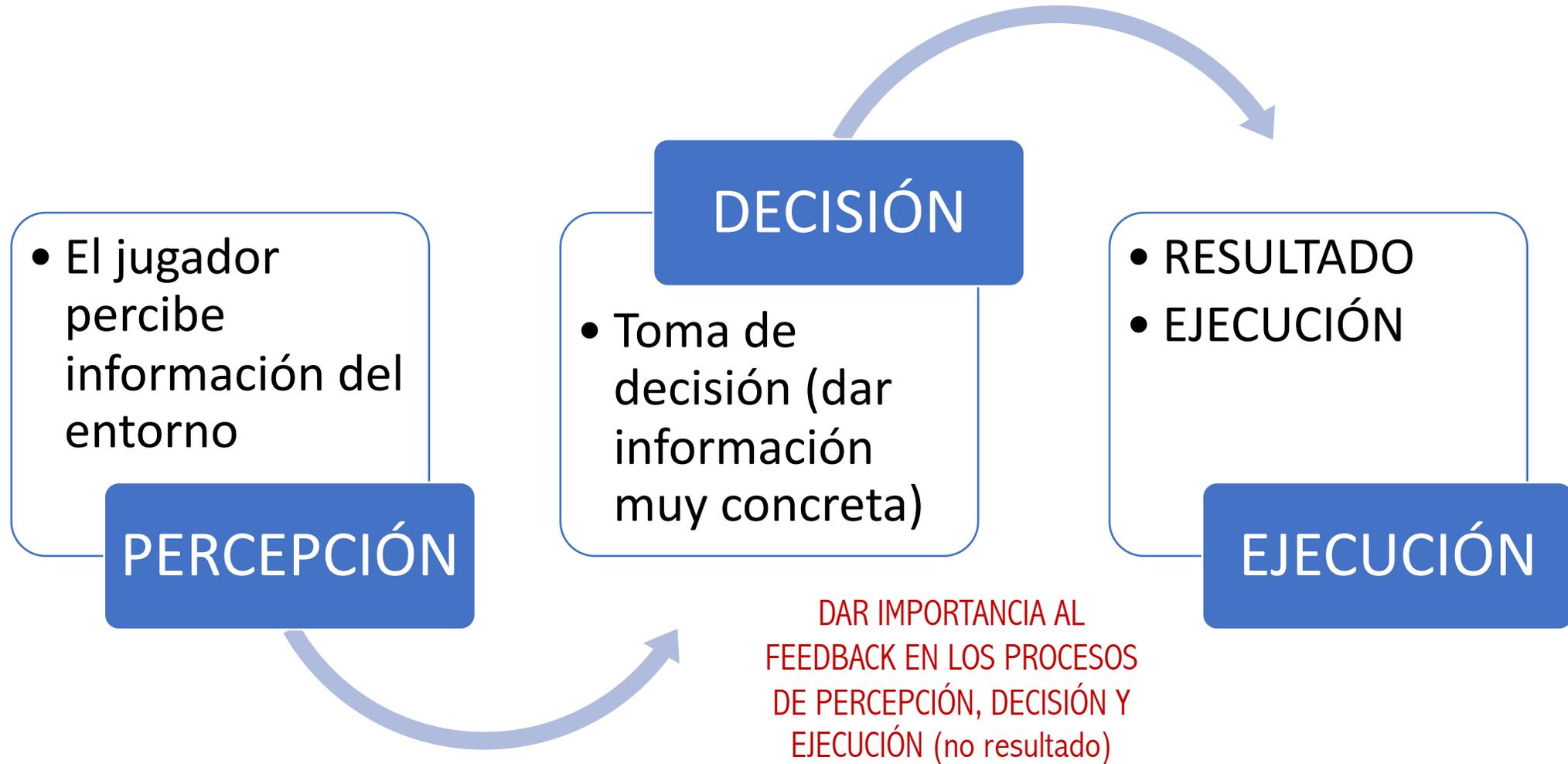


# GESTIÓN DEL FEEDBACK EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL FÚTBOL

Javier Madrid Pedreño  
José María Giménez Egido

# FASES ACCIÓN MOTRIZ



**INTRÍNSECO**

- El jugador valora su acción

