

# DISEÑO DE TAREAS EN LA ESCUELA DE FÚTBOL DEL C. A. OSASUNA

Raúl Martínez de Santos\*, Asier Los Arcos\*\*

\*Instituto Vasco de Educación Física; \*\*Club Atlético Osasuna

RESUMEN: a pesar de que la unidad mínima de participación en un entrenamiento es el ejercicio, el diseño de los contenidos de las sesiones se puede ver favorecido en caso de tener en cuenta los elementos de la lógica interna de los juegos deportivos, sus rasgos pertinentes. A través de un proceso de selección, combinación y optimización de rasgos y componentes, se presenta un ejemplo de cómo establecer criterios de configuración de tareas motrices que pueden ser válidos tanto para la construcción de ejercicios como para el control del entrenamiento. El modelo empleado, deductivo, se completa con una revisión de los tipos de tareas empleadas por seis entrenadores de las categorías inferiores del C.A. Osasuna durante la temporada 2002-03.

PALABRAS CLAVE: fútbol, iniciación, entrenamiento, tarea, metodología.

## INTRODUCCIÓN.

La escuela de fútbol *Tajonar*, nombre de la localidad próxima a Pamplona que alberga las instalaciones del mismo nombre, viene ocupándose de la formación de jugadores para el primer equipo del C. A. Osasuna desde 1981. Como no puede ser de otra manera, el éxito de esta empresa depende de la calidad de los entrenadores y directores que intentan llevar a la práctica el ideal formativo deportivo de este club navarro.

Una de las principales preocupaciones de los entrenadores es la de acertar en el diseño y la elección de las actividades de entrenamiento, y no les falta razón: sabemos desde hace tiempo que el aprendizaje depende tanto del ajuste de los ejercicios a las necesidades y posibilidades de los aprendices como a las exigencias del juego.

En esta comunicación vamos a discutir qué criterios podemos emplear, y cómo, para la confección de tareas motrices a partir de un doble abordaje: por un lado, exploraremos las posibilidades que nos ofrece la combinación de ciertos rasgos de la lógica interna del fútbol; por otro, aprovecharemos las estrategias empleadas por varios entrenadores de Tajonar para identificar con precisión aquellos rasgos más recurrentes.

## TAREAS MOTRICES. DISEÑO Y SELECCIÓN.

La planificación del entrenamiento, en cualquier nivel de competición y para cualesquiera objetivos, es una actividad estratégica en su más pura esencia (Mtz. de Santos, 2001): la limitación de los recursos temporales, el compromiso con el resultado y la incertidumbre asociada a los aprendices y los efectos de la práctica hacen que el entrenador se vea en la obligación continua de **decidir** y **elegir**. Por lo tanto, toda discusión metodológica no deja de ser una discusión sobre los elementos de juicio al alcance de los entrenadores a la hora de pensar y proyectar la práctica.

En este sentido, puede ser interesante diferenciar, como también hacen Sanz-López y Giménez (2000), entre el **diseño** de las tareas y la **selección** de las tareas. En el primer caso nos ocupamos de desarrollar la capacidad de crear o modificar situaciones motrices; en el segundo, nos preocupamos por seleccionar aquellas que mejor se ajusten a las

capacidades y necesidades de nuestros jugadores. Ciertamente, son cuestiones y problemas diferentes.

A los efectos de este documento, entendemos por **tarea motriz** «el 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 –LEX–: 441). La tarea motriz, así entendida, se corresponde con el **contenido** de las situaciones de entrenamiento, se llamen actividades, ejercicios, juegos tradicionales, situaciones jugadas, situaciones modificadas o deportes.

Como bien recuerdan Cárdenas y López (2000), aunque luego sea más discutible el uso que hacen del concepto *norma*, los juegos son **creados** mediante **reglas**, mediante «proposiciones lingüísticas que se insertan en un sistema definiente» de un juego, como dice Gregorio Robles en su magnífico ensayo sobre *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*.

Las tareas motrices, de igual manera, son creadas mediante el lenguaje, lo que obliga a llamar la atención sobre ciertos modelos de análisis de los juegos deportivos que incluyen las reglas como un elemento más (Hernández Moreno, 1994; Devís, 1995; Méndez Giménez, 1999): toda manipulación de los elementos del juego se hace a través de la alteración del reglamento, ese sistema de reglas al que se refiere Robles. Las reglas son anteriores al juego, no un elemento del mismo.

