da un pase a la otra banda y estamos todos metidos en esa banda y tenemos que movernos hacia donde está el balón (1040).

Investigadora: por ejemplo, basculo cuando el balón está en el otro lado. Para estar ordenado defensivamente y reducir distancias con mis compañeros, ¿de acuerdo?

Respuesta 13 (J.2): entonces lo que J.16 ha dicho antes es también bascular (1041).

Investigadora: ya, pero eso es al incorporarse al ataque.

Respuesta 14 (J.4): realizo pressing cuando el equipo contrario tiene el balón y quiero recuperarlo.

Investigadora: muy bien (1042).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Investigadora: ¿para qué hago un cambio de orientación?

Respuesta 1 (J.10): para alejarme del rival (1043).

Respuesta 2 (J.1): cuando estamos presionados en una banda... (1044)

Investigadora: no quiero que lo describas. He dicho "para qué".

Respuesta 3 (J.2): para librarnos de muchos contrarios. Por ejemplo, J.4 que es lateral izquierdo se la pasa a J.23 que está en la banda derecha (1045).

Investigadora: ¿para qué hago un cambio de orientación?

Respuesta 4 (J.6): para cambiar el juego de lado del campo al otro (1046).

Investigadora: ¿y por qué lo cambio de un lado a otro?

Respuesta 5 (J.16): porque en el otro lado hay más espacios (1047).

Investigadora: bien. Hay menos presión y hago un cambio de orientación para librarme de la presión de los contrarios. ¿Para qué basculo?

Respuesta 6 (J.10): para ayudar al equipo (1048).

Investigadora: ¿y para qué más? Basculo para organizarme defensivamente, y para ocupar el campo de forma racional y no dejar espacios libres, ¿de acuerdo?

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (1049).

Investigadora: ¿para qué hago pressing?

Respuesta 8: para recuperar el balón (1050).

Investigadora: ¡premio!

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿en dónde hemos trabajado el cambio de orientación?

Respuesta 1 (J.16): en el juego de los cuatro cuadrados (1051).

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado el ataque?

Respuesta 2 (J.17): en todos (1052).

Respuesta 3 (J.16): en todos menos en dos juegos (1053).

Investigadora: en esos no. Pero, ¿en cuál más hemos trabajado el ataque?

Respuesta 4 (J.2): en el partido y en el de los cinco balones (1054).

Investigadora: ¿y dónde hemos trabajado el pressing?

Respuesta 5 (J.7): en todos (1055).

Investigadora: ¿seguro?

Respuesta 6: todos contestan que sí (1056).

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Investigadora: ¿cómo hago el cambio de orientación?

Respuesta 1 (J.7): haciendo un pase bombeado al otro lado (1057).

Investigadora: ¿cómo hago pressing?

Respuesta 2 (J.9): corriendo para recuperar balón (1058).

Investigadora: J.7, ¿cómo hago pressing?

Respuesta 3 (J.7): reduciendo espacios al equipo contrario para que no puedan salir con el balón controlado (1059).

Investigadora: pero ¿uno solo o todos?

Respuesta 4 (J.7): todo el equipo (1060).

Investigadora: ¿y cómo basculo?

Respuesta 5 (J.16): moviéndome hacia el lado donde el rival tiene el balón (1061).

Investigadora: muy bien. ¿Y cómo ataco?

Respuesta 6 (J.9): haciendo acciones combinadas (1062).

Investigadora: ¿el resto estáis de acuerdo?

Respuesta 7: todos los participantes contestan que sí (1063).

## **ASAMBLEA 27**

Fecha: 5 de Mayo de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.6): cambio de orientación, cobertura, ataque, transición defensa-ataque y ataque-defensa.

Investigadora: estoy de acuerdo en todos menos en la cobertura. Yo he dicho en algún momento que íbamos a trabajar la cobertura (1064).

Respuesta 2 (J.6): en el primero (1065).

Investigadora: ya pero no he dicho que íbamos a trabajar la cobertura. Cuando lo he explicado, he dicho que trabajaríamos el cambio de orientación. Es cierto que he dicho “uno presiona y el otro hace la cobertura” pero no que la íbamos a trabajar específicamente, ¿de acuerdo?

Respuesta 3: todos los participantes responden que están de acuerdo (1066).

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.8): hago un cambio de orientación cuando cambio el balón de una banda a otra (1067).

Investigadora: esa es la definición pero ¿cuándo lo hago?

Respuesta 2 (J.8): cuando mi compañero se desmarca (1068).

Respuesta 3 (J.6): cuando el compañero de la otra banda se desmarca (1069).

Investigadora: ¿cuándo necesito hacer un cambio de orientación? ¿Por qué cuando tengo el balón, digo “voy a hacer un cambio de orientación”?

Respuesta 4 (J.7): porque si te están presionando los defensas del otro equipo o los jugadores del otro equipo y necesitas pasar el balón al otro lado para que no te presionen (1070).

Investigadora: muy bien.

Respuesta 5 (J.9): hago un cambio defensa-ataque cuando robo balón, lo saco de la línea de presión...(1071)

Respuesta 6 (J.17): esa es la transición defensa-ataque, Estamos hablando del ataque (1072).

Investigadora: así demuestras que no estás atento, J.9, ¿Cuándo atacas o cuándo realizas un ataque?

Respuesta 7 (J.8): cuando robas balón (1073).

Investigadora: ¿y cuando más?

Respuesta 8 (J.16): cuando sacas a balón parado: de falta, de córner... (1074)

Respuesta 9 (J.17): cuando el portero inicia la jugada (1075).

Investigadora: muy bien todos. ¿Cuándo hago un cambio ataque-defensa?

Respuesta 10 (J.8): cuando robo balón (1076).

Respuesta 11 (J.9): cuando tengo que replegar a mi zona (1077).

Investigadora: ¿Cuándo?

Respuesta 12 (J.17): cuando pierdo el balón y tengo que replegarme (1078).

Investigadora: ¿y cuando hago un cambio defensa-ataque?

Respuesta 13 (J.9): cuando recupero balón (1079).

Investigadora: muy bien.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Investigadora: ¿para qué hago un cambio de orientación?

Respuesta 1 (J.9): para salir de la zona de presión (1080).

Investigadora: bien, ¿correcto?

Respuesta 2: todos los participantes afirman que sí (1081).

Respuesta 3 (J.7): si realizo un cambio ataque-defensa es por... (1082)

Investigadora: venga, estoy atacando y pierdo balón. ¿Qué tengo que hacer después? Replegarme, ¿no?

Respuesta 4: todos los participantes contestan que sí (1083).

Respuesta 5 (J.7): si realizo un ataque es... (1084)

Respuesta 6 (J.17): es para llegar a la portería contraria y finalizar jugada (1085).

Respuesta 7 (J.16): para intentar marcar gol en la portería contraria (1086).

Respuesta 8 (J.17): si hago un cambio defensa-ataque es para cuando robo balón, salir de la zona de presión (1087).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Investigadora: ¿dónde hemos trabajado el cambio de orientación?

Respuesta 1 (J.11): en todos los juegos (1088).

Investigadora: especifica.

Respuesta 2 (J.11 y J.6): en el primero que había tres zonas. En el segundo, el de los cuadrados que teníamos que cambiar el balón de un cuadrado a otro. En el tercero que había que hacer pases en tu campo y en el otro dos (1089).

Investigadora: bien, ¿dónde hemos trabajado el ataque?

Respuesta 3 (J.11): en el último (1090).

Respuesta 4 (J.2): en todos (1091).

Investigadora: ¿en todos?

Respuesta 5 (J.17): en el tercero y en el cuarto, ¿hemos hecho cuatro? (1092)

Investigadora: hemos hecho tres y el partido, ¿entonces en cuál?

Respuesta 6 (J.11): en el tercero (1093).

Investigadora: bien, ¿dónde hemos trabajado el cambio defensa-ataque y ataque-defensa?

Respuesta 7 (J.11): en el primero y en el último (1094).

Respuesta 8 (J.2 y J.17): en todos (1095).

Investigadora: ¿por qué en todos, J.2?

Respuesta 9 (J.2): porque en todos hemos defendido y atacado (1096).

Investigadora: muy bien, J.2.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.16): el cambio de orientación lo hemos hecho con un pase elevado por encima de los rivales de un lado a otro del campo (1097)

Respuesta 2 (J.7): correcto (1098).

Respuesta 2 (J.2): el cambio defensa-ataque cuando robo el balón en mi campo (1099).

Investigadora: ¿cómo, J.2?

Respuesta 3 (J.16): no, saliendo de la zona de presión y realizando un ataque (1100).

Respuesta 4 (J.17): que cómo lo haces, ¿andando, nadando? (1101)

Respuesta 5 (J.2): corriendo y robando el balón (1102).

Investigadora: y sacándolo de la zona de presión.

Respuesta 6 (J.2): claro (1103).

Investigadora: ¿y el cambio ataque-defensa?

Respuesta 7 (J.16): replegándonos y haciendo presión en las tres zonas (1104).

Investigadora: ¿pero dónde está el balón o dónde no está?

Respuesta 8 (varios): donde está el balón (1105).

Investigadora: vale, bien.

Respuesta 9 (J.16): y el ataque haciendo acciones combinadas (1106).

Investigadora: muy bien, ¿estamos todos de acuerdo?

Respuesta 10: todos los participantes contestan que sí (1107).

## **ASAMBLEA 28**

Fecha: 12 de Mayo de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?



Respuesta 1 (J.4 y J.8): el desmarque de apoyo, el desmarque de ruptura, la defensa zonal y la cobertura.

Investigadora: ¿la defensa zonal? (1108)

Respuesta 2 (J.16): y la velocidad (1109)

Investigadora: correcto, pero me interesan los principios tácticos.

Respuesta 3 (J.8): y el cambio de orientación (1110).

Investigadora: también. Bien, J.8.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.23): hago un desmarque de apoyo cuando me acerco a mi compañero (1111).

Investigadora: ¿cuándo tengo que hacer un desmarque de apoyo?

Respuesta 2 (J.11): cuando voy a darle más opciones de pase a mi compañero y cuando me acerco.

Investigadora: ¿por qué le doy más opciones de pase a mi compañero? ¿Qué impedimentos tiene el que lleva el balón? (1112)

Respuesta 3 (J.4): porque me atacan (1113).

Respuesta 4 (J.7): para poder hacer un ataque (1114).

Investigadora: no, hago un desmarque de apoyo para darle más opciones a mi compañero con balón. Pero ¿por qué necesita más opciones?

Respuesta 5 (J.16): porque está sufriendo la presión del rival (1115).

Respuesta 6 (J.7): cuando se la van a quitar (1116).

Investigadora: vale, J.7. ¿Cuándo hago un desmarque de ruptura?

Respuesta 7 (J.23): cuando me alejo de mi compañero (1117)

Investigadora: cuando lo hago, J.23.

Respuesta 8 (J.11): cuando quiero darle una opción más a mi compañero pero el pase por arriba y alejándome de él. Bueno, por arriba da igual (1118).

Respuesta 9 (J.16): cuando mi compañero que lleva el balón sufre la presión del rival (1119).

Respuesta 10: todos contestan que sí (1120).

Investigadora: ¿cuándo hago una defensa zonal como vosotros decís?

Respuesta 11 (J.16): cuando el equipo contrario lleva el balón (1121)

Respuesta 12: todos contestan que sí (1122).

Investigadora: ¿Cuándo hago una cobertura?

Respuesta 13 (J.23): cuando me pongo detrás de mi compañero (1123).

Investigadora: eso es “cómo” y estamos en el “cuándo”.

Respuesta 14 (J.9): cuando el equipo rival tiene el balón (1124).

Investigadora: y está intentando...

Respuesta 15 (J.2): finalizar en portería y marcar gol (1125).

Investigadora: muy bien.

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.16): si realizo un desmarque de apoyo es para darle una línea de pase más a mi compañero.

Investigadora: correcto, ¿estamos de acuerdo? (1126)

Respuesta 2: todos los participantes contestan que sí (1127).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

## ASAMBLEA 29

Fecha: 14 de Mayo de 2015

Pregunta 1: ¿Qué he observado durante el entrenamiento?

Respuesta 1 (J.17): el desmarque de apoyo, los espacios libres y las transiciones defensiva-ataque y ataque-defensa (1128).

Investigadora: siempre trabajamos las transiciones.

Respuesta 2 (J.4): y el desmarque de ruptura (1129).

Investigadora: no lo hemos trabajado.

Pregunta 2: ¿Dónde y cuándo he tenido que hacer alguna acción concreta?

Respuesta 1 (J.4): sí. Hago un desmarque de apoyo cuando mi compañero tiene el balón y necesita que lo apoyen (1130).

Investigadora: ¿por qué necesita apoyo?

Respuesta 2 (J.8): porque no tiene opciones de pase (1131).

Respuesta 3 (J.1): porque no tiene ningún apoyo (1132).

Investigadora: ¿por qué no tiene ningún apoyo?

Respuesta 4 (J.11): por la presión del equipo contrario (1133).

Investigadora: claro. Yo hago un desmarque de apoyo cuando mi compañero con balón está presionado. ¿Cuándo creo un espacio libre, qué es lo que quiero?

Respuesta 5 (J.4): marcar gol (1134).

Investigadora: ¿Cuándo hago el movimiento para crearlo?

Respuesta 6 (J.9): para aprovecharlo (1135).

Investigadora: eso es el “para qué”. Creo un espacio libre cuando...

Respuesta 7 (J.10 y grupo): cuando quiero que mi compañero tenga más líneas de pase (1136).

Investigadora: ¿Cuándo ocupo un espacio libre?

Respuesta 8 (J.10 y grupo): cuando mi compañero lo crea (1137).

Investigadora: ¿Cuándo aprovecho un espacio libre?

Respuesta 9 (J.10 y grupo): cuando lo ocupo porque el rival me deja (1138).

Investigadora: ¿sí?

Respuesta 10: todos los participantes afirman que sí (1139).

Pregunta 3: ¿Por qué y para qué he hecho esa acción?

Respuesta 1 (J.7 y grupo): si realizo un desmarque de apoyo es para darle a mi compañero más líneas de pase (1140).

Respuesta 2: todos los participantes están de acuerdo (1141).

Respuesta 3 (J.7 y grupo): si creo un espacio libre es para que lo aproveche otro compañero cuando tenemos el balón (1142).

Respuesta 4: todos los participantes están de acuerdo (1143).

Respuesta 5 (J.7 y grupo): si creo un espacio libre es para que otro compañero lo ocupe (1144).

Respuesta 6: todos los participantes están de acuerdo (1145).

Respuesta 7 (J.7 y grupo): si aprovecho un espacio libre es para seguir atacando y finalizar en portería (1146).

Respuesta 8: todos los participantes están de acuerdo (1147).

Pregunta 4: ¿Qué hice después de comprender lo que tenía que hacer?

Lo dicen bien pero no se entiende. Consultar entrenamiento.

Pregunta 5: ¿Cómo lo hice?

Respuesta 1 (J.16 y grupo): creo un espacio libre haciendo un desmarque de apoyo al compañero con balón (1148).

Respuesta 2 (J.16 y grupo): hago el desmarque de apoyo acercándome al compañero con balón (1149).

Respuesta 3 (J.16 y grupo): lo ocupo (espacio libre) corriendo hacia el espacio libre creado por mi compañero (1150).

Respuesta 4 (J.16 y grupo): aprovecho un espacio libre ocupándolo y finalizando en portería si estoy cerca (1151).