**EXTRÍNSECO**

- El jugador recibe valoración del entrenador

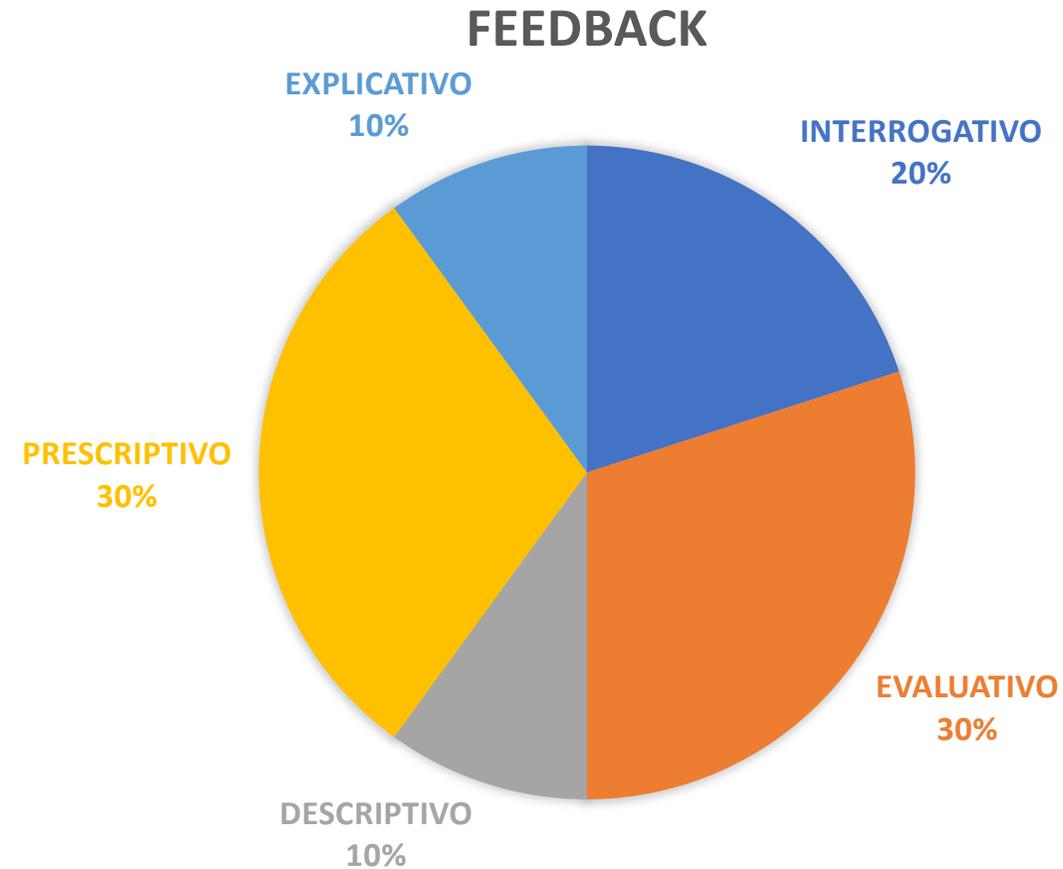
Corregir intentando que sea el propio jugador el que valore lo que está haciendo y por qué