Es interesante comprobar, además, que el contenido de las reglas de los juegos deportivos es siempre la relación que se puede establecer con el espacio, el tiempo, los materiales y los otros jugadores, bien en solitario, lo que ocurre pocas veces, o de manera combinada. Esta es la razón, por ejemplo, por la que Parlebas propone describir los **estatus sociomotores** a partir de estos ejes de acción (LEX, 208). Una tarea motriz, como tal compendio de posibilidades y restricciones, se materializa en uno o varios roles motores que guían a los jugadores durante la acción.

Ahora bien. Aún es posible concretar aún más aquellos elementos de los juegos deportivos con una especial relevancia desde el punto de vista de su funcionamiento, desde el punto de vista de su **lógica interna**. A aquellas características diferenciales y específicas que permiten distinguir una situación motriz de otra se les llama **rasgos pertinentes**, suponiendo además el máximo nivel de operativización del análisis estructural: ausencia o presencia de compañero, adversario, marcador, subespacios, etc., permiten clasificar fácilmente juegos y tareas a partir de atributos fundamentales de las actividades físico-deportivas.

Un particularidad en apariencia simple, la presencia de **adversario** por ejemplo, transforma los juegos deportivos de tal manera que permite distinguir claramente la existencia de dos grandes tipos de situaciones motrices entre los que no existe transferencia de aprendizaje (Parlebas y Dugas, 1998).

Por si esto fuera poco, un buen *sistema de rasgos pertinentes* nos permitirá rastrear con facilidad y eficacia la manera de pensar de los entrenadores, a la vez que es una forma elegante y atractiva de darles una formación de calidad. De forma ahora explícita, proponemos una unidad de planificación menor que el ejercicio, el rasgo pertinente de lógica interna, mucho más flexible y rentable a la hora de organizar la práctica que una colección más o menos estructurada de actividades.

## LÓGICA INTERNA Y CONSTRUCCIÓN DE TAREAS MOTRICES.

Atender a la lógica interna del fútbol supone prestar atención a aquello que hace del fútbol un juego distinto a los demás; supone, pues, tener en cuenta su **especificidad** (LEX: 195), tener en cuenta todo aquello que le es «original y exclusivo, diferencial».

Desde un punto de vista operativo, la **lógica interna** es un «sistema de rasgos pertinentes» (LEX: 302), un conjunto de características y propiedades que se dan sentido mutuamente y que transforman y se transforman a medida que el juego cambia y evoluciona.

En la Tabla 1 se pueden ver los rasgos seleccionados en primera instancia, relacionados con los principales ejes del juego:

- la **relación con el espacio**: tipo de [**espacio**], presencia o ausencia de [**portería**], vigencia o no de la regla de [**fuera de juego**];
- la **relación con el tiempo**: presencia o no de un mecanismo de interrupción o [**marcador**];
- la **relación con los demás**: presencia o ausencia de [**C**]ompañeros, presencia o ausencia de [**A**]dversarios, tipo de [**estructura**] de relación entre los jugadores, presencia o ausencia de [**portero**], tipo de [**interacción de marca**].

La relación con los materiales, el balón en este caso, no se tuvo en cuenta.

**Tabla 1. Rasgos pertinentes seleccionados: 1ª aproximación.**

C	A	Estructura	Espacio	Portero	Portería	Marcador	Interacción-marca	F-juego
Sí No	Sí No	1-c-Todos Individual Paradójico Semiposición Todos-c-1 Eq-c-otros DI simétrico DI disimétrico DC simétrico DC disimétrico	Sin definir Corners Penaltis Faltas Circuito Uso libre Uso libre con subespacios	Sí No	Sí No	Ninguno Tiempo Marcador Mixto	Nada Acción de marca Cambio de Rol Cambio marcador Ambas anteriores	Sí No
2	2	10	7	2	2	4	5	2
<b>Combinaciones posibles</b>								<b>44.800</b>

Salta a la vista que las 44.800 *posibles tareas* resultantes son más un artificio que una verdadera aproximación: en ausencia de compañeros o adversarios no se puede dar ninguno de los rasgos de la sociomotricidad, por ejemplo, como tampoco puede haber portero sin portería. Desechando esos emparejamientos imposibles, y reduciendo los casos de algunos rasgos, llegamos a otro sistema, presentado en la Tabla 2. Nos encontramos, ahora, 400 verdaderos tipos de tareas, distintos todos ellos y con significado praxeológico.

