

Módulo 2. Observación en una sesión de entrenamiento

En este segundo módulo, nos centraremos en explicar cómo el observador organiza todo el proceso que requiere iniciar la observación de vídeo, en este caso, durante los entrenamientos.

Mostraremos todos los pasos: desde cómo se almacena toda esa información que se va obteniendo de los entrenamientos hasta qué es lo que observamos y cómo lo observamos, mostrando diferentes ejemplos de comportamientos reales a nivel práctico de alguno de nuestros equipos.

Todo este proceso será mostrado para que pueda servir de referencia o apoyo para los analistas y observadores encargados de realizar estas tareas en sus propios equipos; les aportará más información y orden al trabajo que llevan a cabo. Estamos seguros de que hay otras formas distintas, pero aquí mostraremos el funcionamiento del club en un departamento relativamente nuevo.

Unidad 2.1 Almacenaje de la información

Introducción

A continuación, desarrollaremos la forma de almacenar todo lo que vamos registrando durante los entrenamientos en el club. Se trata de un proceso sencillo, que no tiene ninguna complicación y que está al alcance de todos los observadores encargados de realizar esta tarea en sus respectivos equipos.

Desde mi punto de vista, considero que el almacenaje de la información constituye una parte clave del proceso, ya que, a lo largo de la temporada, hay muchos entrenamientos, y tener en claro el modo en que tenemos almacenada esta información nos ayuda a tener un control de todo lo que hemos hecho durante la temporada. Esto nos permite, en caso de que sea necesario, hacer una recopilación de información de meses anteriores y temporadas pasadas, lo que nos facilita el trabajo.

En el club, consideramos que es muy importante iniciar con una buena organización a nivel de repositorios, nomenclatura, etcétera, para tener controlado todo el proceso de observación.



Creación de un repositorio para el almacenaje de la información

La idea de crear el repositorio surge cuando empieza a darse la conexión entre los dos departamentos implicados en la observación, la metodología y los observadores.

Esta herramienta se crea con el objetivo de intercambiar la información a nivel de vídeo de una manera más sencilla y ordenada, a la que puedan tener acceso las personas implicadas de los equipos correspondientes.

El tipo de almacenaje que se utiliza es un *data lake*. Un *data lake* es un repositorio digital construido para almacenar una gran cantidad de datos en formato nativo; es decir, que los datos son ingresados en el sistema de procedimiento sin comprometer su estructura. Según Alserafi (Guamán, Vaca y Yuquilema, 2018), un *data lake* es un enorme repositorio de datos en bruto.

Este repositorio digital puede convertirse en un tipo de almacén de datos operacional desde el cual se pueden mover, transformar y limpiar datos para las herramientas de *data warehouse*, *data marts* o *business intelligence* (BI), según lo necesiten los usuarios (Guamán, Vaca y Yuquilema, 2018).

Para el tipo de funcionamiento que nosotros tenemos a la hora de trabajar, utilizamos un *data lake cloud*. El motivo de usar esta vía es que nosotros no trabajamos físicamente con las personas interesadas en tener este contenido de vídeo, sino que vamos trabajando de manera conjunta, pero en ubicaciones diferentes; por ese motivo nos es mucho más rápido y sencillo trabajar con un *data lake cloud*, subiendo los archivos a una nube de almacenamiento. Esta es una herramienta que puede ser útil para muchos observadores encargados de hacer esta tarea en su club; con ella, el personal de otros departamentos, que tiene permisos para acceder a toda esta información, pueden ver el trabajo que se va haciendo con todos los equipos del fútbol formativo.

El *data lake cloud* es el acceso desde cualquier ubicación de las personas que tengan acceso a los repositorios de vídeo. Por ejemplo, el metodólogo responsable de un equipo puede entrar a revisar los vídeos desde su despacho de la Ciudad Deportiva o desde su propia casa; lo mismo pueden hacer el observador e incluso el entrenador de ese equipo o personal de Secretaría Técnica del club. Esta herramienta nos proporciona mucha rapidez a la hora de subir los cortes de vídeo correspondientes y visualizarlos en ese momento o cuando se desee.

Como habéis podido ver y como experiencia propia, puedo decir que este tipo de funcionamiento de intercambio de información de vídeo es muy útil y práctico, ya que evitamos ir con discos duros que nos dificultarían ese intercambio de información, lo cual constituiría un proceso más lento.

El repositorio que utilizamos es un OneDrive. Aquí ubicamos todos los cortes de vídeo que vamos haciendo de los entrenamientos, y algunos quedan agrupados según los diferentes tipos de comportamientos que observamos, lo que nos permite tener todo bien ordenado.