### **Anexo XI.11. Juegos deportivos del Programa de entrenamiento globalizado con juegos deportivos.**

Sesión 1	
Juego 1	Nombre del juego: El comecocos. Descripción: los jugadores se distribuyen por parejas y compiten por cuartetos en ¼ de campo

	<p>(30x19,5 m.). Realizan diferentes conducciones por las líneas del campo evitando ser pillados por la pareja perseguidora. Gana aquel que menos puntos pierda al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: si un jugador es pillado, adopta el rol de perseguidor. Todas las parejas inician el juego con diez puntos. Cada vez que un jugador es pillado, resta un punto del total.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2.</p> <p>Espacio de acción: medio estable.</p> <p>Acciones motrices: conducir.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 2	<p>Nombre del juego: La conquista.</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en tríos para jugar un 3:3 en un campo F8 dividido en dos mitades (30x39 m. cada mitad de campo). Cada mitad para dos equipos y cuatro porterías. El equipo poseedor del balón debe mantener la posesión del balón. En el momento que el equipo defensor robe el balón, tratará de marcar gol lo más rápidamente posible en las dos porterías del equipo adversario. Gana el equipo que mayor número de conquistas realice (goles) antes de terminar el juego.</p> <p>Reglas:</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m. cada mitad de campo).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie, desmarcarse (acercándose y alejándose), conducir, controlar y entrar.</p> <p>Otras acciones motrices: atacar y contraatacar.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 3	<p>Nombre del juego: El duelo.</p> <p>Descripción: los jugadores forman hileras y compiten en un 1:1. Cada uno de ellos lleva un peto en la mano. El objetivo es atravesar los obstáculos (saltar tres vallas con los pies juntos) y realizar cambios de dirección (zig-zag) entre los conos para poner el peto en el aro. Gana el que primero consiga el duelo. El jugador que alcance 5 duelos, gana el juego.</p> <p>Reglas: el salto se debe realizar con los pies juntos. El cambio de dirección debe ser de derecha e izquierda. Cada duelo puntúa un punto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m).</p> <p>Acciones motrices: -</p> <p>Capacidades condicionales: fuerza.</p> <p>Material: vallas pequeñas, conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 4	<p>Nombre del juego: El desafío.</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen por parejas y un balón. Un jugador de la pareja realiza un pase desde la línea y dice: "YA". A la señal salen los dos corriendo y deben hacerse con el balón antes que el compañero. Una vez controlado el balón debe avanzar 5 metros sin perderlo para lograr el punto. Gana el jugador que obtenga mayor número de puntos al acabar el juego.</p> <p>Reglas: El jugador que llegue antes y controle el balón, conseguirá un punto.</p> <p>Variante: realizar un saque de banda en vez de un pase.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie y controlar.</p> <p>Capacidades condicionales: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 5	<p>Nombre del juego: Cono gol.</p> <p>Descripción: se forman tríos, cada uno de ellos se sitúa en el espacio delimitado entre la línea de banda y el "cono gol". Dos jugadores llevan el peto de un color y el tercero de otro distinto. Un miembro del trío saca de banda, el compañero debe engañar al defensor con un cambio de dirección (finta) y controlar el balón. Posteriormente tiene que jugar un 1:1 e impactar con el balón en el cono. Cada jugador tiene cuatro balones. El objetivo es conseguir un punto con cada balón. Los participantes van cambiando de rol durante el juego. El jugador ganador es aquel que consiga antes cuatro puntos.</p> <p>Reglas:</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1.</p>

	<p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie, controlar y tirar.</p> <p>Otras acciones motrices: regatear, atacar y contraatacar</p> <p>Capacidades condicionales: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 2	
Juego 6	<p>Nombre del juego: La terna</p> <p>Descripción: los jugadores forman tríos. Un jugador realiza un saque de banda, los otros dos jugadores parten de los dos conos que están situados en frente. A la señal del sacador, el jugador rojo irá al saque de banda, realizará una finta y un giro y recibirá el balón de su compañero para finalizar en portería. El jugador azul debe evitar que se gire y que reciba el balón. Gana el jugador que mayor ganancia acumule durante el tiempo de juego.</p> <p>Reglas: si el jugador azul impide que el rojo se gire, obtiene un punto. Si el jugador rojo finaliza el ataque, el punto es para el jugador atacante. Cada minuto se cambia el rol del jugador que saca de banda.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m).</p> <p>Acciones motrices: regatear y tirar.</p> <p>Otras acciones motrices: controlar, fintar y presionar (JDACB).</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 7	<p>Nombre del juego: El cono ganador</p> <p>Descripción: los jugadores se distribuyen por parejas. Cada pareja tiene un balón. Uno de los jugadores intenta avanzar con carrera dorsal conduciendo el móvil hacia el cono. El otro jugador debe impedirlo y robarlo. Cada vez que el jugador logre girarse y llegar al cono anotará un punto. Y si le roban el balón resta un punto de la puntuación que lleve hasta el momento. Gana el jugador que consiga anotar mayor número de puntos en las cuatro series.</p> <p>Reglas: el balón se roba y se devuelve al jugador que está realizando la serie. El rol cambia en cada serie.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m).</p> <p>Acciones motrices: conducir y regatear.</p> <p>Otras acciones: fintar y presionar (JDACB)</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8</p>
Juego 8	<p>Nombre del juego: El dúo protector.</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos. El espacio de juego se divide en varias zonas (zona del dúo y resto del campo). El equipo atacante (rojo) inicia el juego desde la posición del portero. El objetivo es mantener la posesión del balón y superar al dúo. El equipo defensor (azul) intenta mediante presión defensiva recuperar el balón, todos repliegan si lo recuperan (rojo) pero solo dos jugadores presionan (dúo). Gana el equipo que antes llegue a cinco goles.</p> <p>Reglas: Tras finalización en la portería o recuperación del balón se reinicia el juego.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable.</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie, desmarcarse (acercándose al balón y alejándose del balón), marcar en zona, interceptar y entrar (30x19,5 m.).</p> <p>Otras acciones motrices: tirar, hacer pared, cambiar de orientación, anticiparse y entrar.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 9	<p>Nombre del juego: El quinto</p> <p>Descripción: la mitad de un campo de F8 (30x39 m.) se divide en tres zonas. En cada espacio se enfrentan en un rondo 2:2. Dos jugadores comodines esperan en la siguiente zona. Tras dar cinco pases se tiene que pasar a uno de los comodines del otro sector. El pase debe ser en largo y evitando que algún adversario lo intercepte. Gana el equipo que mayor número de puntos haya obtenido al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: cada transición al otro sector sin perder el balón puntúa con un punto, solo puede realizarse si previamente se han realizado cinco pases. Si el equipo defensor intercepta el pase se cambia de roles. El equipo atacante pasa a ser comodines en la zona 3. Y los comodines de la zona 2 son atacantes en esa zona (al menos de inicio).</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con</p>

competición. Interacción motriz directa: 4:2.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: pasar con el pie, regatear y entrar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 3

**Juego 10** Nombre del juego: Somos un equipo top  
 Descripción: los jugadores forman grupos de seis jugadores (tres parejas) y se distribuyen en la zona delimitada. Dos se la quedan en el centro e intentan interceptar los pases de los compañeros exteriores. El que recupere el balón sale del círculo junto a su pareja y se cambia por los compañeros que lo perdieron. Gana el jugador que al acabar el juego ha logrado mayor número de puntos.  
 Reglas: Todos y cada uno de los jugadores inician el juego con diez puntos. Aquel que intercepte el balón suma un punto y el que lo pierda resta un punto del total.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m).  
 Acciones motrices: pasar con el pie y entrar.  
 Otras acciones: hacer cobertura, interceptar y presionar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

**Juego 11** Nombre del juego: El camaleón  
 Descripción: los jugadores se sitúan en un cuadrado central y se dividen en dos equipos, tres de ellos adoptan el rol de camaleones (comodines atacantes). En la zona delimitada se juega una posesión de 4:4 + 3 camaleones y dos porteros. El equipo que tiene el balón intentará conservarlo y el que defiende debe recuperarlo lo antes posible. Cuando el poseedor del balón lo pierde, el equipo defensor se repliega al área y espera el ataque organizado del otro equipo. Los camaleones no intervienen en el ataque pero sí ayudan a conservar el balón a los poseedores del mismo. El jugador que ha perdido el balón temporiza para dar tiempo a sus compañeros a colocarse (replegar). Al finalizar el juego, el camaleón ganador será aquel que haya cooperado mejor con uno de los equipos y tenga mayor número de puntos.  
 Reglas: cada vez que un camaleón participa con un equipo en la finalización de un ataque, éste obtiene un punto. En la zona delimitada se juega con pase sin control previo. Los comodines van cambiando durante el juego.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 7:4.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  
 Acciones motrices: replegar, pasar con el pie y entrar.  
 Otras acciones motrices: marcar en zona, atacar y controlar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

**Juego 12** Nombre del juego: Toque  
 Descripción: los jugadores se dividen en grupos de cuatro jugadores. En el espacio delimitado (mitad de campo de F8) se delimitan tres zonas (una para cada grupo de 15x9,75 m.) siendo estas paralelas a la línea de centro y de fondo. En cada zona se sitúan cuatro conos en hilera separados a una distancia de cuatro metros. El grupo se posiciona alrededor del primer cono, salvo un jugador que debe robar el balón. El objetivo es mantener la posesión del balón y hacer un pase por encima del cono alto (toque) y desdoblarlo para ir avanzando en el espacio de juego. El espacio que queda libre puede o no ser ocupado por el jugador que está a su lado. El jugador del centro si intercepta el balón, se cambiará por el compañero que lo perdió. Cuando consigo “tres toques” obtengo un punto y avanzo al siguiente cono. El primero que llegue a cinco gana el juego.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 3:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices: pasar con el pie.  
 Otras acciones motrices: interceptar, desdoblar y controlar.  
 Capacidades condicionales: velocidad de reacción.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

**Juego 13** Nombre del juego: Color, color ...  
 Descripción: los jugadores se agrupan en parejas. A la señal del silbato, los jugadores saldrán hacia el cono central. La entrenadora dice colores y tendrán que ir cambiando la dirección ante el cambio de estímulo. Ejemplos: cono rojo, cono amarillo, etc. Gana aquel que obtenga más puntos al finalizar el juego.

	<p>Reglas: el jugador que antes llega al cono mencionado obtiene un punto.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.                  Interacción motriz directa: 1:1.                  Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).                  Acciones motrices: -                  Otros: velocidad de reacción.                  Material: conos y petos.</p>
Juego 14	<p>Nombre del juego: Plantar el balón                  Descripción: se forman dos equipos de igual número de jugadores en ¼ de campo de F8 con una línea en los extremos del campo (metas) y otra central. Cada equipo se sitúa en uno de los dos campos. Posteriormente, se lanza (entrenadora) el balón al aire y los componentes de ambos equipos intentan atraparlo. El equipo poseedor del balón debe intentar llevarlo mediante pases con las manos hacia la línea de meta del equipo contrario para anotar gol. Se anota plantando el balón en la línea contraria como en el rugby. El equipo contrario debe evitarlo y robar el balón. Gana el equipo que mayor número de veces haya plantado el balón al finalizar el tiempo de juego.                  Reglas: no se puede avanzar con el balón en las manos. Si el balón sale fuera se coloca en la línea de banda y a la señal de saca con las manos. El balón se puede pasar en cualquier dirección.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).                  Acciones motrices: marcar en zona y tirar (plantar el balón).                  Otros: desmarcarse (acercándose y alejándose del balón), atacar y transiciones.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 4	
Juego 15	<p>Nombre del juego: El roto                  Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos y juegan una posesión en dos cuadrados en espacio reducido. Un jugador de cada equipo llevará un peto de distinto color (amarillo y lila) y desempeñará el rol de “roto”. El objetivo de este jugador (el roto) será realizar desmarques de ruptura. El equipo que posee el balón deberá conservarlo al menos durante cinco pases. A partir del quinto pase, el jugador con peto distinto (amarillo o lila), “el roto”, realizará un desmarque de ruptura a la otra zona. La defensa podrá interceptar el pase. Una vez se ejecute el pase con su correspondiente control dentro de la otra zona, todos los jugadores tendrán que correr al otro lado para iniciar allí la posesión y tras cinco pases volver a pasar el balón al “roto”. Si el equipo contrario roba el balón se cambiarán los roles. Gana el equipo que mayor número de “rotos” realice al equipo contrario.                  Variante: el “jugador roto” debe finalizar en portería para lograr punto.                  Reglas: el pase podrá ser raso a aéreo. El rol de “jugador roto” irá cambiando a lo largo del juego dentro de un mismo equipo. Este jugador (jugador roto) es uno más en la fase de defensa.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).                  Acciones motrices: desmarcarse (alejándose del balón), pasar con el pie y entrar.                  Otras acciones: presionar.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 16	<p>Nombre del juego: Cruzar el río                  Descripción: los jugadores forman cuatro equipos (dos por zona). Cada equipo llevará un peto de distinto color. El equipo debe atravesar el río (área del campo) antes que el otro equipo. Los jugadores irán cruzándolo de uno en uno mediante zancadas de un aro a otro que simularán las piedras del río, estas pueden moverse en caso que fuese necesario. Gana el grupo que mayor número de puntos tenga al finalizar el juego.                  Variante: reducir el número de aros. Reto: ¿qué equipo es capaz de atravesarlo con el menor número de aros?                  Reglas: el jugador que llegue primero obtiene un punto para su equipo. El jugador que pise el río debe empezar desde el principio. Los aros pueden moverse. Si se coincide en un mismo aro, el último jugador que ha llegado inicia el cruce de nuevo.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.                  Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).                  Acciones motrices: -</p>

	<p>Otros: potencia del tren inferior. Material: conos, petos y aros (40 cm. de diámetro).</p>
Juego 17	<p>Nombre del juego: Carrera de relevos Descripción: los jugadores forman cuatro equipos. Cada equipo se sitúa en un cono de salida. A la señal deben realizar la ida y la vuelta saltando los conos con apoyo bipodal y dar el relevo a su compañero. El equipo ganador será aquel en el que todos los miembros hayan realizado el recorrido más rápidamente que el resto. Variante 1: deben realizar la ida y la vuelta haciendo skipping con un solo apoyo entre cono y cono. Posteriormente deben dar el relevo a su compañero. El equipo ganador será aquel en el que todos los miembros hayan realizado los saltos al cono más rápidamente que el resto. Variante 2: deben realizar la ida y la vuelta con desplazamiento lateral con dos apoyos entre cono y cono. Posteriormente deben dar el relevo a su compañero. El equipo ganador será aquel en el que todos los miembros hayan realizado los saltos al cono más rápidamente que el resto. Reglas: el relevo se da con una palmada al compañero. Se debe sobrepasar la línea de inicio para dar el relevo. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6. Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.). Acciones motrices: - Otros: potencia del tren inferior y coordinación. Material: conos y petos.</p>
Juego 18	<p>Nombre del juego: La lanzadera Descripción: el grupo se divide en dos equipos y se sitúan de espaldas a la portería en los vértices del área. La entrenadora pasará la pelota entre los dos equipos en dirección a la portería. En ese momento los dos primeros jugadores saldrán corriendo, rodearán el cono y se disputarán el balón para terminar con un pase tras la línea y control. El resto de componentes harán lo mismo. Gana el equipo que mayor número de goles encaje en la portería en el 1:1. Reglas: los goles se consiguen mediante un pase al compañero que previamente ha atravesado la línea de portería y controla el balón. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1. Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.). Acciones motrices: pasar con el pie, controlar y desmarcarse alejándose del balón. Otras acciones: conducir, regatear, presionar (JDACB) y atacar. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 19	<p>Nombre del juego: El tiro veloz Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos y se posicionan en el cono que les corresponda a quince metros de la portería. A la señal, salen conduciendo en velocidad y el primero que llega a la línea de fuera de juego realiza un tiro a portería y anota un punto para su equipo. Gana el equipo que primero alcance los diez puntos. Variante: conducción con cambios de dirección. Reglas: el primero que llega a la línea de fuera de juego realiza un tiro a portería y anota un punto para su equipo. Gana el equipo que primero alcance los diez puntos. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1. Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.). Acciones motrices: tirar y conducir. Otros/as: velocidad de reacción. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 20	<p>Nombre del juego: Reto en la zona Descripción: el grupo se divide en dos equipos. El campo tiene una zona (centro del campo) en el que solo tres componentes del equipo poseedor del balón y un jugador defensor pueden jugar el reto. Esta zona solo permite el pase al primer toque. Ambos equipos al llegar a la zona deberán jugar un 3:1, sólo puede defender uno del equipo contrario (delantero o mediocentro). El equipo atacante deberá jugar al primer toque e intentar realizar el mayor número de desmarques de ruptura y desdoblamiento de los laterales por banda. Gana el equipo que mayor número de puntos tenga al finalizar el juego. Reglas: cada acción (desmarque de ruptura o desdoblamiento) vale un punto. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6 a 3:1 y 6:6. . Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p>



Acciones motrices: pasar con el pie, desmarcarse (alejándose del balón) y entrar.  
 Otra acciones: desdoblar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 5

- Juego 21** Nombre del juego: La diana  
 Descripción: el espacio de juego es equivalente a medio campo de F8. El grupo se divide en cuatro equipos, juegan dos equipos en cada cuarto de campo de F8. El objetivo es derribar los conos sin entrar en la zona cercana. Los jugadores deben estar atentos a la zona donde esté atacando cada equipo para realizar el marcaje en zona.  
 Reglas: Todos los equipos tienen diez puntos antes de comenzar el juego, cada cono derribado resta un punto de la puntuación total. El primer equipo que llegue a cero puntos, pierde.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  
 Acciones motrices: marcar en zona y pasar con el pie.  
 Otras acciones: controlar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- 
- Juego 22** Nombre del juego: Recogida de setas.  
 Descripción: los jugadores forman distintas hileras y dando saltos con apoyos bipodales deben ir recogiendo las setas (cogiendo conos) del campo antes que el resto de compañeros. El jugador que haya recogido antes todas ellas, se anota un punto. Gana el juego el primer jugador que llegue a diez.  
 Reglas :  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices:  
 Otros: potencia tren inferior.  
 Material: conos y petos.
- 
- Juego 23** Nombre del juego: El baile del ocho.  
 Descripción: los jugadores forman parejas y se colocan uno frente a otro mientras se desplazan por el espacio con su compañero. Cada uno tiene una pica que dejará en el suelo. Al comenzar la música, los participantes realizan ochos en la pica e irán contándolos. Si se equivocan no podrán seguir bailando y presionan a sus compañeros con empujes para impedirle que hagan “los ochos”. La música sonará durante intervalos de tiempo de 10”. El jugador que más “ochos” haya realizado durante el tiempo que suena la música, gana el juego.  
 Reglas:  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices:  
 Otros: potencia tren inferior y coordinación dinámica general.  
 Material: conos, picas (1,20 m. de longitud) y petos.
- 
- Juego 24** Nombre del juego: La zona diez  
 Descripción: el espacio (1/2 campo de F8) se divide en cuatro zonas donde juegan dos equipos (4:4) Un tercer equipo de cuatro jugadores realiza la función de comodines atacantes (apoyo externos). Se establece un sistema de puntuación en el que el equipo que realice diez pases seguidos o mantenga la posesión durante diez segundos consigue un punto. Para que un equipo puntúe el balón deberá circular por los cuatro cuadrados antes de llegar a los diez toques. Es importante recalcar a los jugadores la importancia de tapar las líneas de pase (el equipo que no posee el balón) y la movilidad constante (el equipo poseedor del balón), así como la correcta ejecución de los pases y de los controles orientados. Gana el equipo que mayor número de puntos logre durante el juego.  
 Reglas: no se pueden hacer más de dos pases en cada zona. Posesión durante 10” = 1 punto. Si se realizan diez pases pero el balón no circula por todas las zonas, no se anota punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 8:4.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: pasar con el pie, marcar en zona y hacer cobertura.  
 Otras acciones: desmarcarse (acercándose y alejándose del balón).  
 Material: conos, petos y balones de F8.

