

# Módulo 1. Pensamiento crítico y contexto metodológico: ¿por qué debemos cuestionar lo preestablecido?

## Unidad 1.1 Pensamiento crítico y contexto metodológico: ¿por qué debemos cuestionar lo preestablecido?

### Introducción

En el ámbito del entrenamiento deportivo, así como en cualquier otra rama de conocimiento, se han invertido cada vez más recursos para investigar la manera de optimizar los métodos actuales de enseñanza, con el fin último de evolucionar y estar cada vez más preparados a la hora de hacer frente a cualquier acontecimiento que se nos pueda poner por delante. En los deportes, y en particular los deportes considerados colectivos, estos métodos se refieren a las situaciones de juego, y nuestra mejora se relaciona a cómo nos hacemos cada vez más eficaces y eficientes en cada una de ellas.

Por ello, las últimas tendencias del entrenamiento en deportes colectivos (específicamente en la modalidad del fútbol) se orientan a encontrar aquella forma de reproducir una realidad del juego (concepto que trataremos más adelante) que solo puede tener lugar si desarrollamos métodos cada vez más puntuales dirigidos por personas cada vez más especializadas. En este sentido, desde nuestro punto de vista, esto conlleva a dos situaciones que están estrechamente relacionadas y que definen el panorama actual de las metodologías de entrenamiento.

Sin embargo, antes pasar a detallar estas dos situaciones, antes debemos ponernos en situación y hacer un ejercicio de retrospectiva. ¿Llevamos más de 10 años como entrenadores en nuestra modalidad deportiva? Si miramos hacia atrás, ¿diríamos que lo que hacíamos está pasado de moda, que ya está obsoleto? ¿si viéramos a un compañero de profesión haciendo lo que hacíamos hace diez años, qué opinión nos generaría en una primera instancia? También cabría preguntar a aquellos que han ejercido de entrenadores hace más de 20 o 30 años, ¿cómo han vivido cada uno de los cambios de



tendencia en las metodologías de entrenamiento? ¿qué han aprendido de las diferentes transiciones?, puesto que seguramente la experiencia les ha permitido filtrar información y priorizar aquello relevante de cada uno de los métodos, sin necesariamente escoger qué metodología es la más adecuada.

Como decíamos, se plantean dos situaciones que nos pueden dar indicios acerca del lugar ocupan las metodologías de entrenamiento en el panorama actual, estas son:

- 1) La hiper especialización de cada disciplina ha llevado a obviar elementos básicos de aprendizaje, y dar cada vez menos importancia al aprendizaje de habilidades genéricas que no se dan en contextos idénticos al de la competición (o al menos eso se cree).
- 2) El uso superficial e insustancial del concepto de metodología, producido en mayor medida por los fines comerciales relacionados, la sitúa en muchas ocasiones como una etiqueta que predefine y audita la buena *praxis* en entrenamiento, y genera en los *practitioners* un foco de atención hacia el método en particular que deberían utilizar, en vez de usar esta para aglutinar los procesos que se derivan del entrenamiento.

En los siguientes apartados desarrollaremos algunas reflexiones para entender en mayor medida los puntos mencionados anteriormente, los cuales nos invitan a cuestionarnos lo que actualmente (hasta que irrumpa una nueva forma de ver las cosas) está preestablecido.

## **Modelos mentales y estereotipos implícitos**

Antes de comenzar, les proponemos otro ejercicio de reflexión a través del siguiente acertijo:

Un padre y un hijo viajan en coche. Tienen un accidente grave, el padre muere y al hijo se lo llevan al hospital porque necesita una compleja operación de emergencia. Llamaron a una eminencia médica, pero cuando llega y ve al paciente dice: 'no puedo operarlo, es mi hijo'. (Cantó, 2018, [https://verne.elpais.com/verne/2018/03/09/articulo/1520611883\\_345855.html](https://verne.elpais.com/verne/2018/03/09/articulo/1520611883_345855.html)) <https://www.youtube.com/watch?v=AYRg2DPj-FM>

