

# SUPERVISIÓN DE METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO EN FÚTBOL

Javier Madrid Pedreño  
José María Giménez Egido



# ÍNDICE

- Modelo de entrenamiento
- Tipología de tareas
- Objetivos de un modelo de supervisión
- Resultados
- Conclusiones

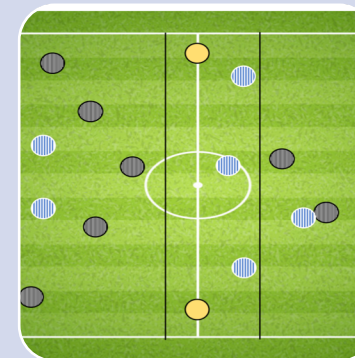
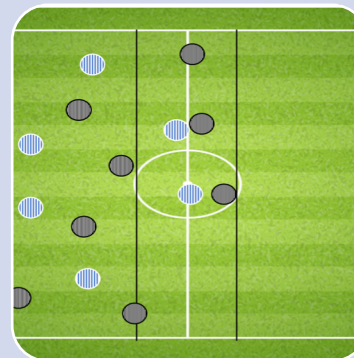
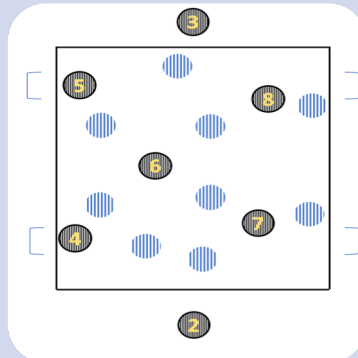
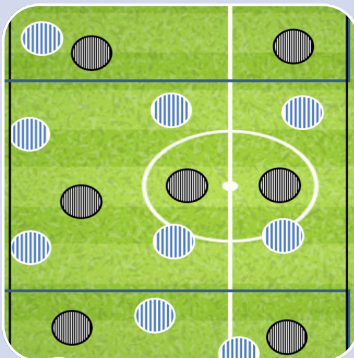
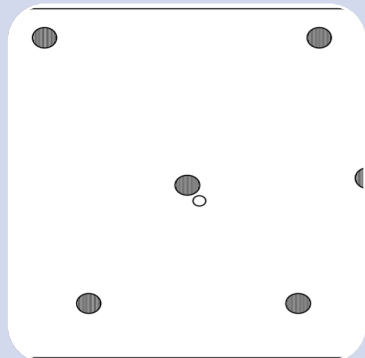
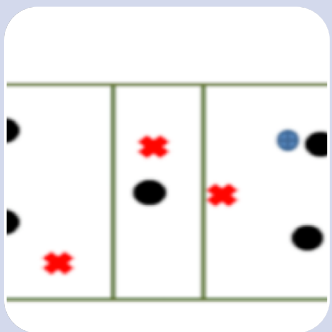
# PERIODIZACIÓN DE CONTENIDOS/ETAPA

CONTENIDOS	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL
<b>ATAQUE</b>	80%	70%	60%	55%	50%
FUNDAMENTOS INDIVIDUALES	60%	50%	35%	30%	25%
FUNDAMENTOS COLECTIVOS	20%	20%	25%	25%	25%
<b>DEFENSA</b>	20%	30%	40%	45%	50%
FUNDAMENTOS INDIVIDUALES	10%	20%	25%	25%	25%
FUNDAMENTOS COLECTIVOS	10%	10%	15%	20%	25%

<b>CICLO DEL JUEGO</b>	<b>FASE DEFENSIVA</b>	BLOQUE ALTO
		BLOQUE MEDIO
		BLOQUE BAJO
	<b>TRANSICIÓN OFENSIVA</b>	CONSERVACIÓN
		CONTRAATAQUE
	<b>FASE OFENSIVA</b>	JUEGO DE POSICIÓN
		ATAQUE DIRECTO
		ATAQUE COMBINADO
	<b>TRANSICIÓN DEFENSIVA</b>	PRESIÓN TRAS PÉRDIDA
		REPLIEGUE
		TR. DEF. COMBINADA
	<b>ABP DEFENSIVA</b>	
	<b>ABP OFENSIVA</b>	

<b>ENTRENAMIENTO TÉCNICO</b>	<b>ACCIONES DEFENSIVAS</b>	ENTRADA
		INTERCEPTACIÓN
		DESPEJE
	<b>ACCIONES OFENSIVAS</b>	CONTROL
		PASE
		CONDUCCIÓN
		REGATE
		TIRO
COBERTURA		

<b>TÁCTICA INDIVIDUAL</b>	<b>DEFENSIVAS</b>	ANTICIPACIÓN
		VIGILANCIA DF
		PERFILES DF
	<b>OFENSIVAS</b>	DESMARQUES
		APOYO
		VIGILANCIA OF
<b>TÁCTICA COLECTIVA PRINCIPIOS GENERALES</b>	<b>DEFENSIVAS</b>	PERFILES OF
		MARCAJES
		COBERTURA
		PERMUTA
		TEMPORIZACIÓN DF
		DESDOBLAMIENTO
	<b>OFENSIVAS</b>	DOBLAMIENTO
		ESPACIOS LIBRES
		PARED
		TEMPORIZACIÓN OF
		CAMBIO DE ORIENTACIÓN
		AMPLITUD
PROGRESIÓN		
PROFUNDIDAD		
RITMO DE JUEGO		
VELOCIDAD / PAUSA		
VELOCIDAD EN EL JUEGO		



**JUEGOS REDUCIDOS**

RONDOS

RUEDAS DE PASE

POSESIONES

JUEGOS DE POSICIÓN

FÚTBOL/FÚTBOL MODIFICADO

TAREAS DE ROL ATAQUE/DEFENSA (transiciones)

FÚTBOL 11

Acciones Comb.

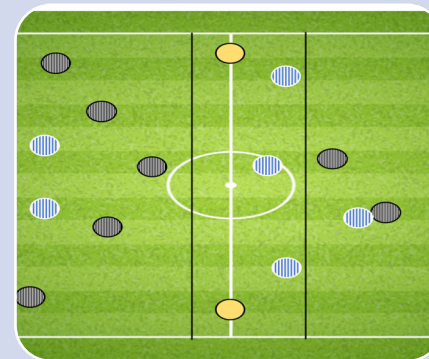
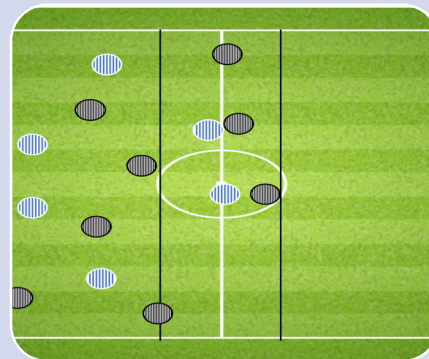
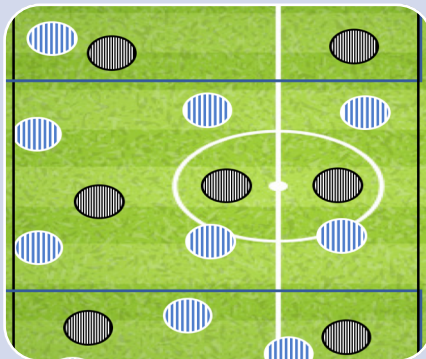
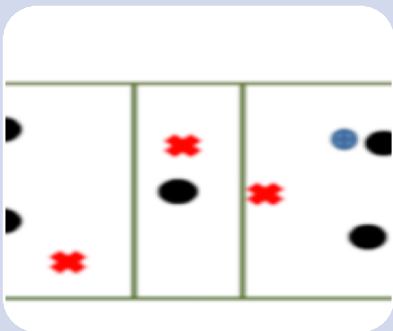
ABP