**FEEDBACK  
INTERROGATIVO**

# TIPOS DE FEEDBACK

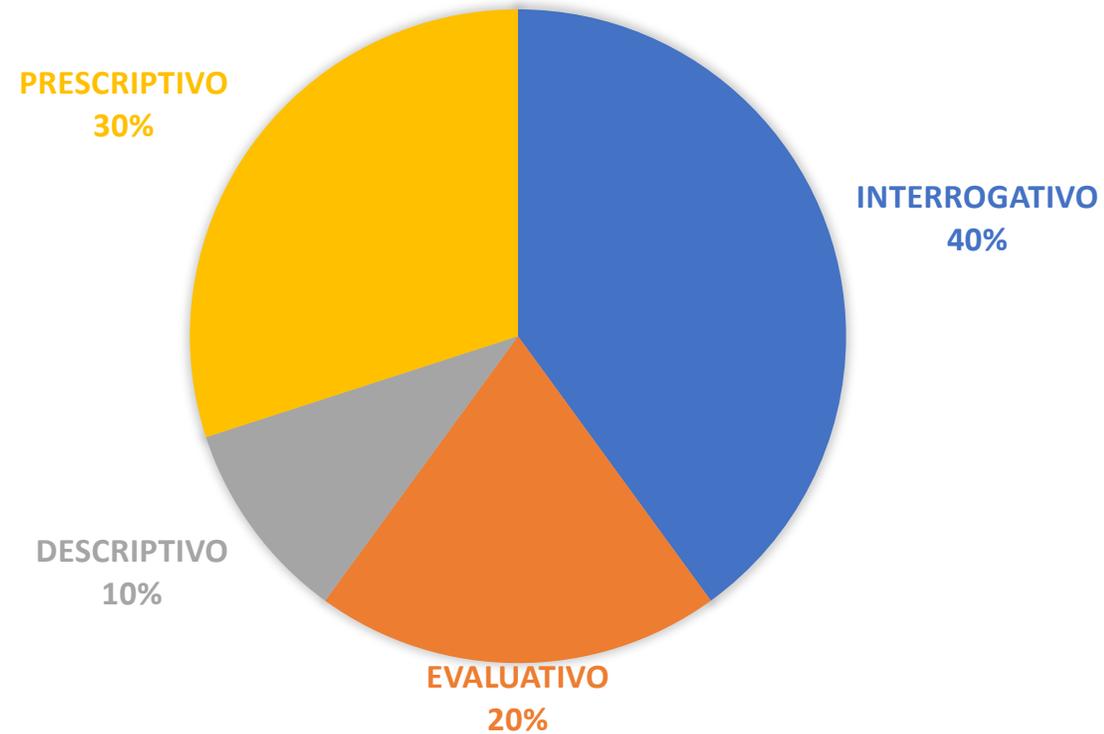
- **Evaluativo:** compara ejecución ideal con la del deportista. Lo has hecho bien o lo has hecho mal. *¡Muy bien golpeado!*
- **Descriptivo:** relata cómo se realiza la ejecución. *¡Has golpeado con el cuerpo muy atrás!*
- **Prescriptivo:** da información de cómo debe corregir o mejorar la ejecución: *¡golpea con el cuerpo encima!*
- **Explicativo:** analiza el por qué del error. *¡Nos han hecho gol porque el portero no debe salir ante un balón lateral!*
- **Comparativo:** *¡Mucho mejor que antes!*
- **Interrogativo:** se trata de preguntarle al deportista. Es muy educativo y permite el aprendizaje cooperativo y comprensivo del deporte. *¿Dónde está el espacio libre?*
- **Afectivo:** es aquel que tiene que ver con tu valoración positiva o negativa del resultado de la ejecución. *¡Sigue así, que bueno!*

# FEEDBACK (etapas iniciales)



# FEEDBACK (infantiles-juveniles)

## FEEDBACK



# TIPS PARA BUEN USO DE FEEDBACK

- Prever los errores o posibles correcciones a dar en función de la tarea
- Mantener una actitud tranquila, observadora que permita evaluar bien los aciertos y errores
- Feedback a cada jugador tras 3-5 acciones
- Usar un lenguaje positivo, un tono de voz no excesivamente elevado y un lenguaje no verbal positivo
- Priorizar correcciones que permitan al deportista conocer los porqués por el mismo



## PLANILLA DE REFLEXIÓN POSTENTRENO

SESIÓN:

EQUIPO:

### CALENTAMIENTO

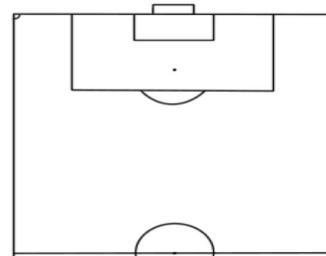
DURACIÓN:

LINEALIDAD CON SESIÓN:

PROPUESTAS DE MEJORA:

### PARTE PRINCIPAL

TAREA 1: \_\_\_\_\_

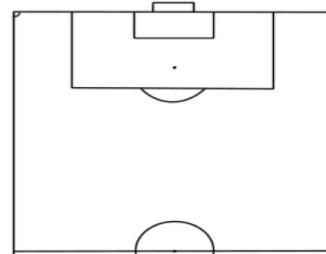


OBJETIVO

CONSECUCIÓN

PROPUESTAS DE MEJORA:

TAREA 2: \_\_\_\_\_



OBJETIVO

CONSECUCIÓN

PROPUESTAS DE MEJORA:

CONCLUSIONES GENERALES:



## PLANILLA DE REFLEXIÓN POST- ENTRENAMIENTO

- EVALUAR EL GRADO DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO DE LAS TAREAS.
- REFLEXIONAR SOBRE VARIANTES Y PROPUESTAS DE MEJORA.
- REAJUSTAR FUTURAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO.