### **¿Cómo se explica esto?**

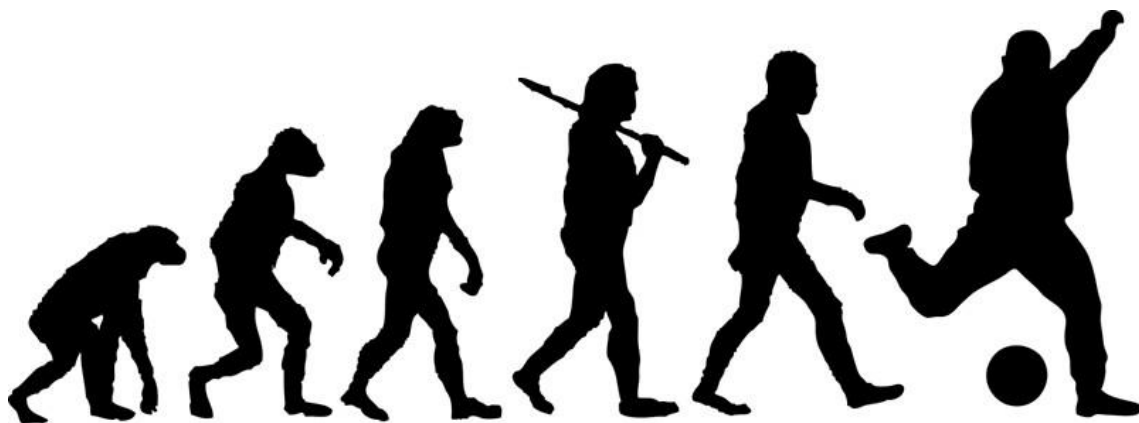
Tal vez alguno habrá considerado que la respuesta era obvia. Sin embargo, es común que muchas personas piensen en múltiples hipótesis sin que se le venga a la cabeza una respuesta tan simple como: la madre es la eminencia médica. Esto se debe a la parcialidad implícita, que es el fenómeno que explica cómo el cerebro inconsciente hace asociaciones entre diferentes conceptos de manera automática, como es el caso de la figura del hombre y la profesión del médico.



Hay otros acertijos de este tipo que ejemplifican cómo nuestro cerebro conforma nuestro pensamiento a través de los estímulos e información que recibimos inconscientemente, lo cual viene a ser una muestra de que cabe cuestionarnos por qué pensamos lo que pensamos o por qué creemos en lo que creemos. Al respecto, para adentrarnos en esta lectura, deberemos deshacernos, en la medida de lo posible, de nuestros sesgos cognitivos y abordar los temas presentados de manera auténtica, objetiva y filosófica.

En este sentido, ¿cuál cree que ha sido el gran poder del ser humano y aquello que nos ha permitido evolucionar de la manera en la que lo hemos hecho como especie?

### Figura 1: Evolución



Fuente: adaptado de Redbubble (s.f.).

Según Harari (2014), autor del éxito literario *Sapiens*, el desarrollo del lenguaje en el *homo sapiens* ha permitido lo nunca visto: organizar a cientos, miles e incluso millones de personas a pensar de una determinada manera. Además, el lenguaje hizo posible crear ordenes imaginarios que permiten movilizar, no tan solo a grupos reducidos de personas, sino a la población mundial a creer y hacer determinadas cosas.

Mientras las otras especies se organizan en pequeñas manadas con base principalmente en el instinto, el ser humano ha sido capaz de matar y morir por una ideología. Estas ideologías se han enmascarado en instituciones (religión, política, incluso clubes deportivos) que facilitan que la masa camine en la misma dirección.

Se dice así que, entonces, aquél que piensa de la misma manera o no se rige por las mismas normas está fuera del sistema. Los símbolos y conceptos que nacen del lenguaje permiten reducir la visión global que se puede tener del mundo y ordenarnos en mayores sociedades.

¿Y qué tiene que ver esto con la metodología deportiva? De la misma manera que las leyes de una nación o el decreto de los Derechos Humanos simbolizan el buen hacer de la humanidad a mayor escala, se suele concebir el método con el cual se lleva a cabo el entrenamiento deportivo como aquel marco normativo con el cual debemos practicar y desarrollarnos como seres humanos deportistas.

