

Evaluación prospectiva en programas de entrenamiento de fútbol A 7 mediante indicadores de éxito en diseños diacrónicos intensivos retrospectivos

Toni Ardá Suárez y M. Teresa Anguera Argilaga*
Universidade da Coruña y * Universidad de Barcelona

En el estudio que presentamos se ha planteado un diseño diacrónico intensivo retrospectivo en diversos partidos jugados por un equipo de fútbol a 7. Los patrones de conducta obtenidos mediante análisis secuencial retrospectivo al considerar retardos negativos nos proporcionan una imagen especular de cómo la última, penúltima, etc. jugadas anteriores a la realización del tiro a puerta guardan una relación estable entre sí, y, consiguientemente, las acciones que se desvelan como «preparatorias» a la consecución de un éxito. Estas acciones podrán contemplarse, consiguientemente, como indicadores de éxito en la jugada, y son las que deben implementarse por el entrenador en la preparación de los jugadores. Como consecuencia, los programas de entrenamiento y competición de fútbol a 7 se podrán evaluar atendiendo a la ejecución de estas acciones.

Prospective assessment in training programs of soccer 7. In this study we have planned a retrospective intensive dyachronic design to some training sessions in soccer for children (soccer 7). The behavior patterns obtained through retrospective sequential analysis (with negative lags) get us a mirror image. The last, penultimate, antepenultimate, etc. Plays have a stable relationship between them, and we consider as «preparatory» to be a success. These plays will be considered as success indicators, and the coaches should implement them. As consequence, the training programs of soccer 7 will be assessed according of the execution of these actions.

La perspectiva de análisis de la acción de juego de los deportes de equipo, que considera que la situación clave es la posesión o no del balón por parte de uno u otro equipo, esbozada de forma genérica por Teodorescu en el coloquio de Vichy de 1965, y elaborada por Bayer define dos situaciones claramente diferenciadas y antagónicas en el juego; el equipo que posee el balón es atacante, y el equipo que no posee el balón es defensor.

A partir de esta teoría, Bayer (1986) define una serie de principios, tanto en ataque como en defensa.

En ataque serían:

1. Conservar el balón.
2. Hacer progresar el balón y los jugadores hacia la portería contraria.

3. Intentar marcar gol en la portería contraria.

En defensa serían los siguientes:

1. Recuperar el balón.
2. Impedir la progresión de los adversarios y el balón hacia la propia portería.
3. Proteger la portería o campo propio para que no logren gol.

Siguiendo este modelo de análisis de los juegos deportivos, nos encontramos en el proceso del juego con dos fases claramente definidas y que dan lugar a comportamientos opuestos. Nos referimos a una fase ofensiva y a una fase defensiva. Nos centraremos exclusivamente en el proceso ofensivo, al que evidentemente se le opone el defensivo.

Teniendo en cuenta la finalidad del juego, que será ganar el enfrentamiento, para lo cual se necesita realizar más goles que el contrario, y dando lógicamente por supuesto que sólo se podrá ganar un tanto cuando el equipo tiene la posesión del balón, el proceso ofensivo representa la fase fundamental del juego. Este proceso está objetivamente determinado, según afirma Teodorescu (1984), por el equipo que se encuentra en la posesión del balón con vistas a la obtención de un gol, sin cometer infracciones a las reglas del juego.

La posesión del balón no es un fin en sí mismo, ya que éste es el primer paso, indispensable en el proceso ofensivo, siendo condición «sine qua non» para la concretización del objetivo fundamental del proceso, que no es otro que lograr el gol. Para ello se definen de forma imperativa unas etapas y/o fases del proceso, que ya Dietrich (1978), Bayer (1986) o Castelo (1996) han definido y que nosotros las hemos resumido y aglutinado en tres:

A. Fase de inicio de la acción ofensiva. Se trata de una fase breve, incluso instantánea, objetivable por el hecho de que el equipo, o un jugador del equipo, se hace con la posesión del balón, pudiendo realizarse de dos formas:

- a. Recuperando el balón mientras éste está en juego.

b. Poniendo el balón en juego después de que el juego se haya interrumpido por alguna causa contemplada en el reglamento. Son:

- b1. Saque de centro.
- b2. Saque de meta.
- b3. Saque de esquina.
- b4. Saque de banda.
- b5. Saque de tiro libre en zonas variables.
- b6. Saque de penalti.
- b7. Saque de portero.