**PLANILLA DE OBSERVACIÓN ENTRENADORES  
INFANTIL C - CADETE C**

<b>DIRECCIÓN DE ENTRENAMIENTOS (feedback)</b>	
Corrige sin elevar mucho la voz y con un lenguaje verbal y no verbal positivo	<b>8</b>
Hace preguntas a los niños que permitan la reflexión	<b>5</b>
Utiliza demostraciones de los gestos técnico-tácticos	<b>5</b>
Usa conversaciones individuales con los niños	<b>7</b>
No realiza pausas innecesarias durante las tareas o durante la sesión	<b>6</b>
<b>DIRECCIÓN DE PARTIDO</b>	
Lleva a cabo un control de minutos equitativo	<b>7</b>
No protesta al árbitro	<b>5</b>
Respeto al rival y a sus jugadores	<b>8</b>
Es capaz de encontrar soluciones ante los problemas que plantea el rival	<b>6</b>
<b>MODELO DE JUEGO</b>	
Sigue el estilo de juego de iniciativa propuesta por el club	<b>6</b>
Realiza varios inicios de juego diferentes	<b>6</b>
Es capaz de buscar soluciones ofensivas ante diferentes tipos de presión defensiva rival	<b>5</b>
Usa diferentes esquemas, tanto en ataque como en defensa	<b>6</b>
Es capaz de usar los principios secundarios propuestos adecuadamente (JD, contraataque, repliegue defensivo)	<b>8</b>
Plantea planes de partido en función de rival (F11)	<b>7</b>
<b>MODELO DE ENTRENAMIENTO</b>	
Usa espacio alternativo para iniciar el entrenamiento (calentamiento e información inicial)	<b>3</b>
Plantea objetivos al inicio de sesión	<b>7</b>
Establece objetivos técnico-tácticos claros en cada sesión	<b>5</b>
Realiza las tareas determinadas como adecuadas en la sesión por Dpto. Met.	<b>6</b>
Las tareas planteadas permiten aprendizaje técnico y táctico	<b>7</b>
Existen momentos de diversión en la sesión	<b>8</b>
Realiza reflexiones sobre lo aprendido en la sesión y sobre la carga interna	<b>7</b>
<b>METODOLOGÍA CLUB</b>	
Sigue las indicaciones dadas por Dpto. Met. en las formaciones	<b>6</b>
Lleva a cabo tareas establecidas por el Dpto. Psicología	<b>6</b>
Realiza las tareas y/o se implica en la campaña de juego limpio	<b>10</b>
Acata y permite que se reflexione con él para ayudarle a mejorar	<b>6</b>
Sigue los ejercicios determinados por Dpto. Met. para el desarrollo atlético	<b>6</b>
Colabora en las labores de Scouting	<b>4</b>
<b>COMUNICACIÓN CLUB</b>	
Es una persona de confianza del club y de gran valor humano	<b>9</b>
Ayuda y coopera con compañeros por el bien del club	<b>8</b>
Es colaborativo con los horarios y con el club en todos los aspectos	<b>8</b>