El deporte, en este caso el fútbol, no deja de ser un microclima que representa la vida misma manifestada en unas condiciones determinadas. Por lo tanto, el hecho de crearnos una realidad únicamente especializada en el deporte, en el mejor de los casos, o en una disciplina en concreto, carece de sentido.

Salir y explorar qué sucede en otros ámbitos y qué fenómenos determinan el comportamiento humano, nos permitirá entender mejor lo que sucede en fútbol. Como señalan Rietveld y Kiverstein (en Vaughan et al., 2019) "solamente adquiriendo habilidades que florecen en diferentes prácticas socioculturales a las propias (externas del fútbol), uno puede ver nuevas posibilidades de acción que provienen del entorno habitual (cuando se juega al fútbol)" (p. 6).

De este modo, se da importancia a la comprensión de la humanidad, la filosofía, la práctica deportiva en otras disciplinas o incluso en otros ámbitos de rendimiento y de expresión humana, como puede ser el arte o la música.

En una institución como la del FC Barcelona (nuestra casa) es posible contar con la máxima expresión de este conocimiento general relacionado con aquello que influye en el comportamiento y la destreza humana: el Sr. Paco Seirullo. Cuando Seirullo (s.f.) se refiere a cualquier elemento conformador del juego y lo relaciona al proceso de aprendizaje por el cual pasa el humano deportista, tiene en cuenta la conexión de este ser con su entorno y aquello que emerge de la interacción de ambos elementos, esenciales para la comprensión de los acontecimientos de cualquier actividad. De hecho, su dilatada experiencia como preparador de atletas de todo tipo de disciplinas deportivas son un gran argumento a favor de su conocimiento integrador y transversal, además de explicar por qué su propuesta se basa en tener siempre en cuenta al humano deportista como centro del proceso de entrenamiento.

En la siguiente publicación se detalla una experiencia de Seirullo

Martín, L. (2012). Oímos golpes y gritos, pero seguimos durmiendo. Recuperado de [https://elpais.com/deportes/2012/07/30/juegos\\_olimpicos/1343681554\\_026722.html](https://elpais.com/deportes/2012/07/30/juegos_olimpicos/1343681554_026722.html)

Los **modelos preestablecidos** se han convertido en una de las referencias de la sociedad para evolucionar, sin darse cuenta del efecto contra productivo que esto tiene. Cuenta Taleb (2017) en *El Cisne Negro*, que este fenómeno (el del cisne negro) "es un suceso improbable con consecuencias importantes y que las explicaciones que se puedan ofrecer a posteriori no tienen en cuenta el componente azaroso que también lo ha ocasionado" (Taleb, 2017, p 46). Los humanos hemos sido expertos en hacer que estos acontecimientos imprevisibles encajen con un modelo perfecto que relacione su causa-efecto.

Taleb (en AbeBooks Inc. & AbeBooks Europe, 2020) también señala que



los humanos nos empeñamos a investigar las cosas ya sabidas, olvidándonos de los que desconocemos. Ello nos impide reconocer las oportunidades y nos hace demasiado vulnerables al impulso de simplificar, narrar y categorizar, olvidándonos de recompensar a quienes saben imaginar lo 'imposible'. (<https://www.iberlibro.com/cisne-negro-Taleb-Nassim-Nicholas-Booket/30366580916/bd>)

Si hiciéramos un análisis de algunos de los libros que actualmente están de moda y que son un éxito en ventas - en materia de fútbol - todos tienen una cosa en común: explican algo basado en un hecho que ya ha tenido lugar. Es decir, pocos son los libros de materia deportiva que inviten más a la reflexión y a la explicación de fenómenos generales que se puedan transferir posteriormente en diferentes ámbitos. Sin embargo, reinan los modelos prestablecidos, la descripción al detalle de algo que ya ha sucedido y que pretendemos reproducir de manera similar por representar un éxito contemporáneo.