Juego 25	<p>Nombre del juego: El partido cambiante</p> <p>Descripción: se forman cuatro equipos de igual número de jugadores (dos equipos de defensas y dos equipos de atacantes). El objetivo del juego es permanecer jugando el mayor número de tiempo. Inician el juego dos equipos (3:3). El equipo defensor inicia el juego desde su portería e intenta marcar gol en la portería contraria. Si le roban el balón deberá organizarse defensivamente e intentar que el equipo atacante no meta gol. Gana el equipo que mayor tiempo permanezca en el terreno de juego.</p> <p>Reglas: si el equipo contrario anota, éste seguirá jugando y se producirá un cambio del trío al que le han anotado el gol.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie, marcar en zona, hacer cobertura y entrar.</p> <p>Otras acciones: atacar y desmarcarse (acercándose y alejándose del balón).</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 6	
Juego 26	<p>Nombre del juego: La maligna</p> <p>Descripción: se forman parejas y se delimita un rectángulo equivalente a 1/8 de campo de F8. En el centro del espacio se coloca una pareja denominada “la maligna”. La única forma de superarla es realizando paredes hasta llegar al otro extremo. El equipo que lo logre y que realice mayor número de paredes gana.</p> <p>Reglas: si “la maligna” roba el balón, el equipo que lo pierde vuelve a línea de inicio. Cada dos minutos cambio de pareja “la maligna”.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75m.).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie.</p> <p>Otros: hacer pared.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 27	<p>Nombre del juego: Tripared.</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en tríos, en 1/4 de campo de F8 se colocan dos porterías y tres cuadrados delimitados por conos (gráfico). Para anotar gol es requisito imprescindible realizar tres paredes en las zonas delimitadas (cuadrado). Cada una de ellas vale un punto que se sumará si se anota gol en la portería. El equipo ganador es el que consiga mayor número de puntos al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: cada tres paredes y ataque finalizado en gol se consigue un punto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie y tirar.</p> <p>Otros: hacer pared.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 28	<p>Nombre del juego: El corro</p> <p>Descripción: los jugadores forman grupos de seis jugadores y se disponen en un círculo de diez metros de radio. Dos se la quedan en el centro e intentan interceptar pases de los compañeros. El que recupere el balón sale del círculo y devuelve el balón al compañero que lo perdió. Todos y cada uno de los jugadores inician el juego con diez puntos. Gana el jugador que al acabar el juego ha logrado mayor número de puntos.</p> <p>Reglas: aquel que intercepte el balón suma un punto y el que lo pierda resta un punto del total. Cada dos minutos cambio de pareja que defiende.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75).</p> <p>Acciones motrices: pasar con el pie, controlar y entrar.</p> <p>Otras acciones: interceptar.</p> <p>Otros: resistencia.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 29	<p>Nombre del juego: El pichichi</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos. En el campo se sitúan cuatro porterías de un metro y se delimita una línea central que marcará la “línea de defensa”. El equipo poseedor del balón iniciará el juego en su campo. El equipo defensor intentará robar el balón en esta zona</p>

para evitar que le pasen el balón al “pichichi”. El “pichichi” se posiciona en la línea central, él junto a otros compañeros deberá realizar un contraataque y finalizar en portería. El equipo ganador es aquel que antes realice cinco contraataques.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:5.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: pasar con el pie y contraatacar.

Otras acciones: tirar, presionar y marcar en zona.

Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 7

- Juego 30** Nombre del juego: Atravesando la selva  
 Descripción: dos equipos juegan un rondo en la zona más alejada a la portería (animales y cazadores). El rey (portero) se situará a cinco metros de ambos rondos. Cuando el rey de la señal y diga: “animales”, los animales irán pasándose el balón realizando un ataque conjunto y evitando que los cazadores les roben el balón. El Rey también volverá a su posición (portería). Los cazadores tendrán que replegarse a su campo respetando cada uno su posición y evitar que los animales progresen y marquen gol. Un gol marcado significará un punto en contra para el rey y sus cazadores. El jugador (cazador) más adelantado deberá temporizar el contraataque del otro equipo tras pérdida para que sus compañeros puedan replegarse lo antes posible. Gana el equipo que mayor nº de goles consiga al final del juego.  
 Regla: cambio de roles tras cinco ataques. No se puede tirar directamente a portería si no se han dado tres pases antes.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:5.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: replegar y contraatacar.  
 Otras acciones: presionar, pasar con el pie, controlar, tirar y marcar en zona.  
 Otros: resistencia y velocidad.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- Juego 31** Nombre del juego: 1, 2 y 3 contraataque  
 Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos. En ¼ de campo de F8 se delimita la zona donde se jugará un 6:5. El equipo poseedor del balón intentarán conservar el mismo y tras realizar tres pases, saldrán de la zona para hacer un contraataque y finalizar en portería. El equipo defensor se replegará y defenderá el contraataque. El equipo ganador es el que consiga mayor número de puntos (goles) al finalizar el juego.  
 Reglas: cada tres pases hay que salir de la zona. Un contraataque conseguido vale un punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:5.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  
 Acciones motrices: pasar con el pie, contraatacar y replegar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- Juego 32** Nombre del juego: La red.  
 Descripción: en el espacio delimitado se sitúan dos miniporterías (0,50 metros) en los extremos. Se marca una línea central que divide el espacio en dos mitades. Se forman parejas, en cada minicampo juegan dos parejas. El equipo que defiende será la red, ésta se desplegará para hacerse con el balón. El juego se inicia en la primera mitad del campo, el poseedor del balón tiene que evitar que la red (otra pareja) se lo robe, si lo pierden, solo pueden recuperarlo en su propio campo. Gana el equipo que antes consiga cinco puntos (goles).  
 Reglas: el contraataque debe finalizarse con tres pases que cuantificarán los jugadores mientras lo ejecutan. Si marcan, el equipo obtiene un punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices: contraatacar y replegar.  
 Otras acciones: pasar con el pie y tirar  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- Juego 33** Nombre del juego: La red.  
 Descripción: en 1/4 de campo de F8 se sitúan dos miniporterías (0,50 metros) en los extremos. Se marca una línea central que divide el espacio en dos mitades. Se forman parejas, en cada minicampo juegan dos parejas. El equipo que defiende será la red, ésta se desplegará para hacerse con el balón. El juego se inicia en la primera mitad del campo, el poseedor del balón

tiene que evitar que la red (otra pareja) se lo robe, si lo pierden, solo pueden recuperarlo en su propio campo. Gana el equipo que antes consiga cinco puntos (goles).

Reglas: el contraataque debe finalizarse con tres pases que cuantificarán los jugadores mientras lo ejecutan. Si marcan, el equipo obtiene un punto.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.

Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).

Acciones motrices: contraatacar y replegar.

Otras acciones: pasar con el pie y tirar

Material: conos, petos y balones de F8.

---

Juego 34 Nombre del juego: Defensas veloces.

Descripción: se forman tres equipos (rojos, azules y verdes). En la mitad de un campo de F8 se marca una zona con conos. En ella se colocarán dos equipos (rojos y azules) y fuera de la misma, entre la portería y la zona, el tercer equipo (verdes). El juego se inicia en el espacio delimitado. El equipo poseedor del balón (rojos) intenta mantener la posesión del mismo. El equipo azul cuando robe pasará el balón al equipo verde que tiene que finalizar en portería mientras que aquellos que perdieron el balón (rojos) repliegan para defender el contraataque. Gana el equipo que mayor número de contraataques finalice con éxito (mayor número de puntos).

Reglas: el gol equivale a dos puntos.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:3.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: contraatacar y replegar.

Otras acciones: pasar con el pie.

Material: conos, petos y balones de F8.

---

Sesión 8

---

Juego 35 Nombre del juego: Círculos revoltosos

Descripción: se forman dos equipos de seis jugadores. Cada equipo se posiciona en círculo unidos con picas, uno de cada grupo pasará dentro del círculo del equipo contrario. Se trata de ver qué equipo llega hasta la portería unidos y al mismo tiempo haciendo el rondo, el jugador del centro intentará robar el balón. Si esto ocurre, el grupo debe pararse y volver a poner el balón en juego. Esta acción beneficia al equipo del jugador que roba y tiene más opciones de llegar el primero a la otra portería. Gana el equipo que, mayor número de veces, llegue primero al otro lado del campo.

Reglas: si se recupera el balón, el equipo atacante tiene que parar y poner de nuevo el balón en juego.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 5:1.

Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).

Acciones motrices: pasar con el pie.

Otras acciones: controlar.

Material: conos, petos y balones de F8.

---

Juego 36 Nombre del juego: El pentágono

Descripción: se delimita un pentágono en 1/8 de campo de F8 y en el centro se coloca un área que delimita la zona del portero. Los jugadores se dividen en dos equipos, la mitad de cada equipo se ubica en los lados del polígono de forma alternativa. El objetivo del juego es hacer circular el balón pasando por el jugador pentágono (portero) que bloqueará con las manos o controlará con el pie pero siempre dentro de la zona. El equipo defensor tiene que evitar que el jugador pentágono reciba pases del grupo poseedor del balón. Los jugadores defensores intentan robar el balón para que el jugador pentágono no reciba pases ya que cada vez que recibe uno, el equipo anota un punto. Gana el equipo que mayor nº de pases realice al jugador castillo durante el tiempo de juego.

Reglas:

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: pasar con el pie, desmarcarse (acercándose o alejándose del balón) y entrar.

Otras acciones: controlar y marcar en zona.

Material: conos, petos y balones de F8.

---

Juego 37 Nombre del juego: La rayuela

---

Descripción: el grupo se divide en parejas. Se delimita el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por 20 cuadrados de 0,5 metros de lado. Para jugar necesitamos un balón de F5. Los jugadores (unidos por los pies con una cuerda) se sitúan detrás del primer número con un balón. Cada pareja debe empezar haciendo un pase hacia el número 1. El cuadrado en el que caiga el balón se denomina "casa" y no se puede pisar. Se empieza a recorrer el circuito con salto monopodal (un cuadrado) o bipodal (cuadrado doble). El objetivo es posicionar la piedra en el 1, hacer el recorrido y a la vuelta recoger con la mano la piedra (balón de F5). Posteriormente, intentarán hacer un pase hacia la casilla 2 y así sucesivamente hasta completar la rayuela. Gana la pareja que antes consiga el objetivo del juego (obtener 10 puntos).

Reglas: si se pierde el equilibrio o el balón se sale del cuadrado se pierde el turno y pasa a la siguiente pareja. Por cada recorrido completado correctamente se obtiene un punto.

Variantes: se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: pasar con el pie.

Otros: potencia tren inferior.

Material: conos, petos y balones de F5.

Juego 38 Nombre del juego: El pozo

Descripción: por parejas los jugadores hacen empujes para intentar llevar a su compañero al aro. Ambos jugadores tienen diez puntos cada uno. Gana el jugador de la pareja que menos puntos pierda.

Reglas: cada vez que uno de ellos llegue al pozo (interior del aro) empujado por su compañero, perderá un punto.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices:

Otros: potencia del tren inferior y empujes.

Material: conos, petos y aros (40 cm. de diámetro).

Juego 39 Nombre del juego: El ataque perfecto

Descripción: se juega un partido de fútbol con dos equipos de igual número de jugadores. El objetivo del juego es llegar al campo contrario y marcar gol. Gana el equipo que mayor número de goles haya obtenido al finalizar el juego.

Regla: durante los primeros diez minutos del juego no se puede conducir. En los últimos cinco minutos esta regla se anula.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: pasar con el pie,

Otras acciones: atacar y marcar en zona.

Otros: transiciones.

Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 9

Juego 40 Nombre del juego: El muelle

Descripción: se forman tríos que inician el juego en la zona delimitada (1/16 de campo de F8). Los jugadores se pasan el balón con las manos. La devolución puede ser con las manos o con la cabeza. También pueden realizar varios pases golpeando el balón con la cabeza. El equipo defensor intentará robar el balón para anotar el máximo número de puntos posibles. Gana el equipo que mayor número de golpes de cabeza haga durante el juego.

Reglas: si hay devolución con la cabeza, este pase vale un punto.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: golpear de cabeza.

Material: conos, petos y balones de F8.

Juego 41 Nombre del juego: Cázalo

Descripción: por parejas los jugadores se disputan en un 1:1 al tirar el balón hacia arriba a un metro de ellos e intentar rematarlo. El jugador que consigue cabecear el balón (cazarlo) en la disputa consigue un punto. Gana aquel equipo que consiga mayor nº de puntos durante el tiempo de juego.

	<p>Reglas: cada balón cabeceado se consigue un punto.          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.          Interacción motriz directa: 1:1.          Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).          Acciones motrices: golpear de cabeza.          Otros: potencia del tren inferior y equilibrio.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 42	<p>Nombre del juego: Golazo          Descripción: dos equipos juegan un partido en un espacio delimitado (1/4 de campo de F8). Para conseguir punto, el jugador poseedor del balón debe pasar el balón a un compañero y doblarlo. Si controla el balón tras pase en la zona se consigue un “golazo” y un punto. Una vez en la zona se podrá centrar, conservar la posesión del balón o tirar a portería. El equipo defensor intentará evitar la conservación del balón y el tiro a portería con despeje. El equipo ganador es aquel que mayor número de puntos obtenga al finalizar el tiempo de juego.          Reglas: el control tras el desdoblamiento vale un punto. Si se anota gol, éste equivale a dos puntos si el balón no toca el suelo tras centro. Si no se consigue, el equipo deberá iniciar el juego con un compañero ya situado en el cuadrado.          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.          Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).          Acciones motrices: golpear de cabeza.          Otras acciones: pasar con el pie, tirar, presionar y marcar en zona.          Otros: desdoblar y transiciones.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 43	<p>Nombre del juego: Cambio y desdoble.          Descripción: el espacio se divide en cuatro zonas. El grupo forma dos equipos. El equipo ofensivo realiza ataques combinativos con una circulación de balón predominante por las bandas. Este grupo debe hacer circular el balón, sobre todo, de un pasillo lateral a otro. El equipo defensor intenta recuperar el balón. El objetivo del juego es realizar el mayor número de cambios de orientación y desdoblamientos antes de finalizar en portería (una para cada equipo). Un jugador de cada equipo contará las acciones del equipo contrario. Gana el equipo que antes llegue a seis puntos.          Reglas: recuperar tras el cambio de orientación con golpeo de cabeza. No hay porterías sino invasión de zona tras línea de fondo (un punto). Cada acción suma un punto (cambiar de orientación y desdoblar). Si el balón está en posesión de un jugador de banda en zona de ataque, el lateral intenta desdoblarlo y controlar el balón tras pase.          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.          Espacio de acción: medio estable (30x39 m ).          Acciones motrices: golpear de cabeza y pasar de cabeza.          Otros: atacar, pasar con el pie, tirar, presionar, marcar en zona, desdoblar, cambiar de orientación y transiciones.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 44	<p>Nombre del juego: Cabeza, cabezón, punto molón          Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos. Se designa un jugador que será el “cabezón”. Cada vez que el balón llegue a este jugador y de un pase con la cabeza, el equipo obtendrá un punto. Este jugador, junto al compañero al que le da el pase, debe cantar “cabeza, cabezón, punto molón. Tras esto pondrá el balón en juego con la cabeza. El equipo defensor debe evitar estos puntos golpeando de cabeza (desvío o despeje). Si se recupera el balón tras desvío o despeje puede pasarse con la cabeza o con el pie. Gana el equipo que mayor ganancia acumule.          Variante: con las manos y para obtener punto o impedirlo se utiliza la cabeza.          Reglas: el equipo poseedor del balón puede pasar con la cabeza o con el pie el balón. Para obtener punto se debe pasar y controlar el balón con la cabeza.          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.          Espacio de acción: medio estable (15x9,75).          Acciones motrices: pasar con la cabeza y golpear de cabeza.          Otras acciones: pasar con el pie, presionar y marcar en zona.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>