**Tabla 2. Rasgos pertinentes seleccionados: 2ª aproximación.**

CAI	Estructura	Espacio	Portero	Portería	Marcador	I <sup>on</sup> -marca	F-juego	N
∅	En solitario	Sin definir Circuito	—	Sí/no	Sí/no	—	—	8
C	Cooperativa	Sin definir Circuito	—	Sí/no	Sí/no	—	—	8
A	Duelo I Todos c T	Sin definir SemiCircuito Uso Libre UL subesp	Sí/no	Sí/no	Sí/no	Camb rol Alt. marc	Sí/no	128
CA	Duelo C Otras	Sin definir SemiCircuito Uso Libre UL subesp	Sí/no	Sí/no	Sí/no	Camb rol Alt. marc	Sí/no	256
<b>Tareas Distintas</b>								<b>400</b>

Apoyándonos en parte en los datos recogidos en Tajonar, y reflexionando nuevamente sobre los elementos del juego que parecen marcar el juego en mayor medida, llegamos a la propuesta de la Tabla 3, y que para nuestros intereses se planteó como *definitiva*.

Como puede verse, cada tipo de situación puede requerir un tratamiento específico: para las actividades sin adversario puede ser bastante un sistema dicotómico de nivel 3, lo que nos da las ocho clases en cada caso ( $2^3$ ); para las situaciones de oposición pura contamos con dos dicotomías y dos tricotomías, lo que da una resultante de 36 casos; en las situaciones de colaboración oposición, por último, se añade una dicotomía más, la correspondiente al fuera de juego, lo que hace un total de 72.

**Tabla 3. Sistema definitivo de rasgos pertinentes.**

C	A	Estructura	Espacio	Portero	Portería	Marcador	F-juego	N
No	No	—	Sin definir Circuito	—	Sí/no	Sí/no	—	8
Sí								8
No	Sí	Duelo Otra	SemiCircuito	Sin portería	Sí/no	—	—	36
Sí			Uso Libre Subespacios	Sin portero Con portero				Sí/no
<b>Tareas Distintas</b>								<b>124</b>

El **sistema de tareas** que se deduce de este **sistema de rasgos**, siempre ampliable mediante la adición de más características o casos, puede ser empleado tanto para la confección de actividades de entrenamiento, que es lo que estamos discutiendo aquí, como para el control del entrenamiento, como mostramos en otra ocasión (Mtz. de Santos, Castellano y Los Arcos, 2003). En cualquiera de los casos, puede ser aconsejable volver la vista al campo de entrenamiento y comprobar sobre el terreno cuánto se acerca la realidad a nuestro modelo.