FINALIZACIONES

Análisis

**MATERIAL DOCENTE**

Javier Madrid Pedreño



RONDOS

JUEGOS  
MOTORES

JUEGOS REDUCIDOS

POSESIONES

FÚTBOL/FÚTBOL  
MODIFICADO

TAREAS DE ROL  
ATAQUE/DEFENSA  
(transiciones)

FÚTBOL 8

FINALI  
ZACIONES

Analíticas

**MATERIAL DOCENTE**

Javier Madrid Pedreño

# SUPERVISIÓN DE TAREAS Y TIEMPOS

- **14 EQUIPOS**
- **23 ENTRENAMIENTOS**
- **80 TAREAS**
- **1.422 MINUTOS ANALIZADOS**
- **23,7 horas**

# OBJETIVOS

- Conocer los rasgos que definen el diseño y uso de las tareas de entrenamiento
- Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje del entrenador y cuerpos técnicos
- Desarrollar un modelo de entrenamiento común para todos los equipos
- Consolidar el modelo de juego a través de tareas clave



## Diseño y validación de una herramienta de valoración del nivel de especificidad de las situaciones simuladoras preferenciales en fútbol

### Design and validation of a Specificity level assessment tool for preferential simulation situation in football

Ismael Camenforte<sup>1,2</sup>, David Casamichana<sup>3,4</sup>, Francesc Cos<sup>1,5</sup>, Julen Castellano<sup>6</sup>, Javier Fernández<sup>7</sup>

1. Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC)- Universidad de Barcelona. España
2. Dansk Boldspil-Union, Copenhagen. Dinamarca
3. Universidad Europea del Atlántico, Santander. España
4. Real Sociedad Departamento de Ciencias del Deporte, San Sebastián. España
5. Manchester City Football Club, Manchester. Reino Unido
6. Universidad del País Vasco (UPV/EHU). España
7. F.C. Barcelona Departamento de Ciencias del Deporte y Salud, Barcelona. España

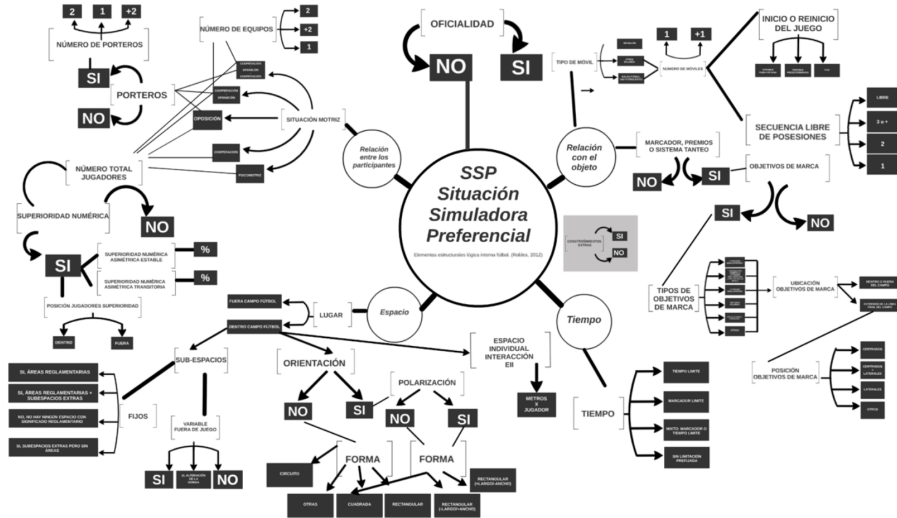


Figura 1. Esquema del instrumento de codificación.

Tabla 1. Ranking establecido de las 100 situaciones simuladoras preferenciales estudiadas en función del nivel de especificidad.