Dentro de estos repositorios, es importante que todo esté en orden. Para ello, es muy útil crear diferentes carpetas y distinguir los diferentes comportamientos que nos interesan cortar y destacar de nuestros equipos. Esto varía según el club, la metodología, el observador, entre otros factores. Yo mostraré un ejemplo de cómo lo trabajamos nosotros en el club, pero es adaptable a otros formatos distintos o a aquellos con los que el observador se sienta más cómodo.

Nosotros, en el club, como observadores, trabajamos con los mismos comportamientos. Esto quiere decir que el observador de benjamines tendrá el mismo nombre de carpetas creadas que el del cadete, ya que observaremos y cortaremos los mismos comportamientos que se correspondan a la identidad de juego de nuestro club. Lo único que se distingue es la carpeta principal, que correspondería al equipo con el que estamos ubicados en la observación.

En nuestro caso particular, dado que cada observador realiza las observaciones de dos equipos de la misma categoría, es más sencillo tenerlo controlado; sin embargo, en el caso de observadores que tengan que realizar esta función en su club y observar o analizar más de un equipo de distintas categorías, es muy recomendable que se creen estas carpetas con un buen criterio y orden.

Figura 1: Ejemplo en formato resumen de los primeros pasos del almacenaje



Fuente: elaboración propia.

Una vez tenemos claro cómo vamos a almacenar toda la información y cómo la vamos a ordenar dentro del repositorio que hemos creado, es muy importante establecer una nomenclatura unificada para todos.

La nomenclatura será utilizada en los cortes de vídeo que vamos realizando. Esto también nos dará un orden, pues todos los comportamientos van a tener un nombre común a cada uno de ellos.

Aquí en el club, todos trabajamos con la misma nomenclatura, lo que nos facilita mucho el trabajo de buscar cortes de otras categorías que no correspondan a la nuestra y permite que todos los observadores trabajemos con los mismos pasos.

Sobre la base de nuestra propia experiencia, recomendamos que, si hay más de un observador que realiza esta tarea en el club donde estéis trabajando, se establezca una nomenclatura unificada, ya que esto facilita mucho el trabajo de búsqueda y le da un orden cualitativo al trabajo que se va realizando.

Puesto que el nombre de los archivos que vayamos creando ha de ser reducido para que así podamos identificar de qué corte de vídeo se trata, lo que hacemos es definir las abreviaturas de todos los nombres que vayamos a utilizar. Como ya hemos comentado en otras oportunidades, mostraremos un ejemplo de esto en el club, pero el objetivo es que sirva para todos los analistas y observadores que realicen el curso y que lo adapten a sus necesidades.

Creemos que para establecer el nombre de los diferentes archivos que vayamos creando con los cortes de vídeo, este ha de estar compuesto por lo siguiente:

1. Día de entrenamiento
2. Número de sesión total
3. Dinámica*
4. Equipo
5. Tarea
6. Comentario cualitativo

* Hemos de tener en cuenta, además, los equipos que trabajan con preparadores físicos y marcar el tipo de dinámica (-3, -2, +1, etc.), lo que constituye un punto interesante para ellos.

Una vez tenemos definido lo que queremos que aparezca en el nombre del archivo, el siguiente paso será establecer las abreviaturas de cada nombre, los cuales corresponderán al equipo y al tipo de tarea que se realice.

Mostraremos algunos ejemplos haciendo un listado de equipos y de tipos de tareas para que se vea cómo podríamos abreviar cada nombre.



EQUIPOS:

- JA: Juvenil A
- JB: Juvenil B
- CA: Cadete A
- CB: Cadete B
- INFA: Infantil A
- INFB: Infantil B
- ALA: Alevín A
- BENA: Benjamín A
- ...

TAREAS:

- RO: Rondo
- PAR: Partido
- JP: Juego de posición
- JS: Juego de situación
- ...

Ejemplo:

DDMMAA_SESIÓN_EQUIPO_TAREA_COMENTARIO

DDMMAA_SESIÓN_DIN*_EQUIPO_TAREA_COMENTARIO

Día

Mes

Año

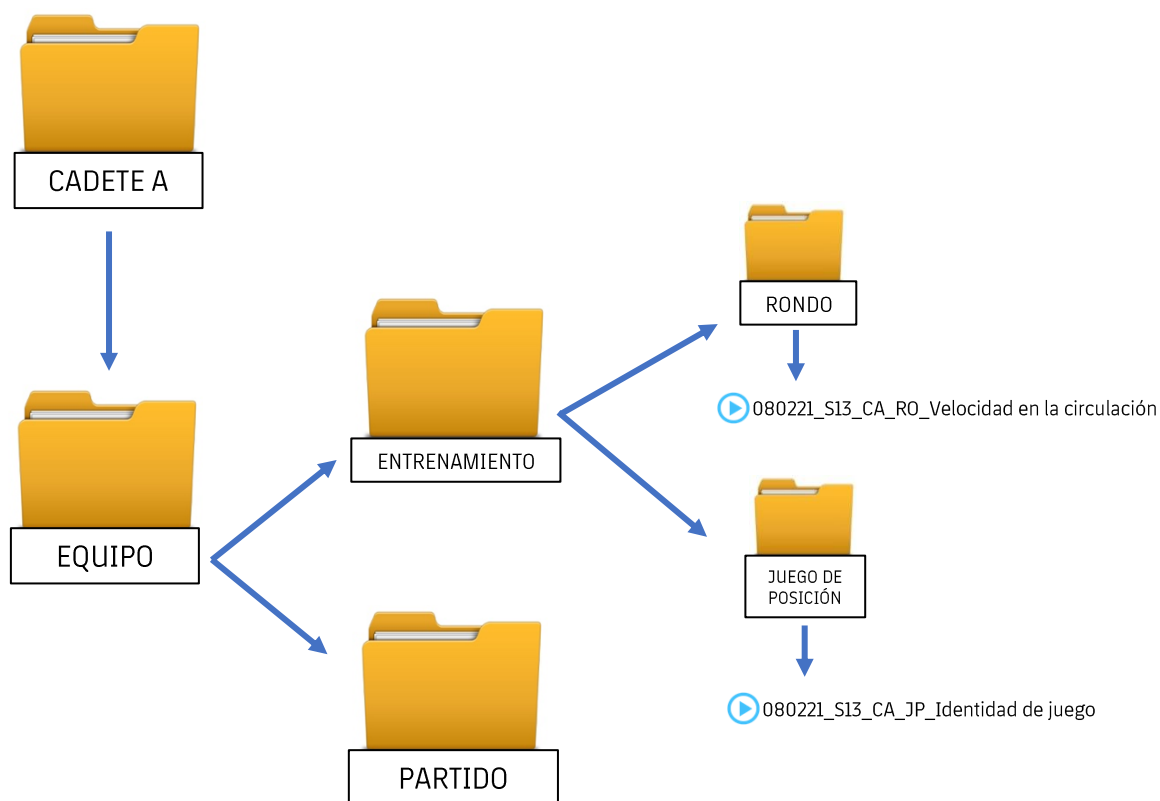


080221_S13_CA_JS_Movilidad jugadores interiores

080221_S13_-3_JA_JP_Buena circulación

Es así como nos quedaría finalmente el nombre del archivo en formato reducido, para introducir en el corte de vídeo correspondiente a cada comportamiento.

Figura 2: Ejemplo de la estructura del almacenaje en la nube, en este caso, de la tarea del rondo (OneDrive)



Fuente: elaboración propia.

Proceso de registro de sesiones

Una vez tenemos definida y marcada toda la estructura de almacenaje de la información, pasamos a explicar cómo llevamos el control de todas las sesiones que observamos a lo largo de la temporada.

Este es otro de los puntos claves que nos servirán para mantener el seguimiento de todas las observaciones que realizamos de los entrenamientos a lo largo de la temporada.

Para que nuestro trabajo sea un trabajo de calidad, deberá tener estos componentes dentro de todo el proceso de observación, ya que nos proporciona una información cualitativa de cada entrenamiento que observamos.

Como observadores, nos propusimos una manera de tener un control de seguimiento de todas las sesiones de entrenamiento. Para ello, creamos una plantilla de Excel donde nos marcamos una serie de aspectos que consideramos que son importantes de tener en cuenta para el registro de cada sesión de entrenamiento.

Redactaremos esta información cada vez que hagamos la observación de una sesión. Esto nos permitirá saber en todo momento la parte de la temporada en la que nos encontramos y toda la información relacionada con la sesión de entrenamiento.

Como ya hemos comentado anteriormente, durante la temporada hay muchas sesiones, y tener un control de todas estas nos ayudará y facilitará nuestro trabajo a la hora de recopilar información de vídeos y mostrar la línea de trabajo realizada.

Los aspectos que nosotros consideramos importantes de tener en cuenta para el registro de estas sesiones son los siguientes:

1. Fecha
2. Número de sesión
3. Microciclo
4. Campo de entrenamiento
5. Cámara de grabación
6. Tiempo total
7. Objetivo/Intención de la sesión
8. Observaciones

Estos aspectos son adaptables a la realidad de cada observador o analista de juego. Nosotros creemos que estos nos aportan buena información en cada sesión para dejar un registro del trabajo que vamos realizando.