**GRÁFICO DE RADAR**



**PUNTOS FUERTES**

- **DIRECCIÓN DE ENTRENAMIENTOS:**
  - Buena actitud en lo referente al lenguaje verbal y no verbal en las correcciones.
  - Gestiona bien el aspecto del feedback individual.
- **DIRECCIÓN DE PARTIDOS:**
  - Modélico en cuanto al respeto que desprende hacia el rival.
  - Teniendo en cuenta los recursos con los que cuenta, consideramos que es capaz de efectuar buena lectura de los partidos durante su desarrollo y toma decisiones buscando los problemas tácticos que surgen.
- **MODELO DE JUEGO:**
  - No tiene problemas en asumir la ejecución de los principios tácticos secundarios seleccionados por el club (Juego directo ante presión alta rival, repliegue intensivo + contraataque...).
- **MODELO DE ENTRENAMIENTO:**
  - Buena selección de tipología de tareas para el desarrollo técnico-táctico de jugadores, a la vista está la evolución que han tenido diversos jugadores tras haberlos llevado el durante una o varias temporadas (Promociones a equipos de primera categoría o autonómica: Lucas, Leo, Adrián, Quino - Se encontraban en infantil de segunda y ahora son importantes en el actual infantil B -; y anteriormente Ripoll, Sito, etc...).

**ASPECTOS A MEJORAR**

- **DIRECCIÓN DE ENTRENAMIENTOS:**
  - Debe hacer reflexionar más a los niños en lo relativo de la toma de decisiones bien haciéndoles preguntas sobre diferentes aspectos del juego, o bien utilizando tareas menos analíticas o dirigidas.
  - Debe mejorar en la gestión de tiempos de sus sesiones, siempre utiliza tiempo de la sesión en campo para charlas técnicas al inicio del entrenamiento. mismo, debe utilizar más a sus compañeros del cuerpo técnico, darles protagonismos en la sesión (No solo control de los jugadores o poner conc haciéndoles partícipes del diseño de objetivos y tareas de entrenamiento (Es necesario, buscar más miembros para su cuerpo técnico).
- **DIRECCIÓN DE PARTIDO:**
  - A pesar de que no es uno de los entrenadores que tenemos que más protesta debe aislarse de las decisiones arbitrales, dejando a un lado sus valoraciones sobre las mismas.
  - Aunque todavía es pronto para valorarlo, debe competir para tratar de ascender las dos categorías que entrena, pero siempre de manera secundaria, no puede dejarse llevar por la competición y debe centrarse en la formación y tener en cuenta las categorías en las que se encuentra (Continuar con la equidad de minutos).
- **MODELO DE JUEGO:**
  - Debe ser más fiel al modelo de juego seleccionado por el club (Principios tácticos primarios). Entendemos que durante el desarrollo de partido, surgen problemas que son difíciles que paliar llevando a cabo esto, pero para eso se deben de trabajar diferentes soluciones o variantes antes de abandonar mencionados principios.
- **MODELO DE ENTRENAMIENTO:**
  - En general la tipología de tareas que utiliza son las adecuadas teniendo en cuenta la filosofía de la entidad, sin embargo, el tiempo destinado a cada una de ellas difiere de lo establecido por el departamento de metodología (Mucho tiempo destinado a tareas analíticas de Ruedas de Pase y circuitos técnico-tácticos). Debe utilizar más tiempo de la sesión en tareas con oposición y toma de decisiones, ya sea orientada o libre.

				T1	T2	T3	T4	T5
4								
5	INTERACCIÓN	Temporalidad de la Acción	Duelo Colectivo	Intemotricidad				
6				Simultánea				
7				Sólo Colaboración				
8				Colabor/Oposic				
9				Red 2 Excl/Estable				
10		SopORTE de Marca	Qué pasa Tus gol?	Marcador				
11				Interac Antagonista				
12				Gol Gana				
13				Gol Empata				
14			Gol Pierde					
15	Jugadores		Igualdad Numérica					
16			Superioridad Cualitativa					
17			Superioridad Cuantitativa					
18	ESPACIO	Espacio Común						
19		Espacio Dividido						
20		Espacio Polarizado						
21		Espacio Orientado						
22		Espacio No Orientado						
23		> Espacio Individual de Interacción						
24		< Espacio Individual de Interacción						
25		Espacio Individual de Interacción al anch						
26		Espacio Individual de Interacción al anch						
27		Espacio Variable Móvil (Fuera de Juego)						
28		Sin Porterías						
29		Con Porterías	Reglamentarias					
30			No Reglamentarias					
31			Zona de Marca					
32	Objetos de Marca							
33	Personas de Marca							
34	Número							
35								
36	TIEMPO	Limitación Temporal	de Juego					
37			de Ataque					
38			de Defensa					
39			de Posesión Individual					
40			de Permanencia Individual					
41			de Permanencia Colectiva					
42	Mecanismo Interrupción	a Tiempo límite						
43		a Puntuación límite						
44		Mixto						
45	EL BALÓN	Limitaciones de Uso	Uso Simultáneo					
46			Número de Toques					
47			Superficie de Contacto					
48			Número de Balones					
49	Secuencia de Posesiones							