Orth, Kamp, Memmert y Savelsbergh (2017) explican que las acciones motrices creativas y la variabilidad del movimiento emergen de unas condiciones y circunstancias únicas que abren una serie de posibilidades de acción. Por ejemplo, hasta 1968, en la modalidad de salto de altura siempre se había realizado la acción de forma ventral. Sin embargo, en los Juegos Olímpicos de 2012, Dick Fosbury ([https://www.youtube.com/watch?v=Njd\\_sG2MP9o](https://www.youtube.com/watch?v=Njd_sG2MP9o)) batió el récord olímpico con una técnica poco ortodoxa (en ese momento) y jamás vista (actualmente es la principal manera de superar el listón en el salto de altura). En el artículo antes presentado (Martín, 2012), se explica qué aspectos supusieron para Fosbury unas nuevas posibilidades de acción o *affordances* (la colchoneta, su altura, el tipo de batida) y cómo aquellos constreñimientos conformaron una nueva forma de salto.



**Figura 2: Salto de Fosbury**



Fuente: Plaza, J. (2013). Salto de Fosbury. Recuperado de <https://actioglob.com/es/dick-fosbury/>.

En efecto, la emergencia de esta nueva técnica de salto de altura nace en un contexto con muchas menos variables de las que puede haber en el fútbol, por ejemplo. Imagínese si cada vez que un futbolista demuestra ser de los mejores de su categoría, las escuelas de fútbol desarrollaran modelos de entrenamiento basados en replicar dichas características o, a mayor escala, que el juego que desempeña un equipo laureado por sus éxitos sirviera como referencia exacta de cómo deberían entrenar y jugar equipos de fútbol base.

Mientras que estos modelos de gestión son totalmente lícitos y pueden llegar a ser efectivos, cabe preguntarse si como líderes de proyectos y de grupos de humanos, preferimos ser como Fosbury, que originó una nueva manera de afrontar un reto y que, por lo tanto, es el creador del modelo; o si en cambio optamos por basarnos en aquello que han conseguido otros para intentar replicar el resultado.

Figura 3: La realidad del juego



Fuente: elaboración propia.

Tomemos como ejemplo la Situación Simuladora Preferencial (SSP) que vemos en la imagen. Es un partido en un campo delimitado, con tres porterías por lado, cuatro jugadores por equipo (incluido el portero), y un jugador que actúa como comodín y juega con aquellos que disponen del balón.

De entre el sinfín de posibilidades a la hora de constreñir este contexto de juego, imaginemos que el entrenador ha establecido dos reglas muy sencillas:

- 1) No hay fuera de juego.
- 2) Se puede marcar gol en cualquier portería, pero si se consigue hacerlo en las laterales valen doble punto.

En una primera instancia, esta normativa no permitiría reproducir el contexto de juego **real** o como preferimos denominarlo, el contexto de competición, ya que en este existe la regla de fuera de juego y la portería donde se marcan goles está en el centro. Al respecto, en una discusión reciente, se abrió el debate de si este tipo de situaciones de entrenamiento promovían una transferencia al partido o si, en cambio, era proclive a lo que se conoce como **entrenar errores**. De este modo, el argumento de los que se posicionan en el segundo de los casos es: “el hecho de tener que evitar que nos marquen

en las porterías lateral o el hecho de tener jugadores a la espalda sin que haya fuera de juego, hará que los jugadores hagan cosas que en el partido no tienen que hacer”.

No obstante, cabe entender cómo se transfiere el aprendizaje en diferentes contextos y permite mirar más allá de las referencias estructurales, como pueden ser el reglamento del fuera de juego o la portería. El aprendizaje motor se basa en la búsqueda constante de información relevante del entorno, hecho que permite ajustar y adaptar la acción motriz y ser eficiente en el mismo. Por lo tanto, es conveniente orientar nuestras SSP a que las fuentes de información sean ajustadas al juego y no necesariamente darles relevancia a los elementos rígidos, ya que las interacciones que emergerán se ajustarán a las posibilidades de acción que se manifiesten en el entorno diseñado.

Esto quiere decir, a efectos prácticos, que no necesariamente el hecho de situar dos metas a los laterales o suprimir la regla del fuera de juego supondrá que los jugadores, en el entorno de competición, no se adapten a las nuevas circunstancias (y aprovechen las *affordances* que ello supone) y que, por ejemplo, no prioricen la protección del carril central o dejen a un jugador a la espalda sabiendo que será fuera de juego si recibe. Al contrario, seguramente la nueva información del partido (que entendemos que no será nueva, pues es un hecho recurrente jugar con las reglas oficiales) será determinante a la hora de observar los comportamientos colectivos que emergen, y dejará atrás los posibles comportamientos establecidos que se hayan dado en una situación como la expuesta anteriormente.