Tabla 1: Ejemplo de una hoja de Excel con el registro de sesiones

Cadete A					
Seguimiento de la práctica					
Fecha	23/11/20	25/11/20	26/11/20	30/11/20	02/12/20
Sesión	23	24	25	27	28
Microciclo	12	12	12	13	13
Campo	Campo 9	Campo 9	Campo 9	Campo 8	Campo 8
Cámara	9	9	9	8	8
Tiempo total	1 h 45'	1 h 45'	1 h 45'	1 h 45'	1 h 45'
Objetivo	Participación jugadores interiores	Participación jugadores interiores	Circulación en espacios reducidos	Disposición en momento sin balón	Disposición en momento sin balón
Observaciones	Movimientos interesantes de los jugadores en la tarea n.º2		Realizar cortes tarea n.º3 Significativa (petición metodólogo)	Recuperación de balón rápida de jugadores cercanos al poseedor. Tarea n.º3	

Fuente: elaboración propia.



Como se puede apreciar en la tabla, esto nos sirve para tener el resumen del seguimiento de lo que hemos ido observando durante el microciclo.

Es una forma muy sencilla de tener todo controlado que, a largo plazo, nos facilita mucho el trabajo.

Hacer esto tiene sentido cuando, por ejemplo, estamos en el mes de febrero y queremos hacer un repaso de todos los contenidos que se han ido trabajando a lo largo de la temporada: podemos ir a nuestro registro de seguimiento de sesiones y ver qué trabajábamos el mes de septiembre, octubre, etcétera. Tenerlo todo registrado nos puede facilitar el trabajo de hacer un informe de la evolución del equipo, comparar qué tipo de observaciones hacíamos en las tareas, entre otros asuntos que nos interesen.

Un último paso que se puede agregar (y esto ya corre por cuenta de cada tipo de observador) es hacer una pequeña cuadrícula en Excel donde apuntemos todas las sesiones que se han ido colgando en el repositorio de la nube del club, en este caso, en el OneDrive descrito anteriormente. Esto quiere decir que, una vez hayamos acabado de hacer las observaciones de las sesiones del microciclo que teníamos establecidas, marcaremos si los cortes de vídeo realizados en esa sesión han sido colgados en el Drive. Esto nos ayudará a saber en todo momento todos los cortes de las sesiones que están disponibles para visualizarse. Es una acción muy sencilla, pero que nos permite tener el último paso registrado y todo el proceso bien ordenado y controlado.

Tabla 2: Ejemplo del registro de sesiones colgadas en el OneDrive

SUBIDA A ONEDRIVE		
FECHA	CADETE A	CADETE B
DIA 11.01.21		
DIA 13.01.21		
DIA 15.01.21		
DIA 18.01.21		
DIA 20.01.21		
DIA 21.01.21		
DIA 25.01.21		
DIA 27.01.21		
DIA 29.01.21		
DIA 03.02.21		
DIA 05.02.21		

Fuente: elaboración propia.

Resumen

Para acabar esta sección, destacaremos los puntos clave que hemos desarrollado para iniciar los primeros pasos hacia la observación de vídeo:



1. Tener en claro el **tipo de almacenaje** que utilizaremos, intentando que sea el más útil para las necesidades y la realidad del club en el que nos encontremos.
2. Crear un buen **repositorio** con diferentes carpetas para tener todos los contenidos bien ordenados.
3. Establecer la **nomenclatura** que queramos utilizar para los archivos que vayamos creando. (Es importante unificarla para todos los encargados de realizar la tarea de observador).
4. Realizar un **registro de seguimiento** de todas las sesiones de entrenamiento que vayamos observando.



Unidad 2.2 Observación de vídeo

Introducción

Ahora que sabéis cómo organizamos todo el trabajo de repositorio y almacenamiento antes de iniciar la observación de los entrenamientos, pasaremos a explicar la parte práctica de nuestro trabajo dentro del departamento, con el objetivo de que podáis ver cómo es el tipo de observación que podemos hacer y que esta les pueda servir como ejemplo.

Hay que tener claro que el tipo de observación que realizamos va dirigida a categorías de fútbol formativo, que tiene como objetivo el aprendizaje de nuestra identidad de juego enfocada a todos los jugadores de la base del club. Para ello, todos los comportamientos que nosotros observamos y cortamos están relacionados con aspectos sobre esta identidad, enfocada en el crecimiento de estos jugadores y en el del equipo.

A través de ejemplos, intentaremos mostrar los comportamientos que nos interesan destacar de los diferentes equipos, para que el concepto les resulte mucho más comprensible y visual.

Es importante que tengamos en cuenta que el objetivo de nuestro trabajo ha de ser cualitativo; por lo tanto, lo que queramos destacar ha de representar un aporte de calidad. Esto significa que no buscaremos cortar un gran número de acciones que no aporten calidad a nuestro trabajo; por el contrario, primará el aspecto cualitativo sobre el cuantitativo. Cortaremos menos acciones, pero estas acciones serán de gran valor cualitativo.

Es algo muy importante, ya que, al hacer observaciones de 19 equipos, los observadores aportamos mucha información, y esta ha de ser lo más filtrada posible para destacar aquello que le interesa al club.