B. Fase de construcción y desarrollo del proceso ofensivo, en la que se procura asegurar el desplazamiento del balón de las zonas de recuperación para las áreas vitales del terreno de juego. Es la fase del ataque más fácilmente y frecuentemente observable, y en la que normalmente se utiliza mayor tiempo. Consta de combinaciones tácticas individuales y colectivas buscando la creación de situaciones de finalización, y que son:

- a. Recibir/controlar el balón.
- b. Dar continuidad.
- c. Mantener la posesión del balón.
- d. Avanzar con el balón.
- e. Evitar al adversario.
- f. Golpear el balón hacia el ataque.
- g. Interrupción ocasional con continuidad.

C. Fase de fin de la acción ofensiva, en la que buscamos la finalidad del juego, hacer gol mediante un lanzamiento, lo que consideraríamos como éxito en la acción ofensiva. Pero debemos ser conscientes de que no todas las acciones ofensivas terminan con un tiro a gol, sino que muchas, o la mayoría, finalizan con una pérdida de la posesión del balón.

El estudio se centrará en todas aquellas acciones que terminan con la categoría que hemos denominado como **Finalización**, y que hemos definido como *acción o fase última de la acción ofensiva en la que el equipo intenta acabar la secuencia, y en la que ha buscado introducir el balón en la portería contraria, es decir, hacer gol*.

A su vez la finalización la hemos parcelado, para recabar informaciones y realizar análisis más exhaustivos, en:

- a. Finalización con tiro dentro.
- b. Finalización con tiro fuera.
- c. Finalización con gol.

Para el estudio del juego debemos considerar como variable de éxito, exclusivamente el tiro, la finalización.

Objetivo

Estudiar las acciones ofensivas de juego desde un diseño diacrónico intensivo retrospectivo en diversas sesiones de entrenamiento jugadas por un equipo de fútbol a 7. Se pretende detectar la existencia de patrones de conducta retrospectivos a partir de considerar como conducta criterio las diversas modalidades de finalización de la acción ofensiva. Su carácter diacrónico se justifica por el seguimiento temporal y el carácter convencionalmente idiográfico de cada acción ofensiva; además, es intensivo dado que el parámetro de registro es el orden, y la retrospectividad a partir de la ocurrencia de eventos o acciones predeterminados (aquí del tiro a puerta) permite detectar la existencia de patrones «hacia atrás» que indican la consistencia de acciones (unidades compuestas obtenidas mediante formatos de campo) previas de orden n a la realización de un tiro a puerta.

Metodología

Muestra

Para el desarrollo de este estudio se han analizado 10 partidos de fútbol a 7 para jugadores de categoría alevín (11-12 años) correspondientes al II Trofeo Interclubes de la Fundación de la Liga de Fútbol Profesional, celebrado en Madrid en el año 1995, y al I Trofeo Internacional Europeo de Fútbol a 7, en su edición de 1996, y celebrado también en Madrid. En total se han registrado 1.147 acciones ofensivas, perfectamente registradas, con su duración, número de jugadores que intervinieron en su desarrollo, zonas espaciales por las que transcurrió la acción y subroles de inicio, construcción y desarrollo y finalización.

Instrumento

El instrumento, elaborado *ad hoc*, es un formato de campo construido a partir de los siguientes criterios: Poner el balón en juego, recuperar el balón, recibir/controlar el balón, dar continuidad, mantener la posesión/proteger el balón, avanzar con el balón, evitar al adversario, golpear el balón hacia el ataque, finalización, perder la posesión del balón, interrupción ocasional con continuidad, fin de acción ofensiva sin pérdida de la posesión del balón, y conjunto vacío.

Procedimiento

Todo el registro se ha realizado a partir del análisis de cintas grabadas. Las cintas de las que hemos dispuesto para la realización del estudio han sido facilitadas por la cadena de televisión Canal Plus España. La imagen registra la evolución espacial del juego siguiendo en todo momento al jugador portador del balón y su actuación sobre el mismo. Las imágenes eran filmadas por tres cámaras, una situada en el lateral del campo, y las otras dos detrás de cada portería.

La metodología de investigación para el desarrollo del presente estudio ha sido una observación sistematizada no participante en ambiente natural.