Por lo tanto, ¿para qué se proponen situaciones que difieren de lo que se encuentran en la competición? ¿qué utilidad tiene variar los estímulos en la práctica donde la información del entorno puede no asemejarse a la del partido?

Ante una situación nueva, los jugadores se autoorganizan con base en la información que tienen disponible a su alcance, entre la cual se incluye su experiencia y sus vivencias previas (por ejemplo, jugadores de 7 años que no hayan sido nunca expuestos al fuera de juego, pueden no ser sensibles a esta información, aunque esta sea parte del reglamento). En el diseño de nuestras sesiones de entrenamiento se pueden representar muchas situaciones de partido, pero estas no estarán necesariamente determinadas por los elementos estructurales que se mencionaban anteriormente, sino que la variabilidad de estímulos, siempre de acuerdo con la información relevante del juego (que se mencionará más adelante), permitirá explorar constantemente nuevas soluciones a nuevos problemas que surgen de la dinámica del juego.

Entonces, ¿qué consideramos la realidad del juego? ¿Qué hace que una práctica sea más **real** que otra?

- 1) ¿Un campo reglamentario?
- 2) ¿La presencia de porterías?
- 3) ¿Un número determinado de jugadores?
- 4) ¿Un sistema de juego?



- 5) ¿Unas demarcaciones por jugador?
- 6) ¿La presencia de un balón?

Explica Balagué (2019) que las modalidades deportivas no dejan de ser más que otro sistema dinámico que evoluciona y que está constreñida, en este caso, por un reglamento. Además, todas ellas mantienen unos principios comunes que son propios de la actividad humana.

Si entendemos que lo que define un deporte son los elementos que se han listado, tendremos una visión más limitada de las posibilidades de aprendizaje y transferencia que se dan entre diferentes actividades y reduciremos el rango de situaciones exploratorias que puede experimentar el jugador. Dicho en otras palabras, jugar situaciones en las cuales representamos, por ejemplo, una salida de balón con los jugadores ubicados en sus **posiciones** con el objetivo de llegar a un espacio en concreto, no tiene por qué tener mayor transferencia que un juego en el cual los jugadores se mueven libremente por el espacio y juegan a disponer del balón. Esto se explica simplemente porque el comportamiento emergente es multifactorial y no es posible determinar, *a priori*, qué información será la relevante para el jugador o el equipo.

Si hacemos un repaso de la lectura, observaremos que se cuestiona el concepto de juego real, y se omite el concepto de especificidad, ambos recurrentemente utilizados en materia de metodología de entrenamiento. En cambio, se hace constante mención del concepto de la **representatividad**. Con esto nos referimos a que lo que planteamos en los entrenamientos pretende representar aquello que nos encontramos en el contexto competitivo.

Dejando de lado, de momento, que podamos cuestionarnos que el proceso de entrenamiento trate de prepararse para la competición (en vez de considerar que estos dos eventos son parte del *continuum* del aprendizaje y que se retroalimentan debido a que son contextos únicos que presentan condiciones diferenciadas que también pueden favorecer el desarrollo del deportista), sí cabe preguntarse qué información retiene el jugador en un contexto y en otro, y por qué nos empeñamos en hacer cosas parecidas al partido, pero que en realidad no lo son tanto.

La información relevante del juego del fútbol, dado que tratamos con una modalidad donde prima la constante incertidumbre en espacios cercanos al balón y que las interacciones emergen de un ciclo de sensación y acción, y no de percepción-decisión-acción (Gurrero y Damunt, 2020, p 39.). no tiene que ver tanto con aquello que podemos identificar visualmente si observamos el partido desde la vista del espectador o del entrenador: polarización del campo, presencia de porterías, sistema de juego, demarcación inicial del jugador, etc., sino que tendrá más relación con aquello que se presenta justo delante del jugador que juega. Los constantes cambios de los elementos dinámicos del juego, teniendo como principal referencia el balón, así como los



compañeros, oponentes y las interacciones entre ellos, serán determinantes en el comportamiento individual y colectivo que veremos emerger en una secuencia de juego.