Dentro del tipo de acciones que vayamos a destacar, no solo hemos de hacer referencia a comportamientos positivos que surjan del juego, sino que habrá momentos en los que queramos destacar aspectos negativos para mejorar.

En mi opinión, cometeríamos un error si solo mostráramos comportamientos positivos del equipo o de los jugadores, ya que estaríamos mostrando solo una pequeña parte de la realidad, y esos aspectos por mejorar son los que en verdad harán crecer al equipo y a los jugadores. Mostrar tanto los comportamientos positivos como los negativos es un aspecto clave, puesto que este es al final el objetivo que nosotros tenemos como observadores de juego. En conclusión, para lograr una evolución progresiva del equipo y

de los jugadores, hemos de destacar tanto los comportamientos positivos que surjan del juego como esos comportamientos negativos que hay que mejorar.

Fases dentro de la tarea

Una vez que iniciamos la observación del entrenamiento, identificamos las tareas que nos interesan para obtener los diferentes cortes de vídeo representativos de nuestra identidad de juego.

El interés en la tarea nos lo pueden marcar dos aspectos: por un lado, el objetivo que tenga el cuerpo técnico que va a trabajar durante esa sesión de entrenamiento (por ejemplo, priorizar el juego interior, para lo que nos deberemos enfocar en los movimientos de los jugadores interiores, por lo que corroboraremos si se dan esos comportamientos, sin olvidar otros que puedan surgir); y, por otro lado, el tipo de tarea que vayamos a observar (por ejemplo, priorizar cortar tareas donde se puedan dar comportamientos interesantes de nuestra identidad de juego, como podría ser un juego de posición, ya que, si solo observamos un juego de pases, es posible que no podamos destacar nada importante).

Cuando comenzamos a observar la tarea que nos interesa, la experiencia hace que no empecemos a cortar desde el inicio de esta y que dejemos unos minutos para que los jugadores se puedan ir adaptando a ella. Esto mismo es lo que muestra Antolín Gonzalo Martín (2020):

Dentro de la tarea de entrenamiento, podemos distinguir varias fases. La primera de ellas es la presentación de la tarea, donde explicamos el funcionamiento de esta y presentamos determinada información para que el jugador la afronte. A continuación, está el tiempo de adaptación del jugador a la tarea. En esta etapa el jugador se relaciona principalmente con el funcionamiento de la tarea. Una vez que domina el funcionamiento de la tarea, empieza a jugar y deja de actuar. Sus comportamientos son mucho más naturales y específicos. En este momento se inicia la vida útil de la tarea. Durante la vida útil, el aprendizaje significativo hace su aparición. Los jugadores atienden principalmente el juego y descubren la información disponible dentro de la tarea. A partir de ahí, se adaptan a ese entorno y modifican alguna de sus conductas. Por último, la tarea se satura. Los aprendizajes cada vez son menores porque los jugadores se adaptan mejor a la propia tarea y el contexto no les proporciona nada novedoso. Una vez el aprendizaje del jugador disminuye, la tarea está muriendo. (Gonzalo Martín, 2020. p. 10)



Cuando hablamos de la experiencia, nos referimos a que, a lo largo de todas las observaciones que hemos ido haciendo, nos damos cuenta de que aparecen estas tres fases de las que acabamos de hablar.

Para que todos sepamos en qué fase de la tarea nos encontramos, podemos unificar el nombre de estas tres:

Fase 1: Fase de adaptación

Fase 2: Fase de calidad

Fase 3: Fase de pérdida de calidad

Fase de adaptación

Es muy poco probable que apenas demos inicio a la tarea, veamos los comportamientos que nos puedan interesar, ya que la misma requiere de algunos minutos de adaptación. Es en esta fase cuando podemos ver precipitaciones con balón, errores de posicionamiento, etcétera. Es probable que aquí el entrenador pueda parar la tarea más veces para hacer correcciones o alguna modificación.

También se ve y analiza en función de la etapa de edad en la que hagamos la observación: en edades más tempranas, es posible que la fase de calidad llegue más tarde; en cambio, en edades avanzadas, el tiempo en alcanzar esta fase es menor.

Fase de calidad

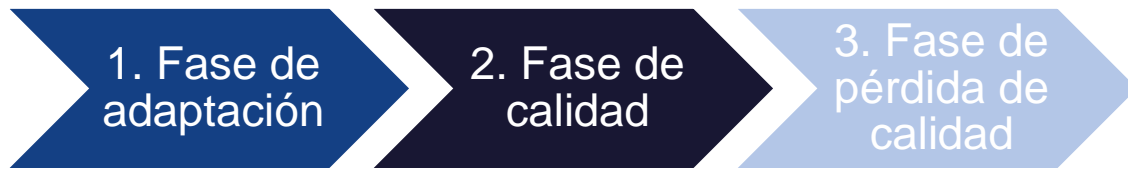
La segunda fase es la que, como observadores, más nos puede interesar, pues es cuando más comportamientos se van a dar y más nos interesará cortar. Aquí detectaremos que los jugadores van modificando sus conductas, ya conocen el entorno de la tarea; es la etapa cuando mejor se desarrollan y más rica es la información que podemos extraer de todos los comportamientos que van surgiendo.