De cada acción ofensiva, y con el objetivo de encontrar patrones de conducta a partir del análisis secuencial retrospectivo, se registraba el subrol de inicio, de desarrollo y construcción y de fin de cada acción ofensiva.

Tabla 1
Categorías del proceso ofensivo

Fase de inicio de la acción ofensiva	Fase de construcción y desarrollo del proc. ofens.	Fase de fin de la acción ofensiva
Saque de centro	Recibir/controlar el balón	Finalización
Saque de meta	Dar continuidad	• Tiro dentro
Saque de esquina	Mantener la posesión del balón	• Tiro fuera
Saque de banda	Avanzar con el balón	• Tiro con consecución de gol
Saque de tiro libre en zonas variables	Evitar al adversario	
Saque de penalti	Golpear hacia el ataque	
Saque de portero	Interrupción ocasional con continuidad	Pérdida de la posesión del balón
		Fin de la acción ofensiva sin pérdida de la posesión del balón

Para llevar a cabo el análisis secuencial utilizamos el programa informático SDIS-GSEQ (Bakeman y Quera, 1997). Los datos han sido codificados como secuencias de intervalo con tamaño convencional de unidad; ello no significa que el registro se haya realizado diferenciando intervalos temporales, sino que cada configuración propia de la técnica de formatos de campo es considerada como intervalo convencional de tamaño 1.

Como ya se ha indicado anteriormente, se ha seleccionado como conducta criterio la finalización de la acción ofensiva en sus diversas modalidades.

Resultados y discusión

De las 1.147 acciones ofensivas registradas en todos sus términos, sólo 231 presentan la categoría de **finalización**, lo que representa que algo más del 20% de las acciones ofensivas terminan con un tiro; de éstas sólo 29 (2,5%) terminan en gol.

En la Primera División Española de Fútbol, en la Liga 1998/99, se han registrado 254 jugadas de ataque por partido, y de éstas sólo el 8,7% de las mismas (22 por partido) terminaron en tiro, lográndose una media de 2,6 goles por partido; es decir, poco más del 1% de las jugadas de ataque terminan en gol.

Otro de los datos que hemos extraído del estudio es que las acciones que mayor posibilidad tienen de terminar en tiro son las que se inician por **recuperación del balón**. En esta situación el equipo que ha perdido la posesión del balón se encuentra normalmente desorganizado defensivamente, y por consiguiente, para el equipo que recupera el balón le es muy fácil construir el ataque y llevarlo hacia la portería para culminarlo en tiro. Asimismo espacialmente es en la zona 5 donde se recuperan más balones que luego terminan en tiro.

En cuanto al espacio, son las zonas 8, 10, 11 y 12 desde donde se producen mayor número de tiros, y la zona 11 desde donde se logran más tantos. En las estadísticas de la Liga 1998/99, comprobamos que también desde el área pequeña es desde donde se logran más goles, casi el 40%.

Utilizando el análisis secuencial retrospectivo (Ardá y Anguera, 1999) y tomando como conductas criterio la categoría de **finalización** en sus tres subcategorías (tiro dentro, tiro fuera y tiro con consecución de gol), aparecen algunos patrones de conducta estable (Tabla 2).

Es decir, las intervenciones anteriores a la realización de un tiro guardan una estabilidad fácilmente objetivable, aunque no siempre la interpretación sea simple. Por tanto, sí podemos hallar indicadores de éxito en la jugada:

1) Comprobamos así que los tiros, las acciones de finalización, suelen aparecer en jugadas de ataque en las que intervienen pocos jugadores y se dan pocas intervenciones sobre el balón, siendo la conducción individual la actuación que precede a un tiro.

2) Asimismo, los tiros se producen frecuentemente después de puestas en juego del balón, y en concreto, después de saque de esquina. 3) También comprobamos que se realizan muchos tiros, apa-

rece como retardo negativo -1 después de una intervención del adversario. Este hecho tiene su explicación, ya que las acciones de finalización se llevan a cabo habitualmente dentro del área de 13 metros, hay muy pocos tiros que se produzcan desde fuera de esta zona, y en este espacio se agolpan muchos jugadores adversarios, con el objetivo de interrumpir el ataque. A su vez, para el jugador que ataca, muchas veces es más sencillo realizar un tiro al recoger un balón «suelto», ya que se aprovecha del factor sorpresa, que realizarlo cuando el equipo realiza una jugada posicional, ya que en esta situación el jugador suele recibir la entrada o la actuación del jugador adversario en labores defensivas.