Juego 45	<p>Nombre del juego: Rueda de toques</p> <p>Descripción: un grupo de jugadores situados frente a la portería realiza dominio de balón por el aire. El portero nombra a un jugador para que tire sin dejar caer el balón. Gana el jugador que al finalizar el juego haya obtenido mayor número de goles.</p> <p>Reglas: el tiro se debe realizar sin que el balón toque el suelo.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: tirar.</p> <p>Otros: malabares (dominio del balón).</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 46	<p>Nombre del juego: La portería transparente</p> <p>Descripción: en un espacio de ¼ de campo de F8 (30x19,5 m.) se enfrentan dos equipos de 4 jugadores. El portero se posiciona en la portería situada en el centro del espacio delimitado. La portería puede “ser atacada” por delante, por detrás y desde cualquier posición. Gana el equipo que marque cinco goles.</p> <p>Reglas: para efectuar el tiro es necesario que se realice, al menos, un pase entre miembros del mismo equipo.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: tirar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, desmarcarse (acercándose y alejándose del balón)., presionar y marcar en zona.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 47	<p>Nombre del juego: El canguro.</p> <p>Descripción: en un espacio de ¼ de campo de F8. Se distribuyen conos por todo el espacio. Los jugadores por parejas deberán saltar con los pies juntos de cono en cono para llegar en el menor tiempo posible a la línea de meta (a dos metros) de la portería de F8. Una vez allí realizan el mayor número de pases sin controlar que puedan y uno de ellos tira a portería. Gana aquel que consiga más series que el otro jugador.</p> <p>Reglas: el que llega primero es el ganador de la serie.</p> <p>Variantes: limitar el número de saltos. En vez de saltos, los jugadores se desplazan con zancadas.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: tirar.</p> <p>Otros: potencia del tren inferior.</p> <p>Material: conos y petos.</p>
Juego 48	<p>Nombre del juego: El pañuelo</p> <p>Descripción: los jugadores se distribuirán en dos equipos. Cada jugador tendrá un número. La entrenadora dirá un número, los jugadores con ese número correrán para controlar el balón desde su zona de meta, y lanzará un balón en el espacio de juego (1/4 de campo F8). El jugador que antes controle el balón se convierte en poseedor del balón dando el relevo a sus compañeros que salen de su línea de meta para acompañarlo.. El otro equipo son los no poseedores del balón. El poseedor del balón y sus compañeros intentarán llevar el balón a la meta contraria. El equipo ganador es el que consiga mayor número de puntos al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: el que controla el balón da el relevo a sus compañeros. Si se llega con el balón controlado a la meta contraria consigue un punto para su equipo. El jugador que roba el balón sólo puede conducirlo y es el que atraviesa la línea de meta contraria. Tras el robo de balón, el juego empieza otra vez.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: conducir.</p> <p>Otros: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 49	<p>Nombre del juego: El área de los diez pases</p> <p>Descripción: se forman dos equipos de seis jugadores. Los equipos juegan una posesión en ½ campo de F8. El equipo que ataca saca de esquina. El equipo que defiende intenta evitar el gol.</p>

La jugada termina cuando el balón salga fuera o el equipo poseedor del balón consiga diez pases entre ellos. Ganan aquellos que consigan dar diez pases sin que el equipo contrario les robe el balón.

Reglas:

Variante: cada diez pases el equipo consigue un punto. Tras finalizar jugada se reinicia el juego con el equipo que acaba de conseguir punto o se saca de banda.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: conducir y tirar

Otras acciones: pasar con el pie, presionar, marcar en zona y pasar con la cabeza.

Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 11

Juego 50	<p>Nombre del juego: Tú contra el portero</p> <p>Descripción: el grupo forma parejas (jugador-portero) y trabaja en el área en la que se ha puesto un cono en el punto de penalti. El jugador con el portero realizará centros al punto de penalti para que el portero salga a por ella. Estos se realizan desde las esquinas del área, la zona central y los corners. Ambos inician el juego con diez puntos. El objetivo del portero es bloquear balones en el punto señalado y el del poseedor del balón es marcar gol. El juego se acaba cuando uno de los dos se queda sin puntos.</p> <p>Reglas: si no consiguen lo establecido, pierden un punto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x 39 m.).</p> <p>Acciones motrices: tirar.</p> <p>Otros: salidas del portero.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 51	<p>Nombre del juego: A, E, I, O y U.</p> <p>Descripción: el espacio de juego se delimita con conos (1/8 de campo de F8). Los jugadores forman subgrupos de cinco. En el espacio se realizará una posesión de 5:1. El jugador con balón puede hacer una pared y cambiarse con su compañero de enfrente o conducir y regatear. En ambos casos, se irán cambiando de un lado a otro del cuadrado. En cada pared se verbaliza una vocal, aquel equipo que consiga decir las cinco, obtiene un punto. Gana el equipo que antes llegue a cinco.</p> <p>Reglas: cada pared es una vocal.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Interacción motriz directa: 5:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: conducir.</p> <p>Otras acciones: regatear, pasar con el pie y hacer pared.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 52	<p>Nombre del juego: Multiporterías</p> <p>Descripción: El grupo se divide en dos equipos. El espacio tiene seis porterías de dos colores (tres blancas y tres amarillas) y longitudes distintas. Hay un espacio central donde se sitúa el portero con el que se debe interactuar siempre. El juego consiste en anotar gol en algunas de las porterías de las distintas zonas realizando invasiones individuales o grupales. Las porterías se pueden atacar por ambos lados. Para ello, los jugadores van diciendo los colores y se alían para atacar en la portería elegida juntos o pasar el balón a un compañero que esté desmarcado en otra para que juegue un 1:1 o 1:0 si el otro equipo no se ha dado cuenta. Gana el equipo que transcurridos diez minutos haya anotado mayor número de puntos.</p> <p>Reglas: los goles anotados en la portería más grandes puntúan con tres puntos. En las porterías amarillas valen 2 puntos y los anotados en las blancas 1 punto. El portero juega con los dos equipos y puede utilizar las manos y las piernas</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona y tirar.</p> <p>Otras acciones: presionar, pasar con el pie, desmarcarse (acercándose y alejándose del balón)</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 53	<p>Nombre del juego: Balón bailarín</p> <p>Descripción: por parejas, uno al lado del otro. La entrenadora se sitúa enfrente. A la señal del</p>



silbato, los jugadores salen conduciendo un balón cada uno hasta el cono amarillo, cuando están a punto de llegar, la entrenadora dice un color (por ejemplo: “rojo”) y ambos se dirigirán a ese cono haciendo un cambio de dirección y así sucesivamente con los demás. El objetivo del juego es desestabilizar al compañero con balón para que no llegue al cono mencionado. Es muy importante que protejan el balón con el cuerpo para que el compañero no los pueda desestabilizar y pierdan el control del balón. Gana el jugador que haya anotado mayor número de puntos al finalizar el juego.

Reglas: el punto lo consigue quien llegue antes al cono.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.

Interacción motriz directa: 1:1.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: conducir.

Otros: velocidad de reacción y cambios de dirección..

Material: conos, petos y balones de F8.

- 
- Juego 54 Nombre del juego: Balón torre  
 Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos. Dos jugadores, uno de cada equipo, se sitúan en un cuadrado delimitado por conos en el campo del equipo contrario. Los compañeros de estos deben salvar al que está en el cuadrado y cambiarse por él. Cada vez que se ejecuta esta acción se anota un punto. Gana el equipo que finalizado el tiempo haya obtenido un mayor número de puntos.  
 Reglas:  
 Variante: ocho minutos con las manos y el resto del tiempo con los pies.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: marcar en zona.  
 Otras acciones: pasar con el pie/manos y desmarcarse (acercándose y alejándose del balón).  
 Otros: resistencia aeróbica.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 12

- 
- Juego 55 Nombre del juego: Las tres esquinas  
 Descripción: se delimitan varios espacios (1/16 de campo de F8) para los tres grupos de cuatro jugadores. Cada jugador con un balón, se coloca en una esquina del triángulo (vértice) formado con tres conos. El último jugador se coloca en el centro del triángulo. Cada grupo lleva petos de colores distintos. A la voz del jugador del centro, cada jugador (equipo) conduce el balón y deberá llegar a una de las esquinas, no pudiendo quedarse en la misma que se encontraba. Cada vez que se consigue una esquina se logra un punto. El jugador ganador es el que llegue a diez puntos (independientemente del grupo al que pertenezca).  
 Reglas: el jugador que se quede sin ocupar esquina pasará a quedarse en el centro, volviendo a repetir la secuencia.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15X9,75 metros).  
 Acciones motrices: conducir.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

- 
- Juego 56 Nombre del juego: Cono ganador  
 Descripción: el grupo se divide en parejas. El jugador A tiene que tratar de llegar con la pelota a uno de los conos. El jugador B tiene que presionarlo y arrebatarse el balón. En caso que esto suceda, se invierten los roles. Gana el jugador que más puntos consiga durante el tiempo de juego.  
 Reglas: cada vez que un jugador llegue con la pelota a uno de los conos, se suma un punto. Gana el jugador que más puntos consiga durante el tiempo de juego.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (30x 19,5 m.).  
 Acciones motrices: marcar en zona (JDACB).  
 Otras acciones: presionar (JDACB).  
 Material: conos, petos y balones de F8.

- 
- Juego 57 Nombre del juego: Tulipán  
 Descripción: se delimita el espacio de juego. Tres equipos (rojos, verdes y azules). Cada jugador conduce un balón. Un equipo de los tres es el que pillar que significa quitar el balón.

	<p>Cuando uno de estos es pillado deberá gritar “Tulipán” quedando quieto hasta que un compañero lo salve (toque) y podrá volver a intentar huir del jugador que la queda. Cada vez que se quite el balón se obtiene un punto. El trío que llegue a veinte puntos gana el juego.</p> <p>Reglas: el jugador pillado debe pararse y esperar a que un compañero lo salve. El juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo han sido pillados.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición sin competición. Interacción motriz directa: 6:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: conducir.</p> <p>Otras acciones: regatear.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 58	<p>Nombre del juego: Pelea de gallos</p> <p>Descripción: los jugadores juegan uno contra uno en un espacio delimitado, saltan sobre una pierna con los brazos encogidos. Se empujan el uno al otro con la espalda hasta que uno toque el suelo con la otra pierna. Se obtiene 1 punto cada vez que el oponente toque el suelo con las dos piernas. ¿Quién llegará primero a diez puntos? El jugador ganador es el que consiga diez puntos antes que los demás. .</p> <p>Reglas:</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices:</p> <p>Otros: potencia del tren inferior.</p> <p>Material: conos y petos.</p>
Juego 59	<p>Nombre del juego: Pepes y Pepas</p> <p>Descripción: se delimita el espacio del área de F8 con conos. Colocados por parejas cada jugador con un balón. Cada miembro de ellas se colocará de espaldas y a un metro de su oponente. La entrenadora asignará a cada equipo un rol: Pepes o Pepas. Cuando se diga “Pepe”, el jugador con este rol deberá ir a pillar conduciendo el balón a su compañero. En el caso de decir “Pepa” será este el que intente pillar a Pepe mientras huye. El objetivo es alcanzar el cono (Pepes y Pepas) sin ser pillado Ganan aquellos que tengan mayor número de puntos al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: todos los jugadores inician el juego con diez puntos. El jugador pillado pierde un punto para su equipo y se vuelve a iniciar el juego.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: conducir.</p> <p>Otros: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos y petos</p>
Sesión 13	
Juego 60	<p>Nombre del juego: La zona</p> <p>Descripción: se delimita un espacio de juego de ¼ de campo de F8 y una portería en cada extremo. El grupo se distribuye en dos equipos. Ambos equipos juegan con un sistema de juego de 3-2-1. El equipo defensivo se posicionará en cualquier ocupación pero actuando siempre en un bloque compacto y permanente durante toda la fase defensiva. El equipo ofensivo realizará ataques combinativos teniendo como condicionante que para ser válido el gol, el equipo atacante debe encontrarse en la zona central. Gana el equipo que mayor número de goles anote al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: si algún jugador del equipo atacante o defensor permaneciese en su campo el gol valdrá doble. El equipo ofensivo estará obligado a presentar siempre un adecuado equilibrio ofensivo, tanto en la realización del ataque o contraataque como en la finalización.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona, regatear y tirar.</p> <p>Otras acciones: presionar, replegar, atacar y pasar con el pie.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 61	<p>Nombre del juego: Los siete conos</p> <p>Descripción: en medio campo de F8, se colocan siete conos formando el dibujo del sistema de juego 1-3-3-1. Delante de cada línea (defensa, centro del campo y delantera) hay situados 3</p>

balones, 2 en las bandas y uno en el centro. A la señal (balón 1, 2 o 3), los jugadores van a presionar el balón que se les indique, desarrollando cada uno la función que le corresponda, dependiendo de su posición en el campo con respecto al balón, es decir, el jugador más cercano al balón señalado abandona su cono y se aproxima a la pelota, mientras que los demás basculan ocupando conos libres y manteniendo la ocupación racional del terreno de juego. Gana el equipo que antes llegue a seis goles.

Variantes: desarrollarlo a distintos niveles de intensidad hasta conseguir que sea muy real y llevarlo a cabo sin conos (tiempos cronometrados).

Reglas: cambio de roles a mitad de juego.

Tipo de situación lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición.

Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: marcar en zona, regatear y tirar.

Otras acciones: pasar con el pie y presionar

Material: conos, petos y balones de F8.

---

**Juego 62** Nombre del juego: Los primos  
 Descripción: los jugadores se dividen en dos grupos. A cada uno de ellos se les asigna un número (1, 3, 5, 1', 3', etc.) y se ponen petos para diferenciar cada uno. Los grupos trabajan en un rondo haciendo pases sin control previo. El portero hará un saque de puerta y nombrará a un jugador de cada equipo, ejemplo: "uno primo". El saque de puerta irá hacia el jugador nombrado primero, el segundo cogerá otro balón y ambos conducirán en velocidad para finalizar en portería. Si consiguen gol, anotan un punto. Al finalizar el juego, cada equipo sumará los puntos de sus componentes. El equipo ganador es el que mayor número de puntos haya obtenido durante el juego.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: tirar.  
 Otras acciones: conducir y controlar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

---

**Juego 63** Nombre del juego: Pasar la zona  
 Descripción: en un espacio equivalente a 1/8 de campo de F8) se delimitan tres zonas con dos porterías en cada zona. En ellas se juega un 3:1, un 3:2, y un 2:1 cada trío o pareja intentará marcar gol en la portería rival. En la situación motriz 3:2 habrá que realizar constantes permutas y coberturas entre los defensores. Se irá cambiando de situación sociomotriz cada 4 minutos. Cada vez que un equipo pase al campo contrario conseguirá un gol. Si marca en la portería, el ataque puntuará con dos goles. Gana el equipo que finalizado el tiempo haya conseguido mayor número de goles. Los defensores deben evitar que los atacantes ganen los espacios y posteriormente consigan hacer gol. El equipo ganador es aquel que mayor número de goles consiga al finalizar el juego.  
 Reglas: cada vez que un equipo pase al campo contrario conseguirá un gol, si marca en la portería, el ataque puntuará con dos goles. Cambio de zona cada cuatro minutos.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:1, 3:2 y 2:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices: marcar en zona, regatear y tirar.  
 Otras acciones: hacer cobertura, presionar y pasar con el pie.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

---

Sesión 14

---

**Juego 64** Nombre del juego: El enfrentamiento  
 Descripción: el grupo se divide en parejas y juegan un 1:1. En función del rol asignado deben intentar atacar y defender simultáneamente las porterías pequeñas. El jugador ganador será aquel que mayor número de goles marque al finalizar el juego. El juego se inicia con el salto de tres vallas por parte del defensor.  
 Reglas: cambio de rol al finalizar en portería.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices: conducir, regatear y tirar.  
 Otras acciones: presionar (JDACB) y potencia del tren inferior.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