Ranking	Nombre SSP	NE	Ranking	Nombre SSP	NE
1	Partido competición	10	51	Juego posición medio 6v6+3(3v2/3v2/3v2)	6,1
2	Partido de entrenamiento	10	52	Evoluciones ofensivas	6,1
3	Partido situación 9v9 +2P	8,9	53	Partido reducido 4+2v4+2 +2P	6
4	Partido situación 8v8 +2P	8,9	54	Partido reducido 1v1 +pp	5,8
5	Partido situación 7v7 +2P	8,4	55	Partido reducido 1v2/2v1 +pp	5,8
6	Partido situación 9v7 +2P	8,1	56	Juego posición grande 8v8+2(3v2/4v4/3v2)	5,8
7	Partido situación 7v7-1 +2P	8,1	57	Juego posición pequeño 4v4+3(2v1/3v2/2v1)	5,8
8	Juego posición grande 10v10+2	8,1	58	Juego oleadas 3v2/2v1 +pp	5,8
9	Partido situación 8v8+2 +2P	8	59	Juego posición grande 9v9+1	5,7
10	Partido reducido 5v5 +2P	7,9	60	Juego posición grande 9v9+2	5,7
11	Partido situación 10v10	7,8	61	Conservación 5+4v5+4	5,7
12	Partido reducido 6+4v6+2 +2P	7,8	62	Juego posición grande 7v7+3	5,6
13	Partido reducido 4v4+1 +2P	7,8	63	Juego posición grande 7v7+3(3v2/4v3/3v2)	5,6
14	Juego posición grande	7,8	64	Juego posición grande 8v8+4	5,6
15	Partido reducido 6v6+1 +2P	7,6	65	Juego posición medio 6v6+2	5,6
16	Partido reducido 3v3 +2P	7,6	66	Rondo 2 espacios 10v4/10v4	5,6
17	Partido reducido alterno 6+4v6+4 +2P	7,6	67	Juego posición media 6v6+4	5,5
18	Partido reducido 5v3+2 +2P	7,5	68	Juego posición pequeño 4v4+3	5,5
19	Juego posición grande 10v10 +pp	7,5	69	Conservación 5v3 a2 espacios	5,5
20	Juego posición grande 10v10	7,5	70	Conservación 6v3 a 2 espacios	5,5
21	Partido situación 10v8 +1P+pp	7,4	71	Circuito dirigido + 2v1	5,5
22	Partido situación 8v7 +1P+pp	7,4	72	Juego posición medio 5v5+2	5,5
23	Partido reducido 4v4+1(3v2/3v2) +2P	7,4	73	Conservación 5+5v5+5	5,5
24	Partido reducido 6v6+1 +2P	7,3	74	Fútbol tenis	5,3
25	Partido reducido alterno 5+4v5+4 +2P	7,3	75	Conservación 10v10+3	5,2
26	Partido reducido 2+4v2+4 +2P	7,3	76	Juego posición 4v4+2	5,1
27	Partido situación 9v10 +2P	7,2	77	Rondo 6v2 a 2 espacios	5,1
28	Partido situación 10v8 +1P	7,2	78	Juego posición pequeño 3v3+2	5,1
29	Partido reducido 4+1v4+1 +2P	7,2	79	Conservación 11v11+4	5
30	Juego posición grande 9v9+1 +2P	7,2	80	Juego posición pequeño 4v4+3 circular	5
31	Partido reducido 3+1v2v1 +2P	7,1	81	Circuito dirigido centro/remate	5
32	Partido reducido 2v2+1 +2P	7,1	82	Circuito dirigido finalización	5
33	Partido reducido alterno 5v5+4+1 +2P	7,1	83	Juego posición 3v3+3	5
34	Partido reducido 2v2 +pp	7,1	84	Rondo 4v2	4,9
35	Juego posición medio 5v5 +pp	7,1	85	Rondo 6v2	4,9
36	Juego de calentamiento	7,1	86	Rondo 8v2	4,9
37	Partido corto 3v2+1 +2P	7	87	Circuito dirigido centro/remate 2	4,9
38	Partido reducido 5v5 (2v1/2v2/1v2)	6,9	88	Rondo 5v2	4,8
39	Juego de calentamiento giradas	6,9	89	Rondo 7v3 a 2 espacios	4,8
40	Juego de líneas 4+2v4+2	6,9	90	Rondo circular central	4,8
41	Juego posición medio 5v5+1 +2P	6,7	91	Rondos vacíos 4v2/4v2/4v2/4v0	4,7
42	Partido reducido 3+1v3+1 +2P	6,6	92	Rondo 4v1	4,7
43	Partido reducido 3v2/2v1 +2P	6,6	93	Rondo 6v2 a 2 espacios	4,7
44	Partido reducido 2+1v2+1 +2P	6,5	94	Juego de calentamiento Kindball	3,6
45	Partido reducido 6v5	6,4	95	Circuito técnico 10 jug.	3,2
46	Partido situación 7v7+1 +2P	6,3	96	Circuito técnico 7 jug.	3,2
47	Partido reducido 2v1+1 +pp	6,3	97	Circuito técnico Y	3,2
48	Partido reducido 6v6+6 +2P	6,2	98	Circuito técnico 6 jug.	3
49	Juego de posición pequeño 4v4+4 +pp	6,2	99	Circuito técnico carrera	1,1
50	Partido básquet	6,2	100	Trabajo de fuerza en el gimnasio	1

Nota: NE es nivel de especificidad.

**Diseño y validación de una herramienta de valoración del nivel de especificidad de las situaciones simuladoras preferenciales en fútbol**

**Design and validation of a Specificity level assessment tool for preferential simulation situation in football**

Ismael Camenforte<sup>1,2</sup>, David Casamichana<sup>3,4</sup>, Francesc Cos<sup>1,5</sup>,  
Julen Castellano<sup>6</sup>, Javier Fernández<sup>7</sup>

1. Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC)- Universidad de Barcelona. España
2. Dansk Boldspil-Union, Copenhague. Dinamarca
3. Universidad Europea del Atlántico, Santander. España
4. Real Sociedad Departamento de Ciencias del Deporte, San Sebastián. España
5. Manchester City Football Club, Manchester. Reino Unido
6. Universidad del País Vasco (UPV/EHU). España
7. F.C. Barcelona Departamento de Ciencias del Deporte y Salud, Barcelona. España

La orientación del espacio es otro de los criterios particulares que caracterizan el fútbol. Las dos porterías mediatizan indiscutiblemente la forma en la que los equipos se ubican y se orientan en el espacio (Castellano, 2005) (Anexo A, criterio 23). Cuando estas porterías u objetivos de marca estén repartidos, (los equipos saben cuáles defienden y cuáles atacan), desde antes de iniciarse el juego, el espacio estará polarizado (Castellano, 2005) (Anexo A, criterio 24). Por el contrario, cuando existen porterías, pero no se distribuyen para cada equipo o directamente, no existen porterías, se considera que el espacio únicamente esta orientado o no orientado, respectivamente. Por último, la superficie teórica que le corresponde a cada jugador en el terreno de juego es definida como el espacio de interacción individual (EII) y se calcula dividiendo el valor de la superficie total del campo entre el número total de jugadores que participan simultáneamente (Parlebas, 2001) (Anexo A, criterio 26).

*Herramienta de codificación*

Las situaciones evaluadas fueron las SSP y el instrumento de observación se creó a partir de los elementos estructurales de la lógica interna (Parlebas, 2001), mediante una combinación de formato de campo y sistema de categorías, respetándose los criterios de exhaustividad y mutuamente excluyente de cada dimensión o criterio (Anguera, Magnusson, y Jonsson, 2007). Los 28 criterios recogen los rasgos de las situaciones motrices que 'propone' cada SSP respecto a las características propias del fútbol, siendo el partido de competición en fútbol el valor más alto de especificidad y, por tanto, la referencia con la que abordar la valoración de la especificidad.