## CONTENIDOS DE ENTRENAMIENTO PARA EL FÚTBOL: PROPUESTAS DE DISEÑO (Castellano, 2005)

- **INTERACCIÓN** (colaboración/oposición)-  
  
(marcador)-(jugadores)
- **ESPACIO** (Común/dividido-polarizado/orientado/no orientado-+espacio ind.)
- **TIEMPO** (limitación-marcadores)
- **BALÓN** (número toques-superficie-nº balones-secuencia)

# VÍDEOS DE CORRECCIÓN-REFUERZO

Según su objetivo:

- **Vídeos de corrección de errores.** Dirigidos a corregir situaciones o comportamientos ofensivos o defensivos.
- **Vídeos de refuerzo de virtudes.** En ocasiones usados en momentos en los que el equipo necesita un refuerzo positivo de aquellas acciones en las que el colectivo optimiza sus recursos.
- **Vídeos de adquisición a nivel consciente del modelo de juego.**
- **Vídeos de equipo propio de feedback semanal** de debilidades y fortalezas propias. Es decir, vídeos que se realizan de manera periódica analizando plan estratégico, así como las acciones buenas y malas del equipo.

# VÍDEOS DE CORRECCIÓN-REFUERZO

Según el momento:

- **Durante la semana** de entrenamiento.
- **Previa al partido.** Vídeos reforzadores o los llamados vídeos de motivación.
- En **períodos de alta adquisición táctica**, como en pretemporada.

Según su receptor:

- **Individual:** dirigido a un solo jugador.
- **Grupal:** dirigido a un grupo de jugadores.
- **Masivo:** feedback dirigido a todo el grupo.

# PAUTAS PSICOLÓGICAS PARA LOS VÍDEOS DE CORRECCIÓN-REFUERZO

Los aspectos generales a tener en cuenta para la edición del vídeo del equipo propio serán:

- **Perfil de jugadores:** es importante tener una buena identificación de aquellos jugadores que se sienten presionados u ofendidos cuando se les señala en alguna acción que no hayan ejecutado bien, aquellos que encajan bien esa crítica y la interpretan como un reto, etc. Esto condicionará el contenido del vídeo ya que discriminaremos en algunos casos, junto con la decisión del entrenador, ciertas acciones para jugadores que no encajen bien correcciones en público.
- **Duración del vídeo.** En función del objetivo del vídeo podemos optar por vídeos más o menos largos. Vídeos de feedback semanales, que tratan de corregir y reforzar deben tener un equilibrio en ambas facetas. Del mismo modo, vídeos solo reforzados o correctivos, no pueden tener una duración demasiado larga. Los vídeos motivacionales no suelen tener una duración superior a 3-5 minutos.

# PAUTAS PSICOLÓGICAS PARA LOS VÍDEOS DE CORRECCIÓN-REFUERZO

- **Contenido del vídeo.** Tendremos claro en todo caso cuál es el objetivo del entrenador con el vídeo, ya que eso condicionará el tipo de acciones que incluyamos en el mismo. Así, si es un vídeo con intención de refuerzo obviaremos situaciones comprometidas de los jugadores.
- **Equilibrio en el refuerzo/corrección.** Debemos prestar gran atención a que la charla sea equilibrada a dos niveles:
  - **Colectivo.** Si realizamos siempre vídeos muy cercanos al refuerzo o a la corrección podemos perder credibilidad o incluso provocamos que el jugador asocie el vídeo a un rendimiento bueno o malo, dejando de centrarse en el verdadero objetivo del mismo, el control pedagógico y la mejora constante de las tareas colectivas.
  - **Individual.** Teniendo en cuenta que todos los jugadores sean de algún modo igualmente reforzados o corregidos, aumentando ese sentimiento de pertenencia al grupo y de equidad o justicia en la valoración del entrenador.

# GESTIÓN DEL FEEDBACK EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL FÚTBOL

Javier Madrid Pedreño

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

José María Giménez Egido