Fase de pérdida de calidad

Por último, en la tercera fase ya detectamos que los jugadores se han saturado, fatigado, pierden esa calidad que destacamos en la fase 2, y es el momento en el que el entrenador normalmente para la tarea y que nosotros no sacamos nada de información, porque el ritmo ya es más bajo o porque alguno de los equipos ya no presiona como debería, entre otros motivos. Es una fase fácil de detectar.



Figura 3: Fases dentro de la tarea



Fuente: elaboración propia.

Observación de un microciclo

Cuando iniciamos la observación de la sesión, un aspecto muy importante es tener los objetivos que se quieren trabajar en cada tarea y, en general, del microciclo completo. Disponer de estos hará que podamos dirigir la observación de vídeo hacia los intereses que tenga el cuerpo técnico y ver si se están consiguiendo, y de qué forma, los comportamientos que se quieren trabajar.

No hay que olvidar que, como observadores y como ya hemos comentado anteriormente, no solo cortaremos esos comportamientos que vayan relacionados con los objetivos por trabajar, sino que, también, nos tienen que interesar otros que vayan surgiendo. Por lo tanto, hemos de tener la capacidad de observar todo lo que vaya aflorando durante la sesión de entrenamiento.

A continuación, les vamos a mostrar un ejemplo del modo en que puede estar estructurado un microciclo de entrenamiento respecto de los objetivos por trabajar y con ello, la forma en que basamos nuestra observación de vídeo para proporcionar el material de interés a los departamentos implicados y al cuerpo técnico.

Tomaremos como ejemplo tres tipos de objetivos por trabajar durante la semana. Estos objetivos son generales para toda la sesión, lo que quiere decir que en cualquier tarea que se realice podemos observar estos comportamientos y hacer los cortes de vídeo que creamos significativos para destacar. Aquí también podríamos encontrarnos con algunas peticiones que haga el entrenador y también nos fijaríamos en las mismas para intentar destacarlas. Pero ahora nos centraremos en objetivos generales.

Los tres objetivos generales que nos marcamos para iniciar la observación y, con ello, realizar los cortes de vídeo serán situaciones del juego en que se den lo siguiente:

1. Continuidad en el juego
2. Movilidad de los jugadores cercanos y lejanos
3. Disposición de los jugadores en el momento en el que NO tienen balón

1. Continuidad en el juego

Para este comportamiento, cortaremos situaciones en las que el equipo que posee el balón muestre posesiones largas, movilidad rápida del balón con criterio, buenas circulaciones en espacios reducidos, entre otras acciones. Dentro de estas situaciones, también nos interesa ver el número de contactos que el jugador poseedor le da al balón, puesto que habrá situaciones en las que será mejor hacer pocos contactos y jugar rápido, y otras en las que será más interesante conducir o frenar el juego.

Mostraremos este tipo de situaciones en diferentes tipos de tareas para que se puedan comprender y apreciar mejor las diferentes situaciones en las que se puede dar este comportamiento que es clave en nuestra identidad de juego.

Figura 4: Juego de posición en espacio reducido I. Equipo sub-16 (B) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En la figura 5, vemos una tarea en espacio reducido de tres equipos compuestos de cuatro jugadores cada uno más un comodín. A esta tarea la encasillamos en el comportamiento de continuidad en el juego, ya que nos interesa la continuidad y velocidad que hay en la circulación de balón, los pocos contactos con los que se juega y los movimientos que realizan los jugadores del equipo que está en disposición del balón que intentan recibir siempre por detrás de los jugadores que están sin disposición de balón, para así superar y circular hacia el otro lado. Consideramos, también, que el criterio de la posesión es muy bueno, dado que los jugadores aceleran o pausan el juego según la situación de juego en la que se encuentran.

Figura 5: Juego de posición en espacio reducido II. Equipo sub-16 (B) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En la figura 5, volvemos a mostrar una tarea en espacio reducido, en este caso, en un 6c6 +1 comodín de azul. Lo que nos interesa en este corte es la posesión del equipo rojo. Como se puede apreciar, el equipo rojo empieza la posesión sin disponer del balón, y es el momento en el que recupera la disposición del balón cuando a nosotros nos interesa cortar. Vemos que hay una circulación rápida y larga de un lado a otro, los miembros del equipo juegan a pocos contactos, repitiendo pases para atraer al contrincante, y hay movimientos constantes para dar apoyos. Otro momento que también nos interesa en esta posesión es en el que vuelven a perder el balón y rápidamente se disponen a recuperarlo, y así lo hacen los jugadores cercanos que van a tapar trayectorias del jugador que posee el balón. Consideramos que es un tipo de corte de vídeo muy completo porque contiene diferentes comportamientos.