### TAREAS PROPUESTAS EN «TAJONAR».

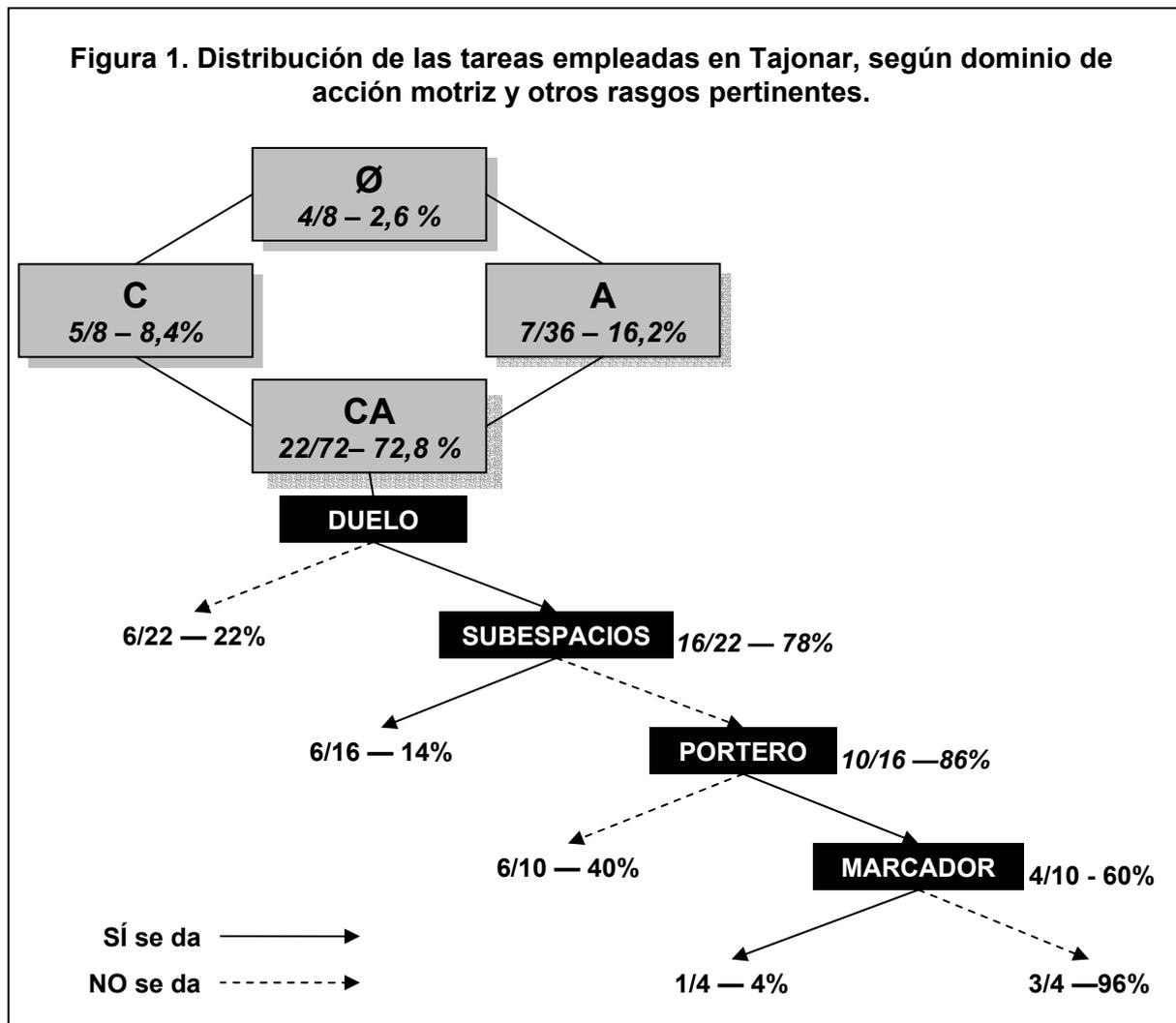
Desde el punto de vista de la investigación, lo que hemos denominado sistema de tareas puede convertirse inmediatamente en una **herramienta de registro** al estilo de las empleadas por la **metodología observacional**: el sistema de tareas se toma como un **sistema de categorías** al que se habría llegado mediante la técnica de **formatos de campo** (Anguera, 1993).

En cualquier caso, ya sea desde una perspectiva científica o desde una perspectiva didáctica, la **optimización** de los sistemas de categorías/tareas es un paso obligado en un proceso de mejora de los procesos de intervención. Jiménez Jiménez (2000), por ejemplo, llega a un sistema cerrado de categorías de observación de una manera similar.

La Figura 1 muestra los resultados obtenidos en la temporada 2002-03, y completan anteriores análisis. (Mtz. de Santos, Castellano y Los Arcos, 2003). Más allá de los datos, nos interesa ilustrar la lógica inherente a esta nueva forma de pensar el entrenamiento.

De las 124 tareas posibles, surgidas de la combinación de los rasgos pertinentes, solo se dieron 38, siendo mayoritaria la presencia de la colaboración-oposición (72,8%) y muy minoritaria la práctica sin adversario (11% juntando los dominios psicomotor y de colaboración pura). Aún con todo, los 38 tipos de tareas aparecidos aparecen de forma muy desigual: en el dominio CA, por ejemplo, 8 clases de las 22 presentes (de las 74 posibles inicialmente, no lo olvidemos) suponen el 89% de las tareas empleadas por los

entrenadores, por lo que se hace necesario echar un vistazo en profundidad, aprovechando otros rasgos de LI.



La acumulación sucesiva de rasgos pertinentes (la estructura de relación en forma de duelo o no; la división del espacio en partes; la presencia o no de portero; la presencia o no de un marcador o mecanismo de interrupción) permite comprender mejor cómo se construyen los ejercicios. Cada rasgo puede darse o no (la flecha continua indica que sí y la discontinua que no), dividiéndose la clase anterior en dos subclases nuevas: el rasgo **duelo**, por ejemplo, divide las tareas de colaboración-oposición en dos subclases, según sean duelos colectivos (16 tipos de tareas que suponen el 78% de todos los casos) u otro tipo de estructuras de relación (6 tipos de tareas, 22%), ambivalentes, todos contra uno, uno contra todos, etc.