En general, tanto en el juego de los niños como en el juego de los adultos, se precisan muchas acciones ofensivas para que se produzca un tiro, y respecto a estos, sólo un porcentaje muy reducido se convierten en gol; como ejemplo podemos decir, que en las jornadas de liga de fútbol de primera división que se llevan disputadas hasta el momento, sólo se realizan de media, 26 lanzamientos por partido, y de éstos sólo se logran materializar algo más de 2.5 goles por partido.

Como norma, en el juego de los niños, las acciones ofensivas tienen una muy corta duración, algo menos de 8 segundos, y el número de jugadores que intervienen sobre el balón es de menos de 3 jugadores. Además las acciones ofensivas que terminan en finalización son todavía más breves, suelen iniciarse espacialmente cerca de la portería y en muchas de las ocasiones, tal como hemos visto en el análisis secuencial, desde puestas en juego a balón parado.

Conclusiones

En el estudio presentado se profundiza en el estudio y análisis del juego, en este caso del fútbol de los niños, del fútbol 7, y consideramos que reviste un especial interés para la preparación de los jóvenes jugadores. Debemos conocer los indicadores del fútbol de los niños para poder aproximarlos a los indicadores del buen fútbol, el fútbol de élite. El hecho de conocer cómo se producen habitualmente las acciones de ataque, desde dónde se marcan los goles, o qué otras acciones preceden a la consecución de un gol, deben orientarnos en la formulación de los objetivos del entrenamiento para que sea más eficaz y racional.

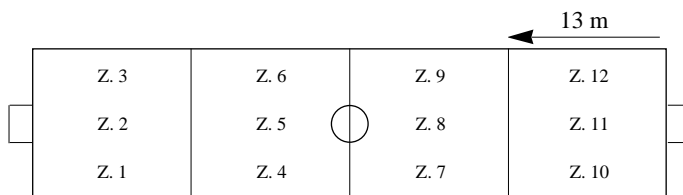


Tabla 2
Patrones de conducta retrospectivos

Conducta criterio	Retardo -1	Retardo -2	Retardo -3
Tiro dentro	Recuperar el balón Conducir/avanzar con el balón Interrupción ocasional con continuidad		Recibir/controlar
Tiro fuera	Saque de esquina Saque de tiro libre directo en zonas variables Conducir/avanzar con el balón	Saque de centro Saque de esquina Evitar/enfrentar al adversario	Conducir/avanzar con el balón Conjunto vacío
Tiro con consecución de gol	Saque de esquina Conducir/avanzar con el balón Interrupción ocasional con continuidad	Saque de tiro libre directo en zonas variables	

El diseño propuesto se ha resuelto mediante la técnica de análisis secuencial en su modalidad retrospectiva, la cual nos proporciona una imagen especular de cómo la última, penúltima, etc. jugadas anteriores a la realización del tiro a puerta guardan una relación estable entre sí, y, consiguientemente, las acciones que se desvelan como «preparatorias» a la consecución de un tiro, teniendo en cuenta que cada patrón de conducta está formado únicamente por las configuraciones de formatos de campo que se re-

velaron excitatorias o significativas en cada uno de los retardos negativos contemplados.

Estas acciones sucesivas podrán contemplarse, consiguientemente, como indicadores de éxito en la jugada, y son las que deben implementarse por el entrenador en la preparación de los jugadores. Como consecuencia, los programas de entrenamiento de fútbol a 7 se podrán evaluar atendiendo a la ejecución de estas acciones.

Referencias

Ardá, T. y Anguera, M.T. (1999). Observación de la acción ofensiva en fútbol a 7. Utilización del análisis secuencial en la identificación de patrones de juego ofensivo. En M.T. Anguera (Ed.), *Observación en deporte y conducta cinésico-motriz*. Barcelona: EUB.

Bakeman, R. y Quera, V. (1996). *Análisis de la interacción. Análisis secuencial con SDIS y GSEQ*. Madrid: Ra-Ma.

Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.

Castelo, J. (1996). *Futebol. A organização do jogo*. Lisboa: Edição do Autor.

Dietrich, K. (1978). *Le football, apprentissage et pratique par le jeu*. París: Vigot.

Teodorescu, L. (1984). *Problemas de teoría e metodología nos deportes colectivos*. Lisboa: Livros Horizonte.