Figura 6: Juego de posición en espacio reducido III. Equipo sub-16 (B) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En este tercer corte de vídeo, vemos una tarea de espacio reducido donde hay tres equipos compuestos por cuatro jugadores cada uno. A diferencia de los que mostramos anteriormente, este es un vídeo de pocos segundos, en el que hemos querido destacar la velocidad que se le da a la circulación del balón a consecuencia de los pocos contactos que realizan los jugadores que disponen del balón. Asimismo, se muestran movimientos rápidos de apoyo y continuidad en los pases. Este tipo de vídeos también nos interesan para ver cómo circulamos el balón en espacios reducidos a pesar de que no se trate de una posesión muy larga.

Figura 7: Juego de situación I. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En esta figura, observamos un juego de situación, en donde el espacio es mayor y los jugadores pueden estar ubicados en posiciones. Aquí queremos destacar la circulación de balón del equipo azul, el cual inicia sin disponer de él y acaba recuperando y enlazando una buena posesión. Aparecen elementos como paredes, movimientos de apoyo de jugadores interiores, secuencias de pocos toques que consiguen llevar el balón de un lado a otro y llegar a los comodines de amarillo. Queremos destacar cómo al final del vídeo el equipo azul pierde el balón y rápidamente los jugadores cercanos y lejanos se disponen a recuperar, y así lo hacen.

Figura 8: Juego de situación II. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En el juego de situación de la observado anteriormente, vemos cómo el equipo rojo recupera la disposición del balón y, a partir de ese momento, encadena una posesión continuada. Es interesante que nos fijemos en las asociaciones que surgen con los jugadores interiores, que permiten llevar el balón de un lado al otro y llegar a los comodines exteriores. En la tarea, podemos ver secuencias de pases con pocos contactos, jugadores que tocan de cara para atraer al contrincante y la posición de los jugadores interiores que vienen a recibir por detrás del defensor para superar su línea de presión. Nos resulta interesante destacar, además, el momento en el que se pierde el balón y el modo en que los jugadores cercanos a él inician la presión para recuperarlo inmediatamente hasta que el jugador alejado que está atento a la jugada logra hacerlo con éxito.

Figura 9: Partido de entrenamiento I. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En la siguiente propuesta, mostramos un partido en espacio más reducido a las medidas oficiales. En él, nos interesa destacar el juego asociativo que se crea con los jugadores interiores: vemos que juegan rápido, a pocos contactos y con mucha movilidad entre ellos. Es importante fijarnos en el movimiento final del jugador que busca el espacio en zona de finalización con un gran pase del compañero que supera dos líneas y provoca así una situación de superioridad numérica en el área contraria contra el defensor.

Figura 10: Partido de entrenamiento II. Equipo sub-16 (B) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En este último vídeo, se muestra un partido en espacio más reducido que el anterior. Destacamos la posesión del balón del equipo naranja. Es una posesión larga y en ella hay diferentes comportamientos que nos resultan muy interesantes: asociaciones en espacios reducidos, pocos contactos, la interpretación de jugadores en momentos de acelerar, pausar o conducir balón en la circulación, y movimientos de jugadores para recibir el balón por detrás de los defensores. Debemos destacar tanto la paciencia que se tiene para intentar finalizar la jugada como los dos momentos en que se pierde el balón y rápidamente los jugadores se disponen a recuperarlo y lo hacen con éxito. Consideramos que este tipo de corte de vídeo es bastante completo, ya que surgen diferentes comportamientos.

2. Movilidad de jugadores cercanos y lejanos

En la mayoría de las ocasiones, mostramos este tipo de comportamiento juntamente con el descrito en el punto anterior, ya que, dentro de posesiones de balón, se dan estos movimientos de jugadores cercanos y lejanos que tienen como objetivo atraer al contrincante, crear superioridades y espacios, dar líneas de pase, etcétera.

Podemos mostrarlo, también (cómo lo haremos a continuación), con cortes de vídeo específicos de movimientos cualitativos de algunos jugadores en concreto para el desarrollo de una buena posesión de balón.

Esto le da al equipo que posee el balón mayores posibilidades de continuar disponiendo de él.