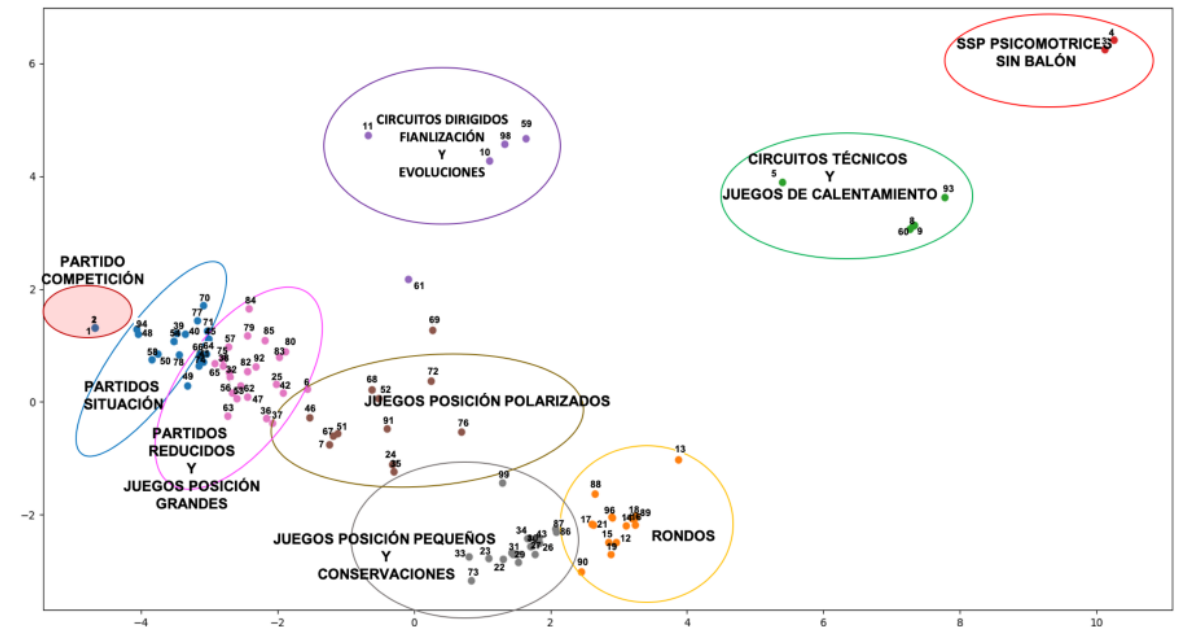
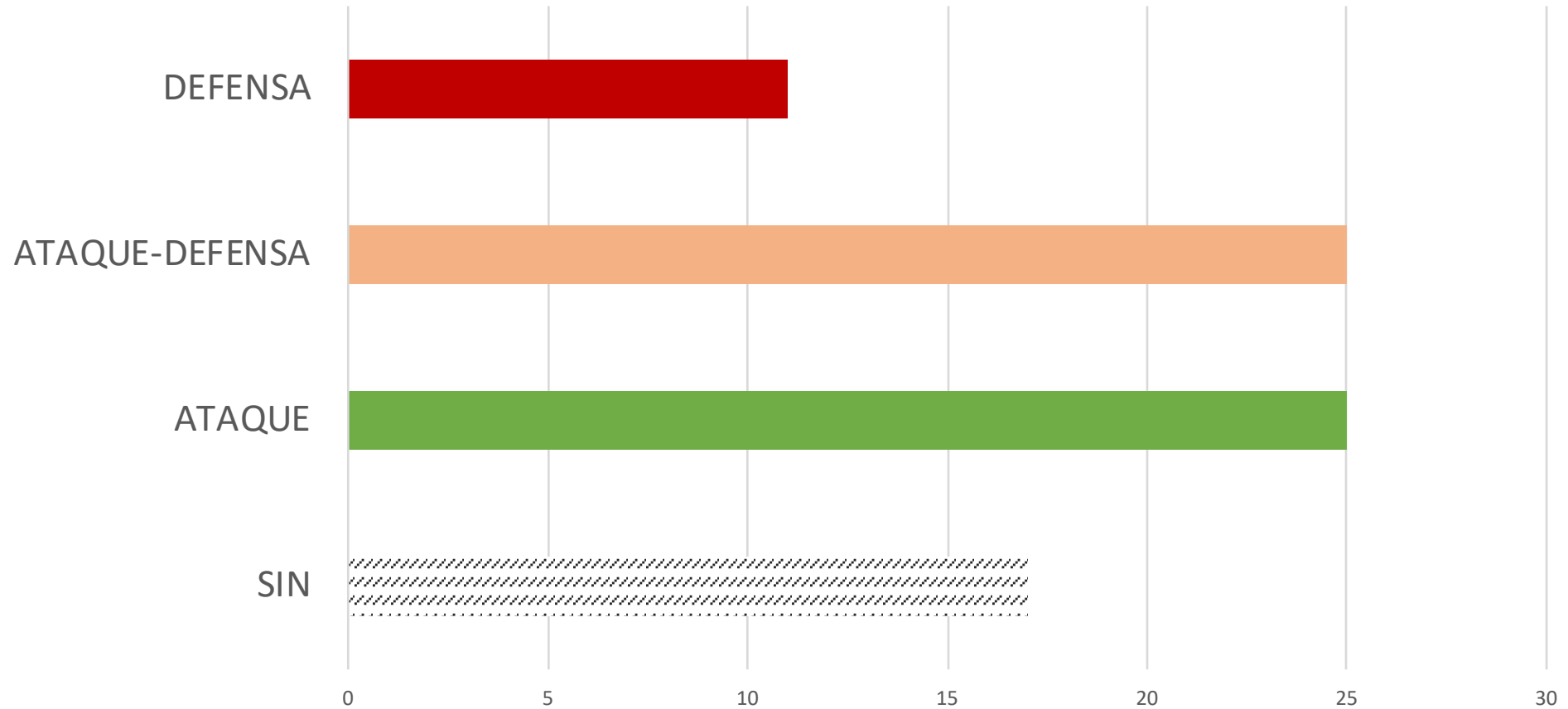
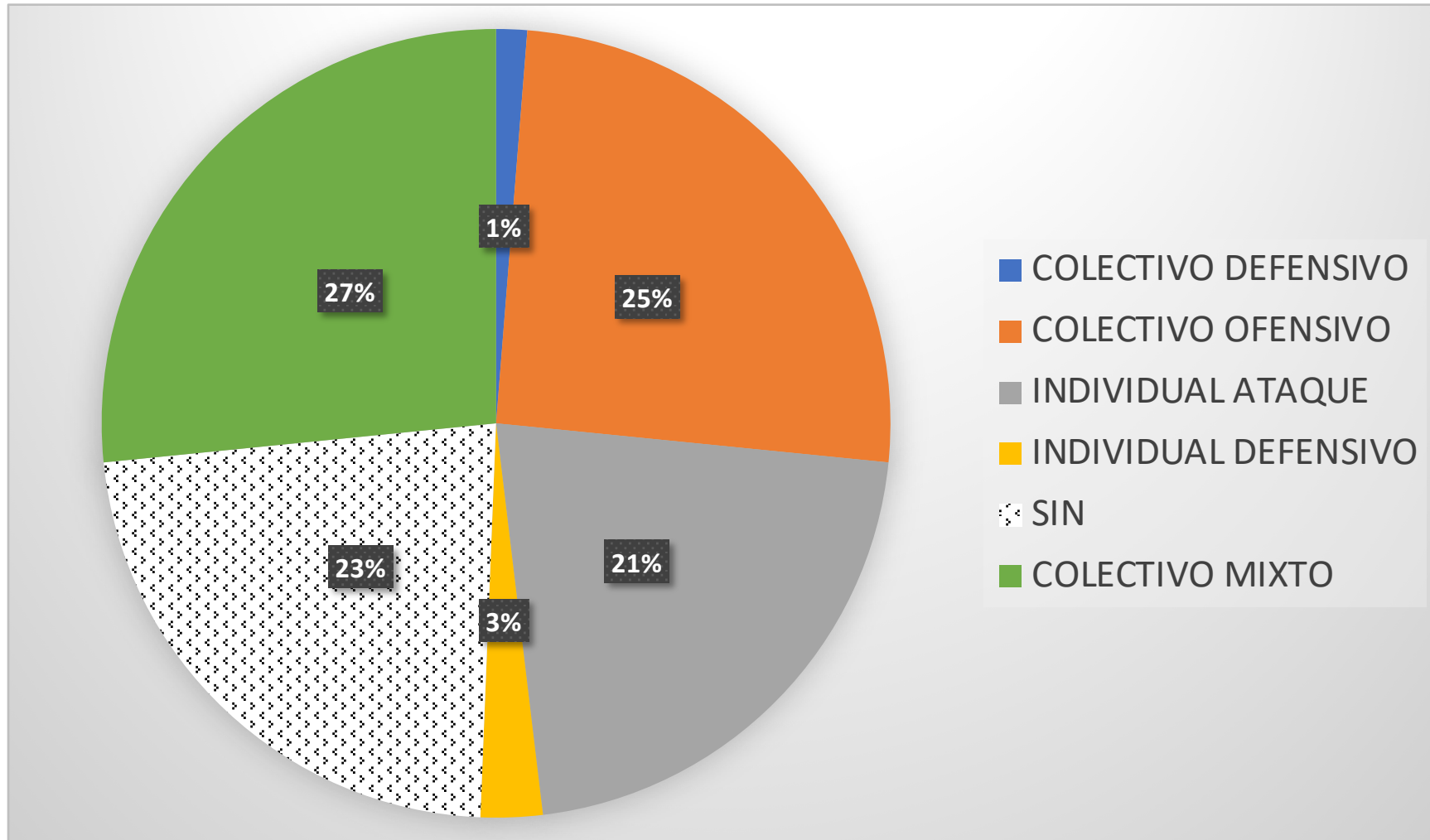