Por lo tanto, se busca representar el juego en nuestras prácticas de entrenamiento a través de la aparición de estos elementos dinámicos y que supondrán la autoorganización consecuente de los jugadores respecto a estos cambios en el entorno. Se hace uso expresamente del término representar, porque tan solo podemos representar unas condiciones que entendemos que existen en el juego, sin ser capaces nunca de reproducir la realidad del juego.

Tampoco es posible saber si somos más o menos específicos o si proponemos cosas más o menos reales, puesto que hablamos de momentos únicos e irrepetibles que tan solo pretenden simular (por ello, Situaciones Simuladoras Preferenciales) aquellas condiciones dinámicas que se dan en el juego.

Por lo tanto, aquí cobran importancia los ya mencionados elementos dinámicos del juego: balón, compañeros y oponentes, y cómo sus respectivas ubicaciones, distancias y trayectorias, suponen los elementos esenciales para comprender los sucesos del juego. Esto evidentemente se da en diversas circunstancias y contextos que podemos definir a través de unos elementos más estructurales, como pueden ser la ubicación de las porterías, las referencias de espacio, los sistemas de juego o las demarcaciones; pero siempre en un segundo plano y no como fin de este.

Para finalizar este apartado, y aclarar el mensaje que se permite transmitir con estas reflexiones, nos parece interesante definir qué es juego y qué es deporte, dado que en el origen de estos conceptos también se puede extraer alguna idea alrededor de la transferencia en el aprendizaje motriz.

El **juego** es aquella actividad humana que se realiza con el fin de divertirse, entretenerse, mostrar una destreza o competir contra otra persona. Hasta aquí, podríamos decir que comparte definición con el término **deporte**, aunque la diferencia reside en la consistencia que tiene el reglamento y el nivel de consenso que hay respecto a este. Las instituciones deportivas, federaciones u órganos deportivos rigen la normativa oficial y validada para la práctica deportiva, por lo tanto, se compete en un ámbito en el cual las reglas del juego están preestablecidas y son conocidas por todos. En el juego, en cambio, puede haber más flexibilidad en la concepción de estas normas y puede interpretarse de diferentes maneras en función de las personas que lo jueguen.

Esto no es más que un argumento para entender que aquello que denominamos fútbol (o béisbol, balonmano, tenis) **tan solo** es una construcción social que define un tipo de práctica que ya se jugaba en diferentes circunstancias y con diferente reglamento. Aquellos que jugaban a algo que no era fútbol, pero era parecido al fútbol, ¿hubieran aprendido a jugar fútbol de manera más fácil?

Ante una respuesta evidente, cabría preguntarse qué define entonces el juego del fútbol y qué criterios deben tenerse en cuenta para garantizar que se practican aspectos propios



y representativos del fútbol en una práctica de entrenamiento. En este sentido, no solo aquello que está dentro de los límites teóricos que definen lo que es el fútbol sirve para **mejorar** el fútbol, sino también las actividades que guardan rasgos semejantes y que permiten que se desarrollen una serie de habilidades motrices y cognitivas, entre otras, que seguramente tienen impacto en el jugador.

Con esto no nos referimos a que se deba entrenar otras modalidades deportivas en el entorno de un equipo de fútbol (lo cual podría ser una medida positiva en las escuelas de iniciación al fútbol o al deporte en general), sino que debemos empezarnos a cuestionar la hiper especialización a la cual están sometidos los que practican este deporte y que, desde cada vez más temprana edad, están expuestos a unos estímulos que dicen ser propios de la especificidad del fútbol, pero que reducen claramente los grados de libertad para que el jugador se relacione con el balón, con los compañeros, con los oponentes, en un espacio de juego y con un objetivo de gol, que es lo realmente propio del fútbol. Y también siendo conscientes de que todos estos elementos se pueden llevar a la práctica de múltiples formas, algunas de ellas nada parecidas al fútbol que conocemos.