---

Juego 65	<p>Nombre del juego: La muralla</p> <p>Descripción: los jugadores se distribuyen en parejas (2 parejas y en zona 3 defensores, 0 defensores y 1 defensor). Cada pareja debe intentar superar la barrera formada por tres defensores y que les intentarán robar el balón (zona 1). Si consiguen superar esta zona se llega a una zona neutral donde no les pueden quitar el balón (zona 1), y donde se preparan para superar una nueva muralla (zona 3), esta vez de un jugador. Si consiguen superar las dos barreras, la pareja recibe un punto y tienen que finalizar en portería. La pareja ganadora es aquella que mayor número de puntos consiga al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: no está permitido salir de la zona de juego ni permanecer más de 5 segundos en la zona neutral. La segunda pareja sale una vez que la primera está en zona neutral.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 2:3, 2:0 a 2:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x 39 m.).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona, regatear y tirar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 66	<p>Nombre del juego: El reloj</p> <p>Descripción: se forman dos equipos con el mismo número de jugadores. Los jugadores de un equipo se colocan formando un círculo separados unos de otros, un metro y medio aproximadamente. El otro equipo se posicionará en hilera, justo detrás del adversario con balón. A la señal, los jugadores del círculo empezarán a pasarse el balón con las manos a la vez que cuentan en voz alta el nº de pase que realizan. El otro equipo corre alrededor del círculo en sprint de uno en uno pasándose un testigo (peto o balón). Cuando el último de la fila complete su vuelta el juego se para. Gana el equipo que haya permitido menos pases de los jugadores del círculo mientras ellos completaban las vueltas en sprint.</p> <p>Variante: sin balón el equipo que da las vueltas y el equipo del círculo realiza pases lo más rápidamente posible.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: conducir.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie.</p> <p>Otros: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 67	<p>Nombre del juego: Jugador-gol</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en tríos. El juego se desarrolla en el espacio delimitado y conos en los extremos simulando las porterías (dos). Uno de los tres jugadores es el jugador-gol al que le tienen que pasar el balón los compañeros para que realice un regate e intente marcar. Una vez que el balón lo tiene este jugador, sólo puede defender la portería un adversario. Ganará el equipo que primero llegue a ocho goles.</p> <p>Regla: si no se ha realizado un regate previamente y se marca gol, éste no es válido. El rol jugador gol cambia cada dos minutos.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición..</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona, regatear y tirar.</p> <p>Otras acciones: presionar y pasar con el pie</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 15	
Juego 68	<p>Nombre del juego: El tesoro</p> <p>Descripción: los jugadores forman dos equipos. El juego se desarrolla en ¼ de campo de F8 con una portería en cada extremo. El equipo poseedor del balón inicia el ataque. Uno de ellos lleva el tesoro en los pies (balón) que tendrán que proteger e intentar no perder para llevarlo a la portería. La única forma de superar adversarios es realizando paredes. El equipo ganador es aquel que mayor número de tesoros logre llevar a la portería del otro equipo.</p> <p>Reglas: a mitad de juego se cambian los roles.</p> <p>Variante: el defensor solo puede defender en horizontal, una vez superado por el pase no puede perseguir ni obstaculizar al atacante, realizando una oposición semiactiva.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p>

	<p>Acciones motrices: atacar, conducir, tirar y marcar en zona.  Otras acciones: pasar con el pie y presionar y hacer pared.  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 69	<p>Nombre del juego: Traspasar la línea defensiva.  Descripción: los jugadores se dividen en parejas, tríos y cuartetos y realizan ataques de un extremo del campo a otro. El objetivo es llegar a la portería rival pero ahora un adversario o un grupo de ellos avanza desde la línea de fondo de su portería y trata de dificultar la llegada. El objetivo es finalizar la jugada en superioridad ofensiva. Gana el equipo que llegue primero a seis goles.  Reglas: una vez rebasada la línea de fuera de juego, los defensas no pueden robar el balón. Cada ataque finalizado con éxito suma un gol. En el ataque intervienen todos los jugadores y hay que finalizar la acción sin perder el balón. 3  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:1, 3:2, 3:3 y 4:4.  Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  Acciones motrices: atacar, regatear, tirar y marcar en zona.  Otros: pasar con el pie, presionar y transiciones.  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 70	<p>Nombre del juego: Par o impar  Descripción: los jugadores se distribuyen por parejas y cada uno escoge un número, 1 o 2. A la señal del entrenador, el jugador que tenga asignado el número que se ha dicho debe intentar atrapar a su compañero. Los dos van conduciendo su balón en el espacio delimitado. El jugador mencionado debe pillar al otro jugador antes que llegue a la línea de meta. Gana el que primero consiga diez puntos.  Variantes: el jugador designado tiene que robar el balón a su oponente. Salidas desde distintas posiciones (de pie, sentado, tumbado, de espaldas, etc.).  Reglas: obtiene un punto el jugador que alcance la línea de meta sin ser pillado.  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1.  Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  Acciones motrices: conducir.  Otros: velocidad de reacción con y sin balón.  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 71	<p>Nombre del juego: El barrido  Descripción: se forman dos equipos que juegan en la zona delimitada (1/4 de campo de F8) dividida en cuatro partes. El objetivo es conservar el balón el mayor tiempo posible e ir de un lado a otro de la zona pasando por todos los cuadrados. Comenzamos con dos comodines y a medida que vemos que mejoran reducimos el número de comodines hasta jugar sin ellos. Al finalizar el juego, el equipo ganador es el que haya obtenido mayor número de puntos.  Reglas: cada vez que se consigue pasar por la totalidad de las zonas (cuatro), el equipo obtiene un punto.  Variante: los comodines pueden ser exteriores y se les puede limitar el número de toques tanto dentro como fuera del cuadrado.  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:4 + 2 comodines.  Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  Acciones motrices: regatear y marcar en zona.  Otras acciones: pasar con el pie y transiciones.  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 16	
Juego 72	<p>Nombre del juego: Defensas contra atacantes  Descripción: se forman dos equipos. Uno de ellos está formado por el portero y los jugadores más defensivos (equipo de mayor número de componentes) y el otro por los jugadores más ofensivos. Cada uno de los grupos se encuentra realizando pases con movilidad. A la señal del portero, el equipo formado por los atacantes, deberá ir a robar el balón a los defensas, si lo consiguen deberán atacar la portería. Gana el equipo que más goles anote. A mitad de juego se intercambian los roles.  Reglas: el equipo tiene un minuto para robar el balón y otro minuto para atacar la portería adversaria. Si los defensores roban el balón y consiguen gol se anotan un punto, si roban y no anotan el punto no será para nadie y si los defensas mantienen la posesión del balón el punto será para los defensas.</p>

	<p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:5. Espacio de acción: medio estable (30x39 m.). Acciones motrices: presionar y atacar o acciones combinadas. Otras acciones: pasar con el pie y tirar. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 73	<p>Nombre del juego: Todos contra uno Descripción: se divide al grupo en tres equipos (rojos, verdes y azules). Se delimita un espacio con dos porterías. Se posicionan dos equipos en el centro del espacio realizando un círculo y dentro se coloca el tercer equipo que intenta recuperar. En el momento que el equipo del interior robe el balón, iniciará un ataque (transición ofensiva) contra el equipo que ha perdido la posesión del balón. El equipo que roba decidirá en qué portería atacar. Gana el equipo que más goles anote. Reglas: el equipo que anteriormente perdió el balón comienza defendiendo tras el ataque. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:3. Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.). Acciones motrices: presionar y atacar o acciones combinadas. Otras acciones: replegar y pasar con el pie Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 74	<p>Nombre del juego: El minicorro Descripción: los jugadores forman grupos de seis jugadores y se disponen en un círculo en el espacio delimitado. Dos se la quedan en el centro e intentan interceptar pases de los compañeros, el que recupere balón lo devuelve al que lo perdió. Todos y cada uno de los jugadores inician el juego con diez puntos. Gana el jugador que al acabar el juego ha logrado mayor número de puntos. Reglas: aquel que intercepte el balón suma un punto y el que lo pierda resta un punto del total. Cada 2 minutos cambia el del centro. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4: 2. Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.). Acciones motrices: presionar. Otras acciones: controlar, interceptar y pasar con el pie. Otros: velocidad de reacción. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 75	<p>Nombre del juego: Partido a cinco Descripción: el espacio (1/2 campo de F8) está dividido en dos mitades por una línea de conos. En cada extremo se sitúa una portería. El objetivo principal es la presión en campo contrario. El equipo que defiende si recupera el balón en campo contrario podrá finalizar la jugada con gol, pero si lo recupera en campo propio deberá dar un mínimo de 5 pases para progresar. El balón lo pone en juego siempre el portero. El equipo ganador es el que llegue antes a diez goles. Reglas: cinco pases para progresar tras recuperación en campo propio. Al sacar de portería es imprescindible dar cinco pases para poder seguir avanzando. Si se consiguen los cinco pases y se marca gol, éste vale doble. Si un equipo no cumple la regla de los cinco pases pero marca gol, el equipo solo anotará un punto. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6. Espacio de acción: medio estable (30x39 m.). Acciones motrices: atacar y presionar. Otras acciones: pasar con el pie, tirar y marcar en zona Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 17	
Juego 76	<p>Nombre del juego: Cortar el pase Descripción: el grupo se divide en cuartetos y juegan un 2:2 en 1/16 de campo de F8. La pareja A tiene un balón y la B tiene que intentar robarlo para mantener la posesión el mayor tiempo posible. La pareja que antes robe ocho balones gana el juego. Reglas: cada balón robado puntúa con un punto. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2. Espacio de acción: medio estable (15X9,75 m.).</p>

	<p>Acciones motrices: pasar con el pie y presionar. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 77	<p>Nombre del juego: El reloj cuadrangular Descripción: se forman dos equipos con el mismo número de jugadores. Los jugadores de un equipo se colocan formando un cuadrado separados unos de otros un metro y medio y mirando todos al centro (cono). El otro equipo se colocará en una hilera a la altura del jugador del equipo que en el cuadrado tiene el balón. A la señal, los jugadores del cuadrado empezarán a pasarse el balón con las manos a la vez que cuentan en voz alta el nº de pases que realizan. El equipo contrario corre alrededor del círculo en sprint de uno en uno pasándose un testigo (peto o balón). Cuando el último de la fila complete su vuelta el juego se para. Gana el equipo que haya permitido menos pases en el círculo mientras ellos completaban las vueltas en sprint. Reglas: si el balón toca el cono del centro se vuelve a empezar el conteo. Variante: sin balón el equipo que da las vueltas y el equipo del círculo realiza pases lo más rápidamente posible. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6. Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.). Acciones motrices: pasar con el pie y conducir. Otras acciones: controlar. Otros: velocidad de reacción y coordinación óculo pédica. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 78	<p>Nombre del juego: Balón veloz Descripción: los jugadores se sitúan por parejas. Cada uno de ellos tiene un balón, coordinado con su compañero dan un pase hacia el cono que tienen enfrente. El objetivo es controlarlo antes de que sobrepase el cono. Si sobrepasa el cono se resta un punto de la puntuación total. Gana aquel que al acabar el tiempo de juego tiene mayor número de puntos. Reglas: todos los jugadores inician el juego con diez puntos. Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición. Interacción motriz directa: 1:1. Espacio de acción: medio estable (30 x 39 m.). Acciones motrices: pasar con el pie. Otras acciones: controlar. Otros: velocidad de reacción. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 79	<p>Nombre del juego: El contador de pases. Descripción: los jugadores se distribuyen en dos equipos. El espacio de juego (1/2 campo de F8) se divide en nueve zonas y una portería en cada extremo. Las zonas centrales son más anchas que las laterales. Las zonas más cercanas a la portería serán la 1, 2 y 3 y la 7, 8 y 9. Las zonas 4, 5 y 6 corresponderán al medio campo. El número de pases se limitará en cada zona mediante consenso entre los jugadores. En cada equipo hay un jugador que será el encargado de contar los pases. Los poseedores del balón intentan llegar a la portería contraria sin que el equipo adversario les robe el balón. Gana el equipo que antes llegue a cuatro goles Reglas: si un equipo marca un gol pero no ha cumplido la regla del número de pases de cada zona, éste se invalida. <i>Número de pases por zonas</i>: 4 pases para la zona de inicio (1, 2 y 3 o 7,8 y 9), 4 pases en la zona de creación (4,5 y 6) y dos o tres pases en la de finalización (7, 8 y 9 o 1, 2 y 3). Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6. Espacio de acción: medio estable (30x39 m.). Acciones motrices: atacar, presionar, pasar con el pie y entrar. Otras acciones: marcar en zona, interceptar y controlar. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 80	<p>Nombre del juego: La caja Descripción: los jugadores se dividen en dos grupos y se ponen detrás de la línea. A 19,5 metros ponemos un cuadrado donde tendrán que dejar los balones. Es una carrera de relevos, sólo que la ida se hace con balón y la vuelta sin balón. Gana el equipo que consiga dejar mayor número de balones en la caja. Variante: conducción con cambios de dirección.</p>

	<p>Reglas:                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).                  Acciones motrices: conducir.                  Otros: velocidad de reacción.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 18	
Juego 81	<p>Nombre del juego: Defender el castillo                  Descripción: en dos zonas se marca un círculo de siete metros de diámetro con conos en el campo y en el centro se colocan dos defensores y un jugador que será el castillo. El resto se coloca fuera del círculo. Los jugadores de fuera (atacantes) deberán hacer circular el balón pasando por el jugador castillo. Los dos jugadores defensores deberán evitar que el jugador castillo reciba pases de sus compañeros. El objetivo del juego es intentar robar el balón para que el jugador castillo no reciba pases ya que cada vez que recibe uno, el equipo anota un punto. Reglas: cada pase al jugador castillo vale un punto. Gana el equipo que mayor nº de pases realice al jugador castillo durante el tiempo de juego.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.                  Espacio de acción: medio estable (15 x 9,75 m.).                  Acciones motrices: pasar con el pie, hacer cobertura, controlar, desmarcarse (acercándose y alejándose del balón) presionar y marcar en zona.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 82	<p>Nombre del juego: Todos a una                  Descripción: en ¼ de campo se sitúan cuatro porterías de un metro (dos espacios idénticos). Se forman dos equipos de 3 jugadores. El grupo de 3 jugadores atacantes debe intentar marcar en las porterías pequeñas, mientras que los defensores deberán impedirlo. Gana el juego el equipo que mayor número de goles anote al finalizar el mismo.                  Reglas:                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.                  Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).                  Acciones motrices: atacar y hacer cobertura,                  Otras acciones: marcar en zona, presionar, pasar con el pie y controlar.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 83	<p>Nombre del juego: Las líneas                  Descripción: el grupo se divide en dos equipos. El espacio de juego se delimita en ¼ de campo de F8 con dos porterías de F8. La entrenadora lanza un balón al aire. El balón puede caer al suelo, puede ser controlado o despejado por un jugador. Si en el primer despeje sale directamente fuera del campo, se proporciona otro balón al equipo que no realizó el despeje para jugar. El objetivo del juego es intentar que el balón no salga del campo delimitado y mantener la posesión del balón el mayor tiempo posible. El primer equipo que llegue a diez puntos es el que gana el juego.                  Reglas: cada vez que un equipo saque el balón fuera, el otro equipo ganará un punto.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (30 x 19,5 m.).                  Acciones motrices: atacar y hacer cobertura.                  Otras acciones: pasar con el pie, controlar, marcar en zona y presionar.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 84	<p>Nombre del juego: El puente                  Descripción: los jugadores se distribuyen en varios grupos y tendrán que cruzar el puente realizando saltos con apoyo bipodal y monopodal. Al atravesarlo tocarán el cono que hay al final del recorrido. El primero que llegue conseguirá un punto para su equipo. Gana el equipo que mayor número de puntos obtenga cuando hayan pasado todos los miembros.                  Reglas: el primer jugador que toque el cono obtiene un punto para el equipo.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).                  Acciones motrices: -.                  Otros: potencia tren inferior.</p>



	Material: conos, petos y balones de F8.
Juego 85	<p>Nombre del juego: Cambio</p> <p>Descripción: se juega un 4:4 en el área previo rondo con pases sin control previo. El equipo que consiga dar tres pases seguidos sin que le roben el balón jugará una situación de ataque (15x9,75) contra tres defensores (verdes) y una portería de un metro. Al realizar los pases un miembro del grupo dirá ¡YA!. Gana el equipo que logre marcar mayor número de goles.</p> <p>Reglas: El equipo que ataca se queda defendiendo y el que defendía juega el rondo y así sucesivamente. En la situación de ataque no se pueden controlar los pases.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 4:4 a 4:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30 x 39 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar y hacer cobertura.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, tirar, marcar en zona, presionar</p> <p>Otros: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 19	
Juego 86	<p>Nombre del juego: Posesión en superioridad numérica.</p> <p>Descripción: posesión que se desarrolla en medio campo delimitando un área de juego de 30 metros de largo por 39 metros de ancho donde se reservan 5 metros en cada fondo como zonas exteriores. Los jugadores se dividen en tres equipos de 4 jugadores. Un equipo actuará de comodín atacante. Los otros dos se colocarán dentro del área central limitada. Estos se juegan la disputa del balón para conseguir el objetivo del juego. El equipo ganador será aquel que antes marque cinco goles.</p> <p>Reglas: tras recuperar el balón deben pasarlo a los comodines para iniciar el ataque. la circulación del balón dentro del área central limitada es sin controlar el balón tras pase. Los comodines no pueden el área limitada y deciden libremente cómo posicionarse en las zonas exteriores.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 4:4 a 8:4 + 4 comodines.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 metros).</p> <p>Acciones motrices: atacar, marcar en zona, presionar y replegar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, tirar, transición defensa - ataque – defensa.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 87	<p>Nombre del juego: Partido reglado.</p> <p>Descripción: el grupo se divide en dos equipos. El espacio (1/2 campo de F8) se divide en tres zonas con una portería en cada extremo. El objetivo es jugar un partido con unas reglas determinadas, si éstas no se cumplen, el gol no es válido.</p> <p>Reglas: 1. Si la pérdida se produce en zona cercana a la portería contraria, el objetivo táctico es bascular a donde está el balón y recuperar en seis segundos (presionar). Si no se recupera, temporizar y reorganizarse a posiciones predeterminadas (marcar en zona).. 2. Si la pérdida se produce en zona intermedia, presiona el grupo que está más cerca del balón y el resto repliegan. Uso de la falta táctica.</p> <p>3. Si la pérdida se produce en zona cercana a nuestra portería, el jugador más próximo al balón temporiza evitando la progresión del rival buscando que el resto de jugadores tenga el mayor tiempo posible para replegarse y organizarse (marcar en zona). Gana el equipo que mayor número de goles marque al finalizar el juego.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: tirar, presionar, replegar y marcar en zona.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, transición ataque – defensa.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 88	<p>Nombre del juego: Caballos desbocados.</p> <p>Descripción: por parejas y un balón El que lleva el balón avanza de espaldas y el compañero pega la espalda sobre él y opone resistencia para evitar que llegue a la zona marcada. Si el compañero cae al suelo, el jugador con balón llegará hasta la zona delimitada y también obtendrá un punto. Gana el que obtenga mayor número de puntos al finalizar las series.</p> <p>Reglas: si consigue llegar a la meta el jugador obtiene un punto. Se cambia de roles cada cuatro series.</p> <p>Variantes: las parejas se cronometran en los distintos recorridos y gana el que menor</p>