Figura 2. Distancia de las situaciones simuladoras preferenciales estudiadas respecto al partido de competición.

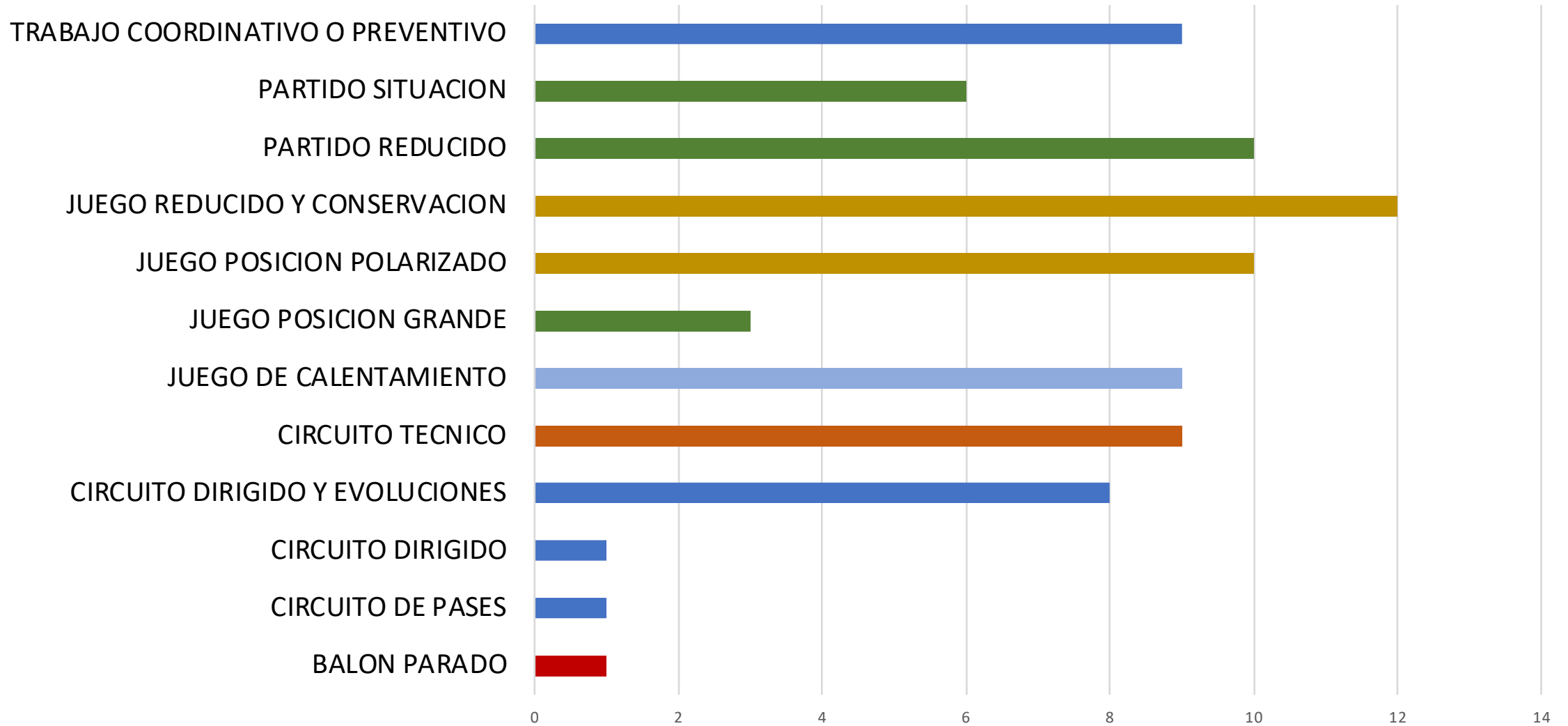
# FASE DEL JUEGO



# FUNDAMENTOS



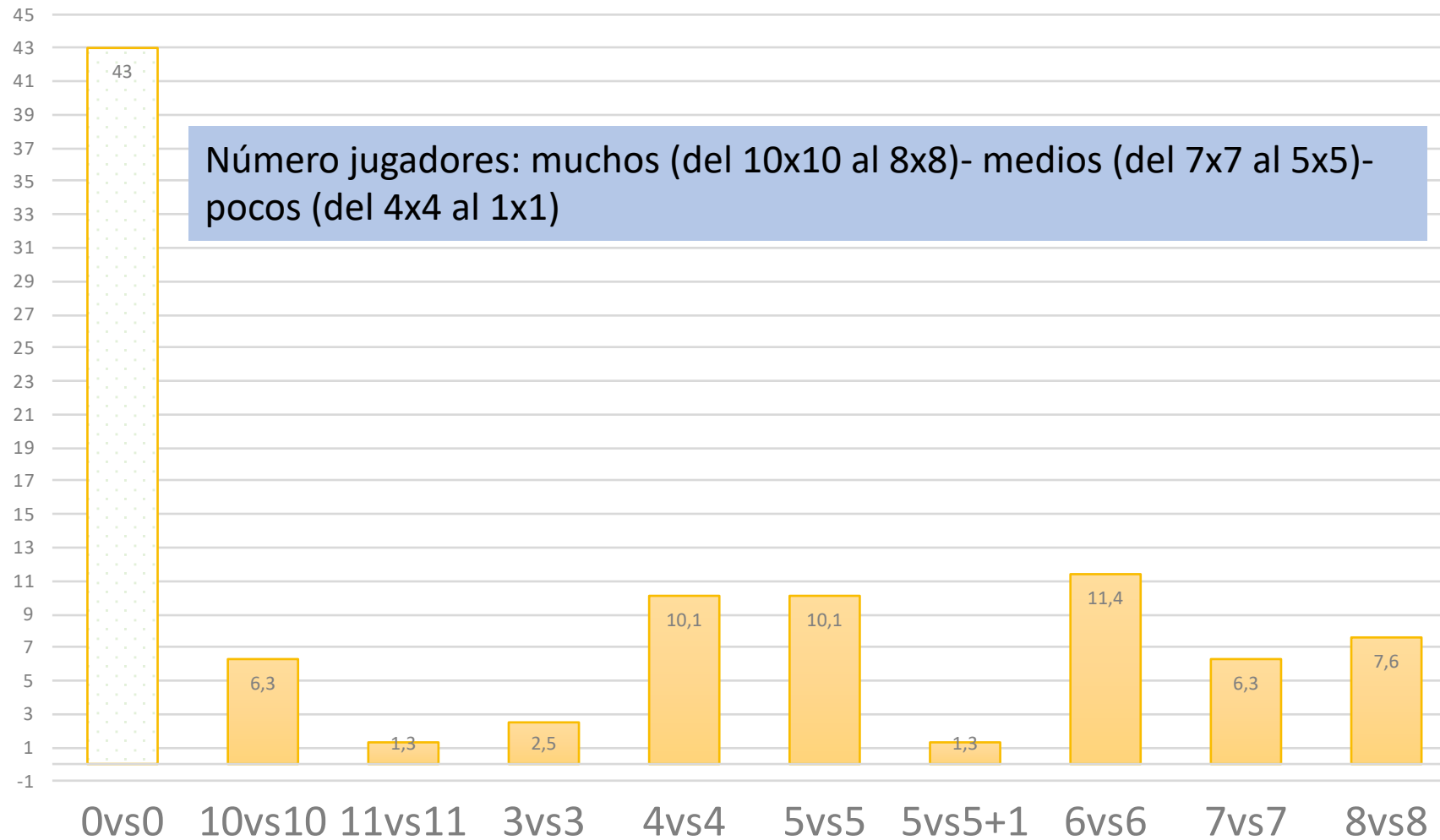