Otro claro ejemplo para reforzar esta idea, y con tal de tener una referencia más cercana y con la que estamos más familiarizados (podríamos mencionar que en Australia existe una práctica multidisciplinar, desde edades tempranas, de deportes muy dispares entre sí – críquet, rugby, fútbol, netball, fútbol australiano – y que el nivel de los atletas profesionales es de talla mundial), expongamos el caso del papel que tiene la modalidad de fútbol 7 respecto a la de fútbol 11, la irrupción del fútbol femenino o la relación casi inexistente que hay entre futsal y fútbol a la hora de desarrollar al joven jugador.

De nuevo, lo que se pretende es abrir nuevos puntos de vista y entender desde una perspectiva neutra qué oportunidades se podrían haber aprovechado si observáramos el desarrollo deportivo y el aprendizaje motriz desde una visión global poco contaminada por los estigmas y etiquetas que prevalecen en la sociedad. En este caso, creemos totalmente obvio que una modalidad como fútbol 7, la cual probablemente presente una dinámica de juego que diste de la de fútbol 11, aporta un aprendizaje de habilidades (evitamos decir aprender a jugar a fútbol) que predisponen para la práctica del fútbol 11 (para el cual se necesitará, obviamente, un periodo de adaptación del jugador a los nuevos constreñimientos presentes).

Por ello, del mismo modo, podemos trasladar esta reflexión a la práctica de otra modalidad deportiva como el futsal, o incluso a otros juegos que no podrán ser denominados fútbol, pero que tienen una alta incidencia en la adquisición de destrezas para la práctica de este (rondos, juegos de posición, juegos de situación y cualquier otro juego que se diseñe en el entorno de la práctica). Asimismo, nos parece evidente que la separación en fútbol masculino y fútbol femenino solo tiene sentido a la hora de definir el género de los participantes, pero que los procesos de aprendizaje y la transferencia entre ambas actividades seguirá latente, por mucho que, a efectos visuales, la dinámica pueda diferir.



En resumidas cuentas, se invita al lector a relativizar el marco reglamentario que delimita cada modalidad deportiva y, en este caso particular, a no darle tanta importancia a establecer qué es aquello que consideramos fútbol y aquello que no, con tal de priorizar el profundizar sobre cuáles son los elementos diferenciales que permitirán que el aprendiz de esta o cualquier actividad esté en predisposición de seguir aprendiendo. O, en definitiva, citando a Davids (2020) “las personas no aprendemos a movernos, sino que aprendemos a aprender a movernos”. Por lo tanto, conviene ser más multidisciplinares y no tan especialistas.



## Referencias

- AbeBooks Inc. & AbeBooks Europe** (2020). *Reseña sobre El cisne negro*. Recuperado de <https://www.iberlibro.com/cisne-negro-Taleb-Nassim-Nicholas-Booket/30366580916/bd>.
- Balagué, N.** (2019). *Metodología: ¿De dónde venimos y a dónde vamos?* Ponencia Barça Coach Development Program.
- Cantó, P.** (2018). *Tu respuesta a este acertijo dice mucho de tus prejuicios*. Recuperado de [https://verne.elpais.com/verne/2018/03/09/articulo/1520611883\\_345855.html](https://verne.elpais.com/verne/2018/03/09/articulo/1520611883_345855.html).
- Dauids, Keith** (2020) *Athlete Enrichment Training: The balance between specificity and generality of practice*. MSAI Webinar Series.
- Harari, Y.** (2014). *Sapiens. De animales a dioses*. Madrid: Debate.
- Orth, D., Kamp, J., Memmert, D., y Savelsbergh, J. P** (2017). *Creative Motor Actions As Emerging from Movement Variability*. Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01903>
- Plaza, J.** (2013). *¿Dick Fosbury?* Recuperado de <https://actioglobal.com/es/dick-fosbury/>.
- Redbubble** (s.f.). *Evolución humana jugando al fútbol*. Recuperado de <https://www.redbubble.com/es/people/mattw887/works/36570218-evoluci-n-humana-jugando-al-f-tbol>.
- Vaughan J, Mallett C. J., Dauids K, Potrac P, López-Felip, A.** (2019). *Developing Creativity to Enhance Human Potential in Sport: A Wicked Transdisciplinary Challenge*, *Frontiers in Psychology*.