	<p>tiempo tarde en recorrer la distancia estipulada.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.                  Interacción motriz directa: 1:1.                  Espacio de acción: medio estable (15 x 9,75 m.).                  Acciones motrices: presionar.                  Otras acciones: conducir.                  Otros: empujes y tracciones..                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 89	<p>Nombre del juego: El defensa ganador.                  Descripción: los jugadores se dividen en parejas y se colocan en dos cuadrados. En un cuadrado juegan 4:2 y en el otro cuadrado, cuatro jugadores se pasan un balón. La pareja que pierda el balón debe correr al cuadrado en el que no hay defensas. La pareja que lo recupera debe pasar antes el balón a un compañero para seguir el juego. La pareja de defensas ganadora es la que llegue a cinco puntos antes de finalizar el tiempo de juego.                  Reglas: se debe hacer de forma inmediata el cambio ataque-defensa, sin pausa alguna. Cada vez que una pareja roba el balón y lo entrega en buenas condiciones obtiene un punto. El balón robado vale un punto. Los pases son sin control previo en la situación sociomotriz de 4:0.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2 y 4:0.                  Espacio de acción: medio estable (15 x 9,75 m.).                  Acciones motrices: presionar.                  Otras acciones: pasar con el pie, conducir, controlar y transición defensa – ataque.                  Otros: velocidad. Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 90	<p>Nombre del juego: La portería ampliable.                  Descripción: se delimita ¼ de campo de F8 con una portería en cada extremo. El grupo se divide en dos equipos de cuatro jugadores (rojos y verdes) y otros dos jugadores actúan de comodines (azules). En la zona acotada (cuadrado) se establece la situación motriz de 2:2, a los lados del cuadrado dos pivotes de banda (comodines) y en las áreas, un defensa y un delantero delante de las porterías formadas por conos (0,50 metros de longitud) y un portero para cada equipo. Gana el juego el equipo que antes llegue a ocho goles.                  Reglas: el juego se inicia sin porteros. El equipo poseedor del balón, debe combinar en 3 zonas como mínimo para poder hacer gol. En cada gol marcado, el equipo que recibe el gol, pierde un jugador y éste se sitúa en la portería. La portería aumenta en un metro su longitud conforme se vayan incorporando porteros. Los comodines siempre van con el equipo atacante.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:4 + 2 comodines.                  Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).                  Acciones motrices: atacar o acciones combinadas, presionar y marcar en zona.                  Otras acciones: pasar con el pie, tirar y transición defensa - ataque.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 20	
Juego 91	<p>Nombre del juego: Huir del adversario                  Descripción: se desarrolla mediante acciones conjuntas con continuidad y sin finalización. Dos equipos en igualdad numérica juegan un 6:6 en un espacio delimitado. El grupo atacante debe mantener la posesión del balón durante el mayor tiempo posible. Este grupo, cuando pierda la posesión del balón deberá cambiar su mentalidad ofensiva por defensiva, pasar de la amplitud a la reducción de espacios y desempeñar funciones defensivas en el menor tiempo posible. El juego lo ganará el grupo que más puntos consiga en el tiempo total del juego.                  Reglas: el equipo poseedor del balón conseguirá un punto cada vez que logre dar seis pases seguidos.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (30 x 39 m.).                  Acciones motrices: atacar, pasar con el pie, conducir, controlar, regatear, desmarcarse (acercándose y alejándose del balón), marcar en zona, presionar y replegar.                  Otros: transición D-A y A-D.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 92	<p>Nombre del juego: Corros encadenados.</p>

	<p>Descripción: se forman dos equipos. En cada uno de ellos se nombra un representante que será “el jefe” (azul y rojo). El resto de jugadores (azules y rojos) se sitúan en los vértices de las diagonales del cuadrado delimitado (espacio de juego). El juego se inicia en una situación de 3:2 (azules y rojos), los defensores tienen que robar el balón y pasar el balón al “jefe” para que en una situación de 1:1 e intente marcar gol. Posteriormente el jugador que recupera el balón adopta el rol de “jefe” y el jugador que ha perdido el balón en el rondo actúa de defensa en el 1:1. Gana el equipo que mayor número de goles marque.</p> <p>Reglas:</p> <p>Variante: el jugador que recupera el balón en el rondo tras dar el pase al jugador de apoyo, se incorpora al ataque para realizar un 2:1.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30 x 19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: presionar y marcar en zona.</p> <p>Otros: pasar con el pie, regatear, conducir, tirar, transición D-A (regate, conducción y acciones combinadas).</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 93	<p>Nombre del juego: La gran pérdida.</p> <p>Descripción: los jugadores forman parejas y juegan en un espacio equivalente de 1/16 de campo de F8 (dos espacios idénticos). Juegan un 2:2 + 2 comodines (cuadrado). El juego se inicia dentro del cuadrado central al borde del área de penalti. El equipo atacante trata de mantener la posesión del balón jugando a máximo 2 toques con pases cortos. El equipo defensor cuando recupera el balón realiza una transición rápida para salir del cuadrado y finalizar en portería (situación de 2:1 y el portero). Gana el dúo que antes llegue a diez puntos. Reglas: tras pérdida de balón, solo defiende un jugador. Cada balón robado vale un punto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2 + 2 comodines.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar, marcar en zona, replegar y presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie y transiciones.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 94	<p>Nombre del juego: El pentaárea.</p> <p>Descripción: se forman dos equipos. El juego se inicia en un espacio de ¼ de campo de F8. Juegan dos equipos de cuatro jugadores cada uno y dos comodines en las bandas. Si un equipo consigue realizar cinco pases seguidos dentro, uno o varios jugadores del equipo que se encuentra en posesión del balón, deben salir fuera del área para recibir un pase e intentar tirar a portería antes de que un defensor se lo impida. Si no puede rematar en primera instancia, debe continuar la posesión en forma de ataque combinativo hasta que su equipo pueda generar una favorable para el remate, siempre fuera del área. El equipo ganador será aquel que mayor número de goles marque durante el tiempo de juego. El equipo que no posee el balón intenta robar el balón.</p> <p>Variante: en vez de tirar a portería, recibir el pase en una zona delimitada y centrar para que rematen los compañeros.</p> <p>Reglas: tras cinco pases se debe salir fuera para tirar a portería sin controlar el balón o con un solo control. En caso de que un equipo, recupere el balón dentro del área, continuará con la posesión del mismo cambiando los roles entre equipos, si la recupera fuera del área se realizará el mismo cambio.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar, marcar en zona, replegar y presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie y transiciones.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 95	<p>Nombre del juego: Las porterías chupetas.</p> <p>Descripción: Situación motriz de 2:2 y 2 porteros con porterías chupetas en la mitad de un campo de F8 (dos espacios de juego idénticos). Se inicia el juego con el portero que saca con la mano a un lado. El atacante poseedor del balón sale desde la línea de fondo, este trata de superar a sus adversarios con la ayuda de un compañero para finalizar tirando en la portería adversaria. El equipo defensor sale desde la línea de medio campo delimitada con conos. El equipo ganador será aquel que mayor número de goles marque durante el tiempo de juego.</p>

	<p>Reglas: 1. Si hay gol se termina y empieza otro grupo. 2. Si bloca portero o el equipo defensor le quita balón al atacante, el equipo atacante pasa a defender y el defensor a atacar para buscar finalización en la portería adversaria. 3. Si el balón sale de banda o esquina saca portero que corresponde.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar, presionar y marcar en zona.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, tirar y transiciones.</p> <p>Otros: resistencia y velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 21	
Juego 96	<p>Nombre del juego: 1, 2, 3 pared otra vez.</p> <p>Descripción: se delimitan dos cuadrados con un pasillo de un metro de separación entre ellos (dos espacios de juego idénticos). El objetivo es hacer 3 paredes mientras se canta: “1, 2, 3 pared otra vez”. Se forman dos equipos (azules y rojos). El juego se inicia en un cuadrado con tres atacantes (azules) y un defensor (rojo), En el centro del segundo cuadrado espera dos jugadores rojos. Los 3 atacantes se posicionan en los lados exteriores del cuadrado y tratan de mantener la posesión del balón contra un adversario que trata de recuperarlo. Si recupera el balón lo pasa al otro cuadrado y cambia el rol (atacante). Tras el pase, el equipo rojo (poseedor del balón) intenta realiza las 3 paredes cantando la canción. Estos tienen que conservarlo frente a los dos defensores que perdieron el balón en el otro cuadrado. El otro jugador azul espera en el centro del cuadrado. Gana el equipo que antes llegue a seis puntos.</p> <p>Reglas: los jugadores ejecutan una pared cuando cantan “1, 2, 3 pared otra vez”. Cada vez que realicen esta acción con éxito el equipo obtiene un punto. Las paredes son con pases sin control previo.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:1.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, transiciones y hacer pared.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 97	<p>Nombre del juego: El vigilante del ciclo.</p> <p>Descripción: el espacio (medio campo de F8) se divide en cuatro zonas. Se forman tres equipos de cuatro jugadores (rojos, verdes y azules). Uno de los equipos adopta el rol de equipo comodín (el vigilante azul). Cada componente se posiciona en una zona. El objetivo del juego es mantener la posesión del balón en cada una de las zonas con la ayuda del vigilante (2:1) e ir cambiando de una a otra sin que los adversarios roben el balón. El equipo que logre realizar dos ciclos completos, gana el juego.</p> <p>Reglas: todos los jugadores salvo el vigilante se cambian de zona para intentar mantener la posesión del balón. La función de los vigilantes es controlar que no haya ningún robo en su zona.</p> <p>Reglas: ceada ciclo completado (mantener la posesión en las cuatro zonas) vale un punto. Cada tres minutos se cambia el rol de vigilante.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:4 + 4 comodines.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, controlar, transiciones y paredes.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 98	<p>Nombre del juego: Cruzar el charco por parejas</p> <p>Descripción: se disponen los aros en el suelo, separados desigualmente, simulando apoyos. Todos los jugadores se colocan, por parejas cogiéndose de las manos al inicio del charco. Se trata de cruzar un supuesto charco pisando sólo en las piedras (aros) con apoyos monopodales y bipodales. La mayor dificultad es que no podemos soltar la mano de nuestra pareja. La pareja ganadora es aquella que acumule mayor ganancia durante el juego.</p> <p>Reglas: todas las parejas inician el juego con diez puntos. Ganamos un punto si se consigue y perdemos en el caso contrario. Si se pisa fuera del aro hay que empezar de nuevo.</p> <p>Variantes: las parejas compiten para ver quien llega antes.</p>

	<p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2.                  Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).                  Acciones motrices: -                  Otros: potencia tren inferior.                  Material: conos, petos y aros (40 cm. de diámetro).</p>
Juego 99	<p>Nombre del juego: Saltar por los aros                  Descripción: se distribuyen los aros por el espacio de juego. Se divide el grupo en dos equipos y cada equipo tiene cuatro balones con los que “pagar”. Los jugadores han de realizar apoyos bipodales y monopodales en el interior de los aros. El que se salga del mismo, paga. Gana el equipo que todos sus miembros realicen el recorrido en el menor tiempo posible.                  Reglas: se debe dar el relevo en la vuelta al compañero.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.                  Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).                  Acciones motrices: -                  Otros: potencia tren inferior.                  Material: conos, petos y aros (40 cm. de diámetro).</p>
Juego 100	<p>Nombre del juego: El pulsador                  Descripción: los jugadores se dividen en dos subgrupos (equipo pulsadores y equipo verde) de seis personas y juegan un 4:2 en distintos espacios de juego delimitados. A un metro del mismo se sitúa un cono que se denomina “pulsador”. El equipo poseedor del balón trata de mantener la posesión jugando al primer toque. El jugador defensor (el del centro) cuando recupera el balón conduce rápido para salir del cuadrado con el balón controlado y toca el pulsador. Los pulsadores Este gesto se canjea por un punto. El jugador que pierde el balón pierde un punto (-1, -2, +3, etc.) para su equipo. El equipo ganador es el que obtenga mayor número de puntos.                  Reglas: el jugador obtiene un punto si toca el pulsador para su equipo. Cada dos minutos se cambia el rol de los equipos. El juego se inicia con la devolución del defensor al otro equipo tras punto.                  Reglas: cada vez que toque el pulsador se obtiene un punto.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.                  Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).                  Acciones motrices: presionar.                  Otras acciones: pasar con el pie, conducir y transiciones.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 22	
Juego 101	<p>Nombre del juego: Ocupar el cono                  Descripción: se forman equipos de tres jugadores y se colocan diez conos en la zona delimita (en una zona un 3:3 y en la otra zona otro 3:3). El grupo ofensivo compuesto por tres jugadores hace circular el balón con la mano de un lateral al otro. Se debe ganar la posición de los conos que se encuentran libres, recepcionando encima del mismo y anotando un punto. Cada cono ocupado se quitará del campo de juego. El grupo defensor basculará en función de la posición del balón, manteniendo las distancias laterales entre sus componentes e impidiendo que los atacantes ganen la posición de un cono libre. Si roban el balón, lo devolverán al equipo que lo ha perdido e iniciará una nueva ocupación. El objetivo del juego es realizar un ataque ocupando el menor número posible de conos. El ganador del juego es el grupo que menos conos (menos puntos) ocupe en cada ataque al agotar el tiempo total del juego.                  Reglas: cada cuatro minutos se alternan los roles, realizando cada uno dos fases defensivas.                  Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.                  Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).                  Acciones motrices: marcar en zona, presionar y hacer cobertura.                  Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 102	<p>Nombre del juego: Mategol                  Descripción: se delimitan cuatro zonas en ¼ de campo de F8. Dos zonas en la mitad del espacio. Se forman dos grupos de seis jugadores. Los jugadores de cada equipo se sitúan en las zonas 1 (un jugador) y 3 (cinco jugadores) o 2 (un jugador) y 4 (cinco jugadores),</p>

	<p>respectivamente. Uno de los dos equipos inicia el juego. Los jugadores poseedores del balón deben conservar la posesión del balón con sus compañeros de la otra zona. Si un jugador no poseedor del balón intercepta un pase y no la pierde, cambia la posesión del balón. Si pierde el balón, el jugador estará muerto y pasa a formar parte del otro equipo en las zonas 1 o 4. Gana el equipo que mayor número de puntos acumule durante el juego.</p> <p>Reglas: se obtiene un punto por cada jugador muerto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19.5 m).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona y hacer cobertura</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie e interceptación.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 103	<p>Nombre del juego: Hola o adiós</p> <p>Descripción: los jugadores se distribuyen en dos grupos (rojos y azules) formando hileras. Los dos primeros salen conduciendo el balón sorteando los conos (cambios de dirección), mientras que los jugadores azules saltan con apoyo monopodal entre las picas. Tras terminar los cambios de dirección, el jugador rojo realiza un pase al azul. Tras el pase deciden si realizan una situación motriz de cooperación o de oposición (2:0 o 1:1). En cualquier caso, esto lo deciden verbalizando las palabras “hola” para cooperar (2:0) y “adiós” para oponerse (1:1). Gana el jugador o pareja que anote mayor número de goles al finalizar el tiempo de juego.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación u oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona y replegar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, atacar, conducir, presionar y tirar.</p> <p>Otros/as: potencia tren inferior y coordinación.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 104	<p>Nombre del juego: Juntos, sumamos.</p> <p>Descripción: el juego se inicia en un cuadrado de diez metros de lado. El grupo se divide en dos equipos. En el interior se desarrolla la situación motriz en igualdad numérica de 4:4 y en el exterior dos 1:1 en cada zona lateral. El equipo poseedor del balón intenta mantener la posesión del mismo circulando por todo el espacio de juego durante al menos tiempo estipulado para puntuar (10" de conservación). Los defensores deberán mantener una fuerte presión defensiva e intentarán recuperar el balón en el menor tiempo posible, cuando lo logren se cambiará el rol. El grupo que más puntos obtenga en el tiempo total de juego será el ganador del juego.</p> <p>Reglas: el equipo obtiene un punto cada 10" de posesión.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: marcar en zona, hacer cobertura y desmarcarse (acercándose al balón).</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie y conducir.</p> <p>Otros: velocidad.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 105	<p>Nombre del juego: El gancho</p> <p>Descripción: dos equipos de 4 y 4 jugadores se sitúan en la mitad de un campo de F8. Otros dos equipos de 2 y dos jugadores se sitúan en línea de fondo. El gancho (jugador de línea de fondo) envía un balón a cualquiera de ellos. Si el balón es enviado hacia los jugadores que están a la altura de la línea de mitad de campo, estos realizan conducción y un centro al área. jugando un 3.2 Mientras que la dificultad aumentará cuando la entrenadora envíe el balón sobre los jugadores situados sobre la línea de fondo. Estos deberán realizar una carrera dorsal más rápida para no perder la orientación y resolver situaciones de inferioridad numérica frente al otro grupo en línea de fondo. Gana el jugador que mayor número de goles obtenga al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: los poseedores del balón seleccionan el número de jugadores que salen. El equipo defensor debe hacer lo mismo en el menor tiempo posible.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: replegar, marcar en zona y hacer cobertura.</p>