# TIPO TAREA



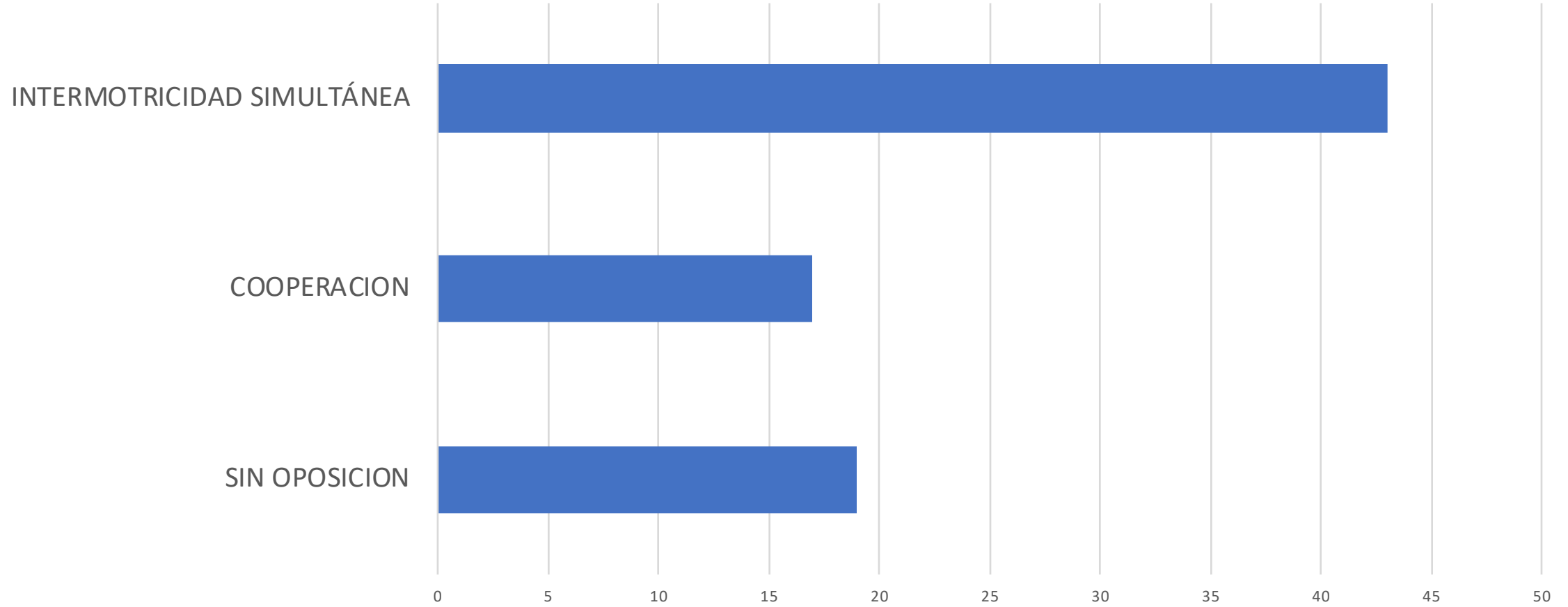
**MATERIAL DOCENTE**

Javier Madrid Pedreño

# OPOSICIÓN



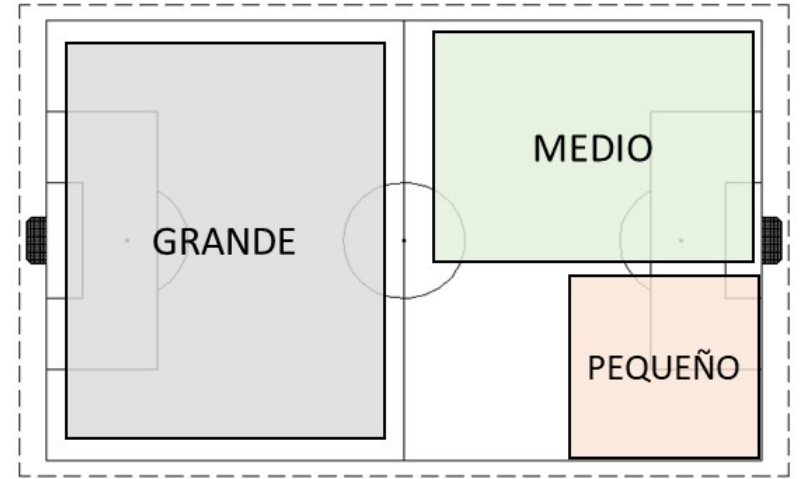
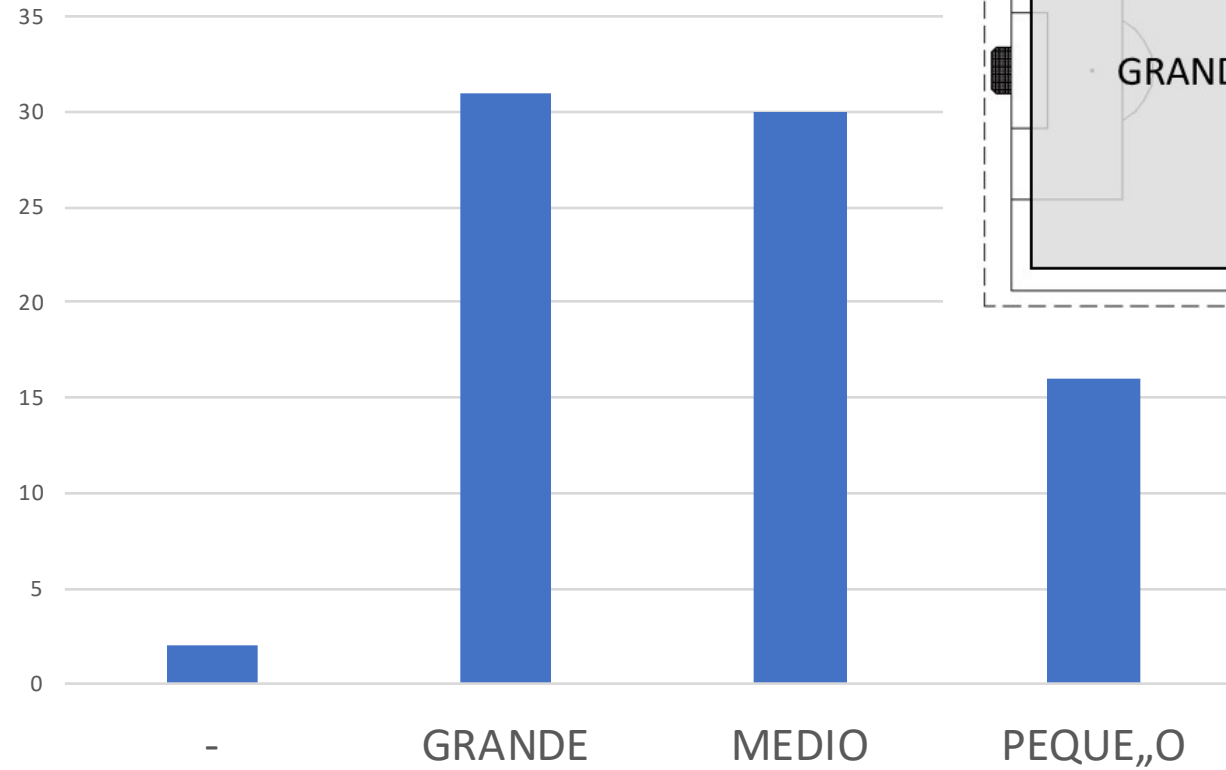
# OPOSICIÓN



**MATERIAL DOCENTE**

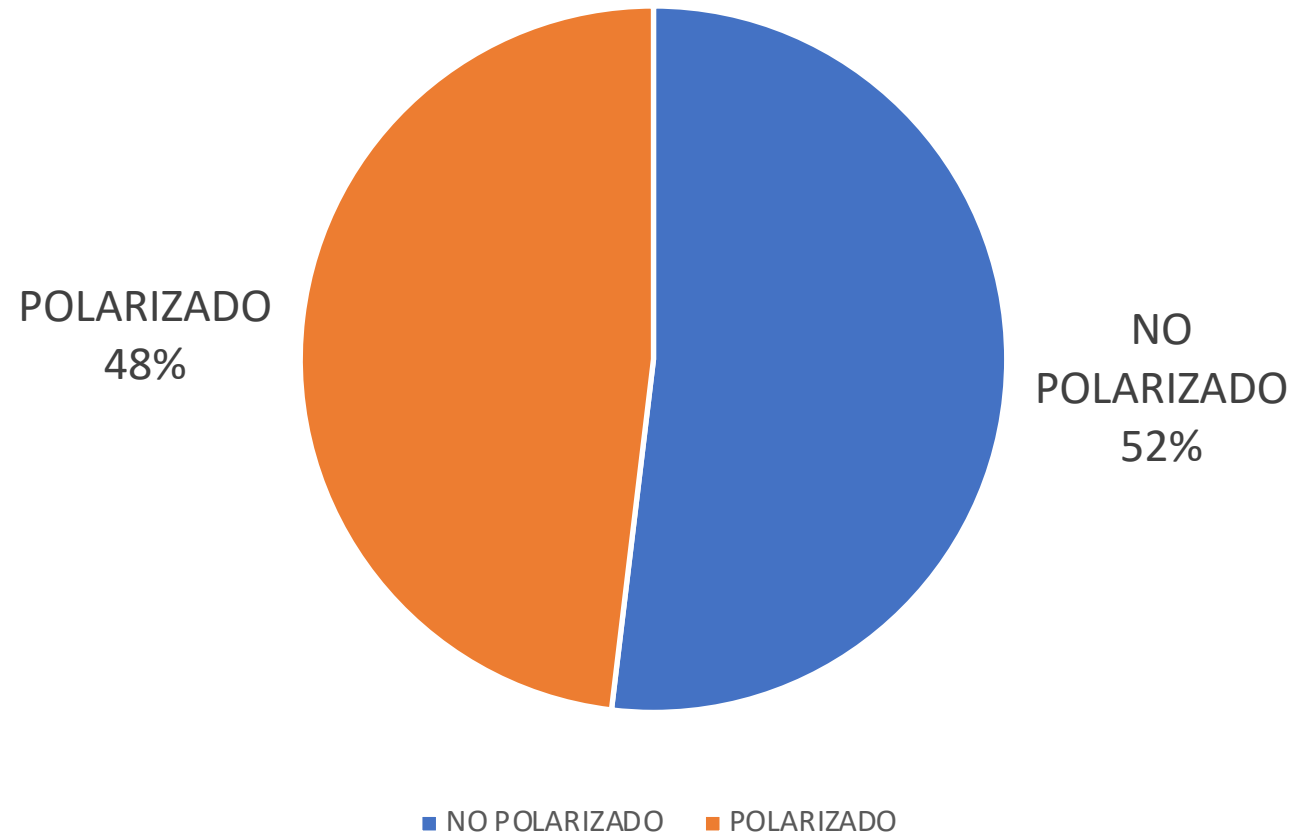
Javier Madrid Pedreño

# ESPACIOS



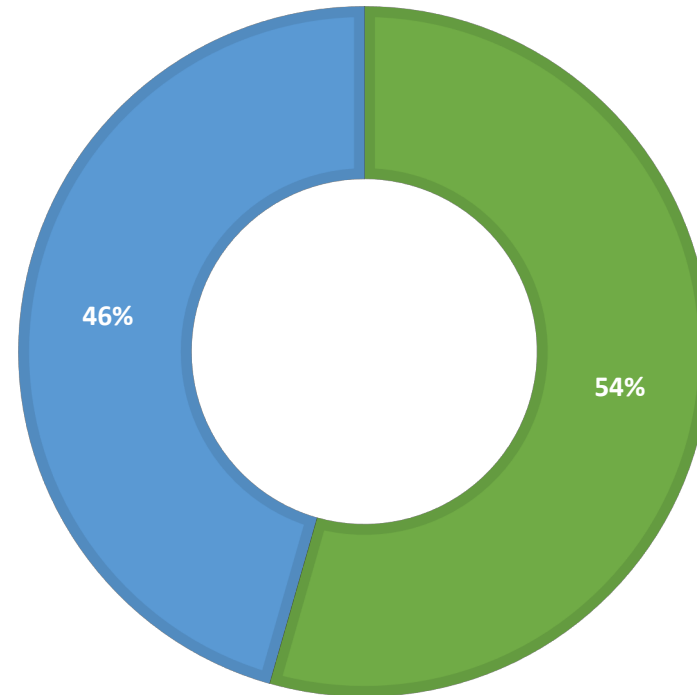


# ORIENTACIÓN ESPACIO



# PORTERO

■ NO ■ SI

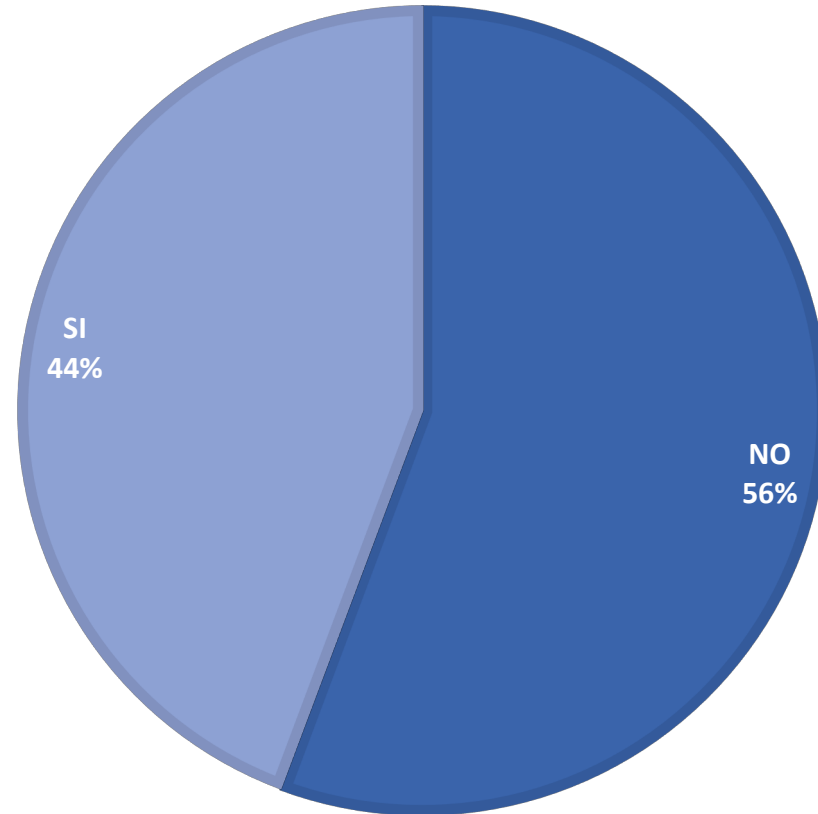


**MATERIAL DOCENTE**

Javier Madrid Pedreño

# FILAS

■ NO ■ SI

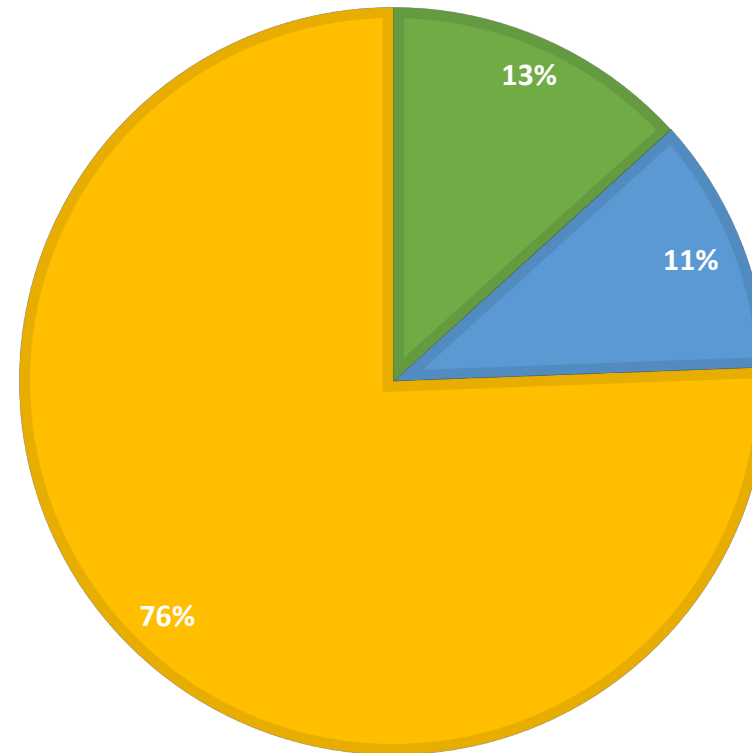


**MATERIAL DOCENTE**

Javier Madrid Pedreño

# TIEMPOS

■ INFORMACION ■ ORGANIZACIÓN ■ COMPROMISO MOTOR



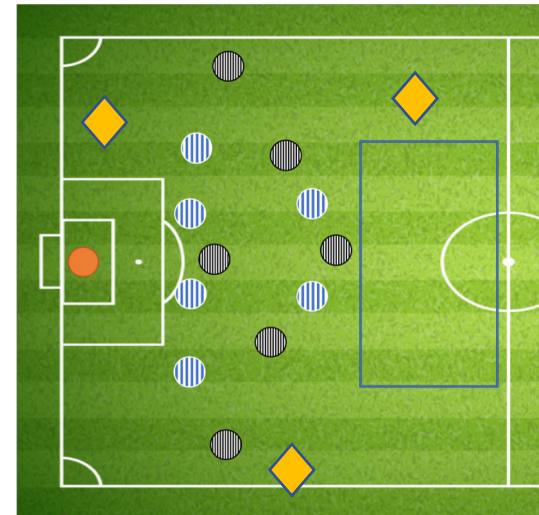
Tiempo  
medio total  
sesiones:  
  
65 MINUTOS

# CONCLUSIONES

- Se desarrollan tareas poco específicas de la lógica interna del juego
  - Poco espacio polarizado
  - Tareas sin oposición
- Se usan excesivamente las filas
- Los porteros trabajan demasiado tiempo en específico
- Posibilidad de aumentar los tiempos de compromiso motor

# CONSEJOS DURANTE LA TAREA

- CORREGIR EN PAUSAS/RECUPERACIONES
- SÓLO PARAR SI LA TAREA NO SALE POR COMPLETO
- CORRECTA DISTRIBUCIÓN DE AYUDANTES PARA BALONES/CORRECCIONES
- PREVEER ERRORES Y ACIERTOS PARA CORREGIR
- NO USAR FILAS



# SUPERVISIÓN DE METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO EN FÚTBOL

Javier Madrid Pedreño

[javier.madrid@um.es](mailto:javier.madrid@um.es)

José María Giménez Egido