Esta manera de concebir el diseño de las tareas a partir de las características principales de la LI del juego nos ayuda, además, a explorar los hábitos de nuestros entrenadores, pudiendo detectar carencias o tendencias mejorables; desde el punto de vista de la tradición futbolística española, nos podemos preguntar por las distintas escuelas o corrientes, sin limitarnos al ámbito de un solo club.

En definitiva, y al igual que en la investigación científica, debemos dar respuesta a la ausencia de *equiprobabilidad* que presentan los 124 tipos de tareas. Dos pueden ser las principales razones que justifiquen la presencia de estas estrategias de entrenamiento: la **formación** recibida por los entrenadores, de corte muy tradicional y basada en actividades más que en rasgos estructurales, y la puesta en juego de una **racionalidad didáctica** que no olvida que no todas las actividades son capaces de generar los mismos efectos.

## CONCLUSIONES

El diseño de tareas motrices es un aspecto fundamental de la formación de los entrenadores. Además, concebido desde un punto de vista estructural, dota a los instructores de una mayor capacidad de análisis y comprensión de los fenómenos profundos que rigen la acción de juego.

Principios del entrenamiento como la individualización, la especificidad y la variación (Navarro, 1996) sólo parecen poder ser alcanzados mediante la apropiada combinación de los múltiples rasgos de la lógica interna del fútbol.

Como en cualquier otro orden de la vida, sólo vemos aquello que estamos preparados para ver, por lo que la educación es un continuo descubrimiento de un *nuevo mundo*. Si la realidad es una construcción, una invención (Watzlawick, 1988), la lógica interna abre ante nosotros un sinfín de posibilidades, permitiéndonos llegar a territorios aún por explorar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anguera, M.T. (1993): Proceso de categorización. En *M. T. Anguera (Ed): Metodología observacional en la investigación psicológica. Vol. 1: Fundamentación.* (pp 115–167). PPU. Barcelona..
- Cárdenas, D. y López, M. (2000): El aprendizaje de los deportes colectivos a través de los juegos con normas. *Habilidad Motriz*, 15, 22–29.
- Devís, J. (1995): Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. En Blázquez, d. (Ed.) (1995) *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE. Barcelona.
- Méndez Giménez, A. (1999): Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Lecturas: EF y Deportes. Revista digital*. [En línea]. Nº16. Disponible <http://www.efdeportes.com/efd16/juegosm.htm>. [2004, enero 1].
- Hernández Moreno, J. (1994): *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de los juegos deportivos*. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- Jiménez Jiménez, F. (2000): *Estudio praxiológico de la estructura de las situaciones de enseñanza en los deportes de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea: Balonmano y Fútbol Sala*. Tesis doctoral. U. de Las Palmas de Gran Canaria.
- Navarro, F. (1996): *Principios del entrenamiento y estructuras de la planificación deportiva*. Apuntes del Master de Alto rendimiento. UAM. Madrid.
- Martínez de Santos, R., Castellano, J. y Los Arcos, A (2003): Coaching strategies for teaching soccer in a Spanish top level fútbol Academy. En *Fuentes, J.P. y Bellido, M. (Coord.) 1er Congreso Europeo de EF-FIEP 2003* (pp 417–426). Diputación de Cáceres. Cáceres.
- Martínez de Santos, R. (2001): La planificación del entrenamiento como estrategia mixta. En *Ibáñez, S.J, y Macías, M.M (Coord.), Aportaciones al proceso de enseñanza y entrenamiento del baloncesto* (pp 119–127). Copegraf. Cáceres.
- Martínez de Santos, R. (1999): Estrategias de intervención en dos campus de verano de baloncesto. En *Actas del IV congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación del INEFC Lérid*,(pp 385–395). Lérida.
- Parlebas, P. (1999) : *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. INSEP. Paris. (LEX).
- Parlebas, P. and Dugas, E. (1998): Transfert d'apprentissage et domaines d'action motrice. *Education Physique et Sportive*, 270,41–47.
- Robles, G. (1984): *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*. Universidad de Palma de Mallorca. Palma de Mallorca.
- Watzlawick, P. (Director) (1988): *L'invention da la réalité. Contributions au constructivisme*. Seuil. París.