Otras acciones: conducir y pasar con el pie.  
Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 23

- Juego 106** Nombre del juego: El lado libre  
Descripción: los jugadores se dividen en subgrupos de seis. En el cuadrado juegan un 2:2. El equipo poseedor del balón tiene dos comodines en los que puede apoyarse, éstos no podrán rebasar las líneas que delimitan la zona delimitada. El objetivo del juego es conservar el balón y conseguir seis pases sin que los adversarios roben el móvil. Cada apoyo tiene que cubrir dos lados del cuadrado, cada vez que interactúe con el balón tiene que ir al otro lado (lado libre). Gana el equipo que acumule mayor número de goles.  
Reglas: La acumulación de 6 pases es un gol para el equipo. Los pases con los comodines también se utilizan para el conteo. Si el comodín no se desplaza al lado libre cuando le corresponde el gol no es válido.  
Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 2:2 a 4:2.  
Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
Acciones motrices: desmarcarse (acercándose y alejándose del balón)  
Otras acciones: pasar con el pie y presionar.  
Material: conos, petos y balones de F8.
- Juego 107** Nombre del juego: Conquista de la portería libre  
Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos de igual número de jugadores. En el espacio de juego (medio campo de F8) hay seis porterías pequeñas (vallas), tres para cada equipo. Los jugadores deben atacar y conquistar en grupo una de las porterías. Para conquistar una portería intentan engañar al equipo contrario haciéndole creer que van a atacar en una portería y ser capaces de ver aquella que ha quedado sin defender (portería indefensa). Gana el equipo que mayor número de puntos logre al finalizar el juego.  
Reglas: los goles en la portería indefensa puntúan dos puntos y en las otras, un punto.  
Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición.  
Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
Acciones motrices: desmarcarse (acercándose al balón y alejándose del balón), presionar y marcar en zona. Interacción motriz directa: 6:6.  
Otros: pasar con el pie, tirar, transiciones y cambiar de orientación.  
Material: conos, petos y balones de F8.
- Juego 108** Nombre del juego: Partido a ocho  
Descripción: el grupo se divide en dos equipos y juega en medio campo de F8. El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria. El equipo defensor solo puede recuperar el balón antes del 8º pase entre los atacantes. Si no lo logra solo pueden defender con la línea defensiva y el portero. Gana el equipo que mayor número de goles obtenga al finalizar el tiempo de juego.  
Reglas: tras gol no se cambia la posesión del balón e inicia el juego el portero del equipo que anotó. Tras saque de meta, esquina o banda comienza el portero del equipo que le corresponda.  
Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.  
Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
Acciones motrices: desmarcarse (acercándose al balón alejándose del balón), atacar, presionar y marcar en zona.  
Otros: pasar con el pie, transiciones.  
Material: conos, petos y balones de F8.
- Juego 109** Nombre del juego: El gran robo.  
Descripción: el juego se desarrolla en un espacio equivalente a medio campo de F8 con una zona central delimitada para los mediocentros que denominaremos ladrón rojo y azul respectivamente (1:1). En los extremos se sitúa una portería. El grupo se divide en dos bandas de seis jugadores, una de ellos va a estar formado por 5 jugadores y el portero. La primera banda inicia el gran robo con una circulación del balón en línea inicial. El objetivo de pasar el balón a la última zona sobre los dos delanteros, una vez se realice el pase a esta zona se incorpora el mediocentro (ladrón) para jugar un 3:3 y un portero. El miembro de la banda de la zona central debe jugar un 1:1 y procurar que no le roben el balón (el gran robo). Si le roban el balón tiene que pasarlo a un compañero y éste junto al resto de miembros tiene que finalizar. El equipo ganador es aquel que mayor número de balones

	<p>pase a la tercera zona durante el tiempo de juego.</p> <p>Reglas: El equipo defensor deberá realizar las transiciones ataque-defensa y defensa-ataque obligatoriamente para evitar que los atacantes marquen gol.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar, marcar en zona, replegar y presionar.</p> <p>Otras: pasar con el pie, regatear, tirar, transición D-A y transición D-A.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 110	<p>Nombre del juego: Última.</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos. Cada equipo mediante pases con las manos y desmarques precisos debe llevar el balón el mayor número de veces a la zona de gol del equipo contrario (zona delimitada con conos). Gana el equipo antes llegue a seis puntos.</p> <p>Reglas: no se puede correr con el móvil en la mano. Cada vez que se llega a la zona de gol se anota un punto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5m.).</p> <p>Acciones motrices: desmarcarse (acercándose y alejándose del balón), presionar y marcar en zona.</p> <p>Otros/as: resistencia aeróbica.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 24	
Juego 111	<p>Nombre del juego: Tres en zona</p> <p>Descripción: en un espacio delimitado (1/16 de campo de F8) por cuatro conos juegan dos equipos de tres jugadores (3:3). Se delimitan dos espacios idénticos para las dos situaciones sociomotrices. En el punto donde se cortan las diagonales del cuadrado se pone un cono. Cada vez que el jugador del centro del equipo poseedor del balón reciba un pase en este cono, el trío hará una línea. El objetivo del juego es la posesión del balón durante el mayor tiempo posible. Gana el equipo que haga mayor número de líneas realizadas durante el tiempo de juego.</p> <p>Reglas: el cono del centro solo se puede utilizar para hacer la línea y no se puede permanecer más de 5'' en él.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: desmarcarse (acercándose al balón y alejándose del balón) y presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 112	<p>Nombre del juego: El gol doble</p> <p>Descripción: se delimita 1/8 de campo de F8 con seis miniporterías (un metro). El objetivo del juego es mantener la posesión de balón el mayor tiempo posible para conseguir puntuar. Los puntos se obtienen al dar un pase a un compañero por una de las miniporterías, controlar y volver a pasar a través de la misma misma. Gana el equipo que al finalizar el juego haya conseguido mayor número de goles dobles.</p> <p>Reglas: Tras un gol doble en una de las miniporterías, no puede conseguirse otro de forma consecutiva. El gol doble tiene un valor de 2.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: desmarcarse (acercándose al balón y alejándose del balón) y presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 113	<p>Nombre del juego: Porterías libres</p> <p>Descripción: en un espacio delimitado por áreas de la mitad de un campo de F8 se traza una línea central imaginaria donde se ubican tres porterías de un metro que dividen la zona de juego en dos subespacios. En la portería central se sitúa el portero. El equipo con balón tiene que tener al menos dos jugadores en el subespacio contrario al que se encuentre el balón y el equipo que defiende tres. Cada vez que el equipo poseedor del balón realice seis pases puede cambiar a otro subespacio e intentar finalizar en portería. En el caso de que el</p>



equipo que defiende recupere el balón podrá pasarlo al otro subespacio sin realizar los seis pases pero antes de marcar sí tiene que ejecutarlos. Cada seis pases se consigue un punto. El equipo ganador es el que llegue a cinco puntos.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: desmarcarse alejándose del balón y presionar.

Otras acciones: pasar con el pie.

Material: conos, petos y balones de F8.

Juego 114

Nombre del juego: Jaliba

Descripción: se divide el grupo en dos equipos que inician el juego en un espacio delimitado. En él se demarca una línea central. En uno de los lados, un equipo intenta mantener la posesión frente a tres defensores (6:3) jugando al primer toque. Si se completan 10 pases se consigue una “jaliba” y se introduce un nuevo balón para iniciar el juego en la otra zona del campo donde se juego un 8:4. Gana el equipo que mayor número de “jalibas” obtenga al terminar el juego.

Reglas: si hay recuperación, 3 jugadores del equipo que perdió el balón pasan a defender en el lado opuesto y 3 esperan en la mitad. Tras diez pases se cambia de zona y se anota una “jaliba”.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 6:3 a 8:4.

Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).

Acciones motrices: desmarcarse alejándose del balón y presionar.

Otras acciones: pasar con el pie.

Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 25

Juego 115

Nombre del juego: El protector

Descripción: los jugadores se dividen en parejas. Se juega en un espacio delimitado por conos y posición de jugadores exteriores, responsables de mantener la posesión del balón. En el espacio interior y con objetivo de dificultar la posesión (robar), una pareja trabajará en la zona intentando hacerse con el móvil. El objetivo es presionar al jugador con balón y evitar que éste de un pase al resto de compañeros. El protector hará la cobertura a su compañero e intervendrá si el poseedor del balón supera al primer defensor. La primera pareja que consiga llegar a ocho puntos gana el juego.

Reglas: cada pareja de jugadores rotarán en función de las pérdidas de balón. Una recuperación del primer defensor equivale a un punto. En cambio, si el protector se apropia del balón, obtienen dos puntos. Interacción motriz directa: 4:2.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: presionar y hacer cobertura.

Otras acciones: pasar con el pie, regatear y transiciones.

Material: conos, petos y balones de F8.

Juego 116

Nombre del juego: Mi portería

Descripción: los jugadores se distribuyen en la zona delimitada un rectángulo de 15x9,75 m. En el centro del rectángulo juegan cuatro atacantes frente a dos defensores. Se trata de mantener la posesión del balón y que el balón pase por “mi portería”. Los atacantes juegan a dos toques máximo por jugador y con pierna libre. El rectángulo del centro es una zona de gol que se denomina “mi portería”. Se consigue gol al sobrepasarla mediante el golpeo de balón de los atacantes a ras de suelo. El equipo ganador del juego será el que mayor número de goles marque.

Reglas: los defensores pueden invadir la zona prohibida y cambian sus roles al interceptar el balón (dos defensores por dos atacantes). Los dos atacantes serán los que intervinieron en la última acción. Si un poseedor del balón invade la zona prohibida se cambia el rol. Cada pase a través del cuadrado vale un gol.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4.2.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: presionar y hacer cobertura.

Otras acciones: pasar con el pie, regatear y transiciones.

Material: conos, petos y balones de F8.

---

**Juego 117** Nombre del juego: Fortificaciones  
 Descripción: el espacio se divide en tres zonas (medio campo de F8) con una portería en un extremo. Los jugadores se dividen en parejas y en la portería se sitúa un portero. El inicio del juego será en el lado opuesto a la portería. En cada zona se posiciona una fortificación (pareja) que deberá ser rebasada por el resto de jugadores. Si superan la primera fortificación pueden continuar hasta llegar a la portería. Si no se supera la fortificación hay que empezar desde el inicio. Los jugadores van sumando puntos a medida que avanzan por la zona de juego. Gana la pareja que mayor número de puntos sume al acabar el juego.  
 Variante: murallas de cuatro jugadores (dos parejas). Transportar balones de un lado a otro (gana el que más balones consiga trasladar hasta la portería).  
 Reglas: primera fortificación (un punto), segunda fortificación (dos puntos) y tercera fortificación (tres puntos).  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: atacar, marcar en zona, replegar y hacer cobertura.  
 Otras acciones: pasar con el pie, conducir, regatear y presionar.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

---

**Juego 118** Nombre del juego: La invasión  
 Descripción: el grupo se divide en dos equipos. El espacio (medio campo de F8) está dividido en tres zonas, una más amplia (zona blanca) y dos más estrechas (zonas verdes). El juego consiste en anotar gol en algunas de las porterías de las distintas zonas realizando invasiones individuales o grupales. Para ello, los jugadores van diciendo los colores y se alían para atacar en zona blanca todos juntos o pasar el balón a un compañero en zona verde y que juegue un 1:1 o 1:0 si el otro equipo no se ha dado cuenta. Gana el equipo que transcurridos diez minutos haya anotado mayor nº de puntos.  
 Reglas: Los goles anotados en las porterías en zona verde valen 2 puntos y los anotados en zona blanca 1 punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 6:6 a 1:1 o 1:0.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: atacar, marcar en zona, replegar y presionar.  
 Otras acciones: pasar con el pie, desmarcarse (acercándose al balón y alejándose del balón) y transiciones.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

---

**Juego 119** Nombre del juego: Secuencia defensiva  
 Descripción: el grupo se divide en subgrupos. Cada subgrupo juega en un espacio delimitado. En él hay tres conos de colores rojo, amarillo y azul. Los jugadores defensores realizarán los movimientos que correspondan para intentar llevar al jugador con balón a los conos rojos, amarillos y azules u obligarlo a que tenga que utilizar su pierna no dominante. Todos los jugadores defensores establecen la secuencia defensora y la van cambiando. La secuencia es el orden de los conos a los que van a intentar atraer al jugador atacante (azul-rojo-amarillo, amarillo-rojo-azul, etc.). El equipo ganador es el más puntos acumule durante el juego.  
 Regla: al llegar a cinco puntos se cambia el rol con el compañero. Si se consigue el objetivo se suma un punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  
 Acciones motrices: marcar en zona y hacer cobertura.  
 Otras acciones: pasar con el pie y conducir.  
 Material: conos, petos y balones de F8.

---

Sesión 26

---

**Juego 120** Nombre del juego: Zona puntuable  
 Descripción: se delimitan cuatro zonas en un espacio equivalente a la mitad de un campo de F8. Dos interiores de mayor tamaño (B y C) y dos externas de menor tamaño (A y D). En las zonas interiores se disputan la posesión del balón 2 equipos en igualdad numérica. El objetivo es realizar un cambio de orientación de una de las zonas interiores a la zona exterior más alejada (de B a D o de C a A). El equipo ganador es aquel que mayor número de puntos obtenga.  
 Reglas: si se consigue el objetivo del juego, el equipo obtiene un punto.