Figura 11: Juego de posición en espacio reducido; movimiento del jugador interior. Equipo sub-16 (B) FC Barcelona

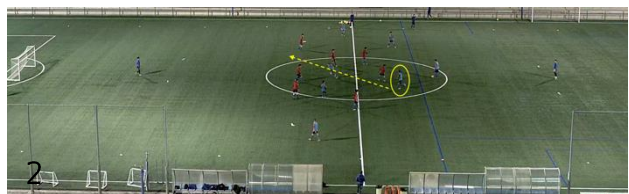
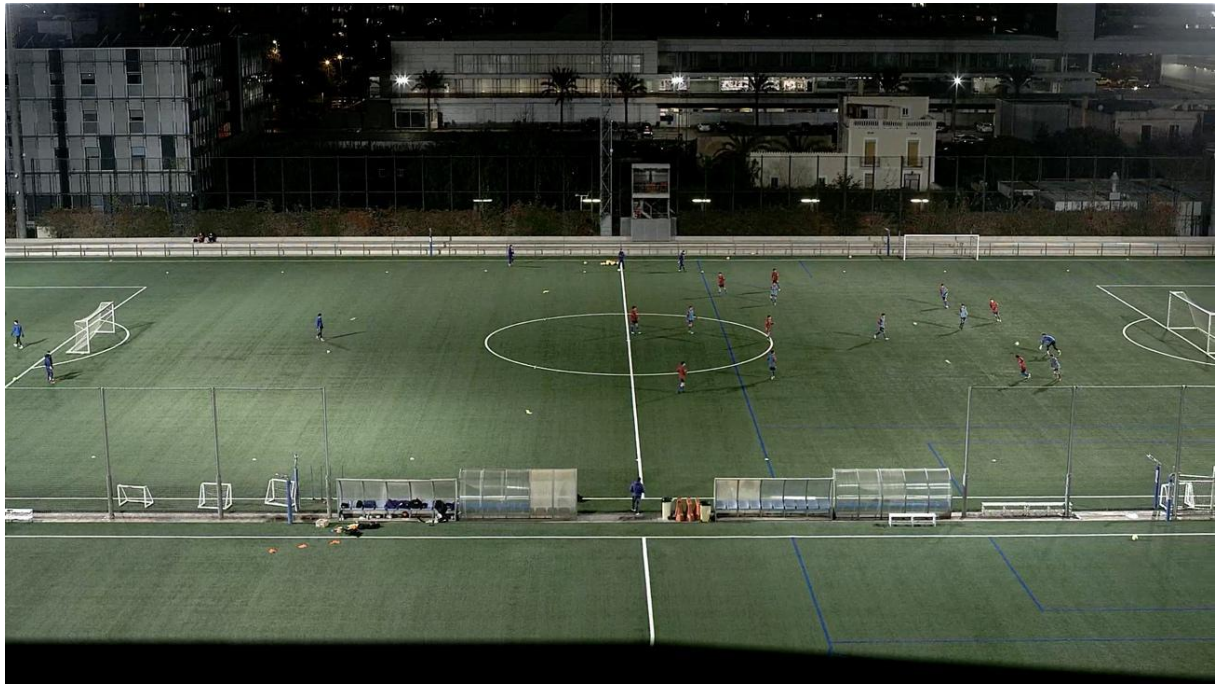


Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

Aquí mostramos un vídeo corto de lo que podría ser un ejemplo de lo que llamamos “movilidad de los jugadores cercanos”. Hemos de fijarnos bien en los dos movimientos sin balón y en los perfiles que adquiere el jugador azul ubicado en el interior del juego cuando reciben los jugadores cercanos a él. La posesión no acaba en éxito, ya que el balón

no termina llegándole a él, pero destacamos la intención que tiene ese jugador de dar salida de balón en un espacio reducido.

Figura 12: Partido de entrenamiento I. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona

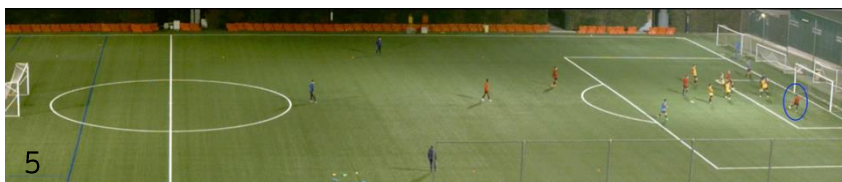


Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En la propuesta que mostramos en la figura 12, queremos destacar la circulación y los movimientos del equipo azul en este partido de entrenamiento. El movimiento que consideramos más importante es el que acaba haciendo el pivote, que le da continuidad a la jugada buscando el espacio a la espalda de los centrales y da una gran asistencia a

un contacto al compañero abierto en la banda derecha, que ve perfectamente la trayectoria del pivote desde el inicio de la carrera. La jugada acaba exitosamente en gol. El hecho de jugar rápido a un contacto hace que no se le dé tiempo a llegar a la defensa rival.

Figura 13: Partido de entrenamiento II. Equipo sub-16 (B) FC Barcelona