---

	<p>Variante: se consiguen 2 puntos si el receptor de la zona externa consigue controlar el balón antes de que toque el suelo. También, se pueden incorporar comodines para facilitar la posesión del balón.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: presionar..</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, bascular, marcar en zona y cambiar de orientación.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 121	<p>Nombre del juego: Recibo y busco si me dejan</p> <p>Descripción: cuatro jugadores se distribuyen alrededor de un espacio equivalente a 1/16 de un campo de F8. En el interior del mismo, se posicionan cuatro jugadores defensores y cuatro jugadores compañeros de los jugadores exteriores. Cada jugador de fuera tendrá un balón. Los jugadores del interior del cuadrado correrán libremente por el cuadrado. A la señal del capitán del equipo, los jugadores de fuera pasarán el balón a un jugador del interior que les haga un desmarque de apoyo y el marcador tratará de evitarlo. El poseedor del balón controlará el balón y lo pasará al compañero que le pasó el balón. El equipo ganador será aquel que mayor número de puntos consiga.</p> <p>Reglas: cada tres minutos habrá cambio de roles para que todos realicen las distintas acciones. Si la recepción y la entrega es buena, los jugadores recibirán un punto. Si el balón es interceptado por el defensor, el punto lo recibe él. Al finalizar el juego se sumarán los puntos (cada cambio de rol).</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 8:4.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).</p> <p>Acciones motrices: presionar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie. desmarcarse (acercándose al balón) y controlar.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 122	<p>Nombre del juego: El avance</p> <p>Descripción: los jugadores se dividen en tríos y se ponen petos de distintos colores (azul y amarillo). En la mitad de un campo de F8 se delimitan en tres zonas (zona 1, zona 2 y zona 3). El juego se inicia con una situación motriz de 1:1 en la primera zona. El poseedor del balón solo puede pasar a la siguiente cuando su compañero situado en la zona 2 realiza un desmarque de apoyo. En la zona 2 la situación motriz de 2:1, para pasar a la zona 3 será imprescindible el desmarque de apoyo del compañero de equipo situado en ella. Los jugadores se van incorporando progresivamente de una zona a otra para acabar haciendo un 3:3 con finalización en portería (una por equipo). El equipo ganador será aquel que mayor número de goles consiga al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: cada equipo dispone de tres balones para finalizar en zona 3. Si a un equipo le roban el balón en alguna zona, tendrá que empezar por la primera con un nuevo balón.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: de 1:1, 2:2 a 3:3.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar y presionar</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie, desmarcarse (acercándose al balón), marcar en zona. y transiciones.</p> <p>Otros: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 123	<p>Nombre del juego: El pistobalonazo</p> <p>Descripción: los jugadores forman dos equipos de igual número de jugadores y se colocan en hilera en la línea de medio campo. Cada equipo lleva petos de distinto color. En la línea de fuera de juego se colocan cinco balones numerados de menor a mayor de izquierda a derecha. El jugador portero es el que da el "pistobalonazo" de salida (el uno, el dos, el tres, etc.). A la señal todos los jugadores realizan un sprint hacia el móvil mencionado. El jugador más rápido coge el balón designado y en un máximo de dos toques lo debe pasar hacia atrás para iniciar jugada. con su equipo El otro equipo se posiciona para defender el ataque. Gana el equipo que mayor número de goles marque al finalizar el juego.</p> <p>Reglas: Los poseedores del balón deben intentar finalizar en portería mediante cinco pases. Si se agota el número de pases, el juego se inicia nuevamente.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.</p>

	<p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5).          Acciones motrices: atacar.          Otras acciones: pasar con el pie y transiciones.          Otros: velocidad de reacción.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 124	<p>Nombre del juego: Traspasar la miniportería.          Descripción: el espacio (medio campo de F8) se divide en tres zonas. En la 1 y en la 3 se sitúan dos miniporterías (un metro). El grupo forma dos equipos y se inicia el juego en una de las zonas. El equipo atacante debe anotar gol conduciendo el balón y sobrepasando las miniporterías. Para poder anotar dichos goles debe haber una buena circulación de balón de un carril a otro. El equipo ganador es el que llegue a dieciséis puntos.          Reglas: si se marca pasando por el carril central, el gol vale un punto. Si no se pasa por el carril central, pero se hace un cambio de orientación, el equipo consigue dos puntos.          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.          Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).          Acciones motrices: atacar y presionar.          Otras acciones: pasar con el pie y cambiar de orientación.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Sesión 27	
Juego 125	<p>Nombre del juego: La línea divisoria          Descripción: el grupo se divide en dos equipos que juegan en igualdad numérica y dos comodines (5:5 + 2C) que pueden elegir con qué equipo se asocian. El grupo ofensivo intentará mantener el mayor tiempo posible la posesión del balón. Los atacantes obtendrán un punto por cada tres cambios de orientación. El grupo defensor presionará fuertemente a los atacantes para lograr recuperar la posesión del balón en el menor tiempo. El ganador es el grupo que más puntos consiga en el tiempo de juego.          Reglas: el equipo obtiene un punto cada tres cambios de orientación. No se puede dar más de cuatro pases en la misma mitad de espacio de juego          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 5:5 a 7:5 o 6:6.          Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).          Acciones motrices: atacar, marcar en zona, replegar y presionar.          Otros: pasar con el pie, cambiar de orientación y transiciones.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 126	<p>Nombre del juego: Frente a frente          Descripción: el grupo se divide en parejas. Cada una de ellas tiene una pica. Los jugadores se posicionan frente a frente con una línea que delimita ambos espacios. El objetivo del juego es agarrar la pica y mediante empujes y tracciones intentar que el compañero sobrepase la línea. El jugador es el que acumule mayor número de puntos.          Reglas: aquel que supera la línea pierde y el compañero anota un punto.          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.          Interacción motriz directa: 1:1.          Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).          Acciones motrices: -          Otros: empujes y tracciones.          Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 127	<p>Nombre del juego: Saltarines          Descripción: los jugadores en posición de sentadilla (cuclillas) y por parejas intentan que su oponente pise fuera de la zona delimitada (círculo de dos metros de radio). Gana el que no caiga ninguna vez durante el tiempo de juego.          Reglas:          Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.          Interacción motriz directa: 1:1.          Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).          Acciones motrices: -          Otros: potencia del tren inferior.          Material: conos.</p>
Juego 128	<p>Nombre del juego: El ladrón          Descripción: se divide al grupo en dos grupos de seis jugadores y se nombra un jugador ladrón en cada equipo. Cuatro jugadores juegan un 4:4 en zona central y un quinto y sexto</p>

jugador espera en los laterales. Los jugadores que apoyan en las bandas (laterales) se desplazan al otro espacio (basculan) cuando se realice la permuta a la otra zona. El jugador que pierde el balón le toca defender. El objetivo del juego es hacer el mayor número de cambios de orientación. Gana el equipo que realice mayor número de ellos.

Variante: el cambio de orientación lo puede hacer cualquier jugador.

Reglas: se debe jugar a no más de dos toques. Sólo el ladrón puede robar en zonas laterales. Los cambios de orientación sólo pueden hacerlos los jugadores de los laterales.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6

Espacio de acción: medio estable (30x19, 5 m.).

Acciones motrices: marcar en zona y presionar

Otros: pasar con el pie, y cambiar de orientación.

Material: conos, petos y balones de F8.

Juego 129

Nombre del juego: Cláusulas

Descripción: los jugadores se dividen en dos equipos y el espacio (mitad de campo de F8), se divide en dos zonas con una portería en cada extremo del mismo (zona 1 y zona 2). El grupo atacante realizará ataques combinativos teniendo como condicionantes dar dos pases en su propio campo o zona 1 (tiempo que se le da a los defensores para alcanzar su posicionamiento defensivo). En zona 2 deben ejecutar un mínimo de dos cambios de orientación del juego en campo contrario antes de poder finalizar el ataque. Gana el juego el equipo que mayor número de goles marque.

Reglas: solo se puede atacar si se hacen dos pases en zona 1 y dos cambios de orientación en zona 2..

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: atacar, marcar en zona y presionar.

Otros: pasar con el pie, cambiar de orientación y transiciones.

Material: conos, petos y balones de F8.

Sesión 28

Juego 130

Nombre del juego: Amigos

Descripción: se delimita el espacio (1/2 campo de F8) y los jugadores se dividen en tres equipos. A cada uno de los jugadores de cada equipo se le asigna un número (1,2 y 3). En el centro de la zona se sitúa un balón. El portero dirá un número y los participantes de los distintos equipos con ese número correrán hacia el balón para intentar controlarlo. El jugador que lo controle se aliara con uno de los otros dos para realizar un 2:1 hacia la portería. El otro jugador adoptará el rol de defensor e intentará evitar el avance. Gana el equipo que al finalizar el juego obtenga mayor número de puntos.

Reglas: si se marca gol, los equipos de los dos atacantes anotarán un punto.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:1.

Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).

Acciones motrices: hacer cobertura.

Otras acciones: controlar, pasar con el pie, atacar y presionar.

Material: conos, petos y balones de F8.

Juego 131

Nombre del juego: Las banderolas

Descripción: se colocan varios aros (cuatro en las esquinas y dos en el centro del espacio a una distancia de 5 metros). Los jugadores se dividen en dos equipos. Cada equipo se pone un peto en la cabeza (banderola) de distinto color. Tres jugadores de cada equipo se sitúan en el interior de los aros. El objetivo del juego es rescatar al mismo para ganar un punto. El otro equipo tiene que robar el balón al grupo poseedor del mismo. Gana el equipo que mayor número de puntos logre al finalizar el tiempo de juego.

Reglas: el jugador que da el pase al compañero posicionado en el aro se intercambia por él. El pase al jugador-banderola vale un punto.

Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:6.

Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).

Acciones motrices: desmarcarse (acercándose y alejándose al balón), marcar en zona y hacer cobertura.

Otras acciones: pasar con el pie.

Material: conos, petos y balones de F8.

- 
- Juego 132** Nombre del juego: El cuadrado mágico  
 Descripción: se delimita un espacio de 30x19,5 m. (1/4 de campo de F8) y en su interior otro de 15x9,75m. Los jugadores se dividen en dos equipos. En el interior del cuadrado pequeño juegan un 4:3 y un comodín que puede jugar con el equipo que quiera (poseedores o no poseedores del balón). En los vértices del cuadrado grande se sitúan cuatro jugadores del equipo que defiende en el cuadrado pequeño. El objetivo del juego es mantener durante 20'' la posesión del balón. Si los defensores roban el móvil tienen que pasar el balón a sus compañeros del cuadrado grande para jugar en el mismo la posesión del tiempo estipulado. El comodín también puede decidir cambiar los roles del juego y hacer magia. Gana el equipo que mayor número de puntos consiga al finalizar el juego.  
 Reglas: cada conservación de balón de 20'' vale un punto  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:3 a 4:7 + comodín.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m).  
 Acciones motrices: desmarcarse (acercándose y alejándose al balón), marcar en zona y hacer cobertura.  
 Otras acciones: pasar con el pie.  
 Otros: velocidad de reacción y resistencia.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- 
- Juego 133** Nombre del juego: El filtro  
 Descripción: se delimita un espacio equivalente a la mitad de un campo de F8. Uno de los integrantes del grupo inicia el juego en la zona "A" en la que juegan con una superioridad numérica de 4:2. Este grupo tendrá la obligación de dar un máximo de cuatro pases para estar en condiciones de cambiar la orientación del juego hacia la otra zona y tendrán la precaución de que los defensores (alguno de ellos) situados en la zona "B" no intercepten el pase. Una vez que el balón se encuentre en la zona "C" se continuará con la misma dinámica que en la zona ofensiva anterior. Cuando esto se produzca el grupo defensor basculará hacia la zona de interceptación y hacia la otra zona ofensiva. El equipo ganador es el que sume cuatro puntos.  
 Reglas: los poseedores del balón obtendrán un punto por cada ciclo (de la zona A a la zona D).  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 4:2.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: desmarcarse (acercándose y alejándose al balón).  
 Otros: pasar con el pie, interceptar, presionar, cambiar de orientación y transiciones.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- 
- Juego 134** Nombre del juego: Transparente  
 Descripción: en un espacio equivalente a medio campo de F8. Se enfrentan dos equipos con la siguiente distribución: tres azules contra tres rojos dentro del cuadrado y tres azules fuera del espacio delimitado. En otro espacio de iguales dimensiones se sitúan tres jugadores rojos en su interior. En el primer espacio se realiza una posesión en superioridad numérica de seis azules (tres dentro + tres fuera) contra tres rojos. Estos últimos deben intentar recuperar el balón para realizar un cambio de orientación al espacio contiguo antes de que los azules se lo impidan.  
 Una vez realizado el cambio de orientación, los jugadores del equipo azul que se encontraban dentro del espacio delimitado deben desplazarse al campo contrario para intentar recuperar el balón y nuevamente pasarlo a sus tres compañeros azules que estarán esperando dentro del espacio. A su vez los tres rojos que han recuperado el balón también se trasladarán al espacio contiguo ocupando posiciones por fuera del espacio delimitado. Los que estaban esperando juegan el 3:3 en el interior. Gana el equipo que mayor número de cambios de orientación haga durante el tiempo de juego.  
 Reglas: por cada cambio de espacio se obtiene un punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 6:3.  
 Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).  
 Acciones motrices: desmarcarse (acercándose y alejándose al balón), marcar en zona y hacer cobertura.  
 Otros: pasar con el pie, atacar, cambiar de orientación y transiciones.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
-

- 
- Juego 135** Nombre del juego: La ventaja  
 Descripción: los jugadores se dividen en cuartetos. El juego se desarrolla en el área limitada. Tres jugadores llevan un peto rojo en la mano y el cuarto de color amarillo. El jugador del centro intentará interceptar el balón, si lo consigue el equipo cambiará el rol por otro equipo. Los jugadores se desmarcan al cono libre, para que el cono abandonado sea ocupado por un compañero y pueda recibir el balón en condiciones óptimas. Gana el jugador que mayor número de puntos logre al finalizar el juego.  
 Reglas: esta acción bien realizada vale un punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 3:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices: crear espacios libres (ocupación y aprovechamiento) y presionar.  
 Otras acciones: pasar con el pie.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- 
- Juego 136** Nombre del juego: La señal  
 Descripción: en un espacio delimitado (1/4 de campo de F8), los jugadores se dividen en grupos de cinco (gráfico) y juegan un 3:2. De los dos defensores, uno presiona al poseedor del balón y el otro debe estar atento a los posibles desmarques del resto de jugadores. Un jugador tiene que hacer un desmarque de apoyo hacia el interior del área para crear un espacio libre, este espacio será ocupado por otro. El jugador que recibe en el área, finaliza en portería con un 1:1 contra el portero. Cada espacio creado, ocupado y aprovechado vale un punto. Gana el equipo que antes logre tres puntos.  
 Reglas: el trío acuerda un gesto para crear el espacio libre. El cambio de roles se realiza al conseguir tres puntos.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:2.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  
 Acciones motrices: crear espacios libres (creación, ocupación y aprovechamiento y presionar).  
 Otras acciones: pasar con el pie.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- 
- Juego 137** Nombre del juego: Cambio de zona  
 Descripción: se forman tríos y juegan un 3:3 en un cuadrado limitado por conos con cuatro subespacios. Los jugadores tienen que evitar que el otro equipo les robe el balón. El trío comienza en el primer subespacio, uno de ellos apoyará a su compañero y el tercero se desmarcará al espacio libre que deja este o al que estime conveniente. Gana el equipo que más pases consecutivos consiga dar durante el juego.  
 Reglas: no pueden ejecutarse más de dos pases en un mismo subespacio. Los jugadores deben contar el número de pases en voz alta.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 3:3.  
 Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).  
 Acciones motrices: crear espacios libres, desmarcarse (acercándose y alejándose del balón), presionar y marcar en zona.  
 Otras acciones: pasar con el pie.  
 Material: conos, petos y balones de F8.
- 
- Juego 138** Nombre del juego: Cristianos y Messis.  
 Descripción: se colocan en hileras enfrentadas a dos metros de distancia (inicio en meta del oponente) y en el medio un balón por cada pareja. Un equipo se llama “Cristianos” y el otro “Messis”. Si se dice “Cristianos”, el equipo tiene que ir a coger el balón e intentar golpear a su pareja mientras “los Messis” salen corriendo a atacar la meta del poseedor del balón (línea inicio). El objetivo es que no lleguen a la línea de meta sin que les golpee el balón. El juego acaba cuando se quedan sin puntos.  
 Reglas: ambos equipos comienzan el juego con cinco puntos, cada vez que sean tocados por el balón durante la huida, pierden un punto.  
 Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de oposición con competición.  
 Interacción motriz directa: 1:1.  
 Espacio de acción: medio estable (15x9,75 m.).  
 Acciones motrices: atacar.  
 Otras acciones: controlar y tirar.  
 Otros: velocidad de reacción.
-

	Material: conos, petos y balones de F8.
Juego 139	<p>Nombre del juego: La tula en parejas</p> <p>Descripción: el grupo se divide en parejas y se agarran de las manos. Cada pareja conduce un balón y una pareja es la perseguidora. El objetivo es pillar a otras parejas. Gana la pareja que obtenga seis puntos antes de finalizar el tiempo de juego.</p> <p>Reglas: el rol se cambia al pillar a una pareja. Se pilla tocando con el balón en la espalda de uno de los miembros de la pareja. Cada vez que se pilla se obtiene un punto.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x19,5 m.).</p> <p>Acciones motrices: presionar.</p> <p>Otros: velocidad de reacción.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>
Juego 140	<p>Nombre del juego: El cuadrado mágico.</p> <p>Descripción: se delimita el espacio de juego (mitad de campo de F8) y juegan 2:2 + 2 comodines (atacantes o defensores). En su interior hay un cuadrado mágico de 12 metros de lado para crear espacios libres (cuadrado de creación). El equipo atacante trata de mantener la posesión del balón jugando a máximo 2 toques con pases cortos por fuera del cuadrado mágico (área interior). Tras 5 pases seguidos, los dos comodines pueden hacer un desmarque de apoyo por dentro y por fuera del área interior permitiendo que el otro atacante realice un desmarque de ruptura aprovechando el espacio creado. Tras el hecho mágico, el jugador que lo ocupa debe recibir un pase y buscar una situación de ataque junto a un compañero (2:1 defensor que repliega y un portero). Gana el equipo que mejor sepa aprovechar la magia del cuadrado (crear espacios libres) y mayor número de ellos cree.</p> <p>Reglas: tras finalización sin gol, saque de banda, esquina, saque de meta, etc., el juego se reinicia con balón en posesión del equipo defensivo en el interior de la zona central. Tras finalización con gol se reinicia el juego en la zona central con posesión del balón del equipo del equipo ofensivo.</p> <p>Tipo de situación motriz lúdica: situación sociomotriz de cooperación-oposición con competición. Interacción motriz directa: 2:2 + 2 comodines.</p> <p>Espacio de acción: medio estable (30x39 m.).</p> <p>Acciones motrices: atacar, crear espacios libres, controlar, presionar y desmarcarse (acercándose al balón y alejándose del balón), marcar en zona y replegar.</p> <p>Otras acciones: pasar con el pie.</p> <p>Material: conos, petos y balones de F8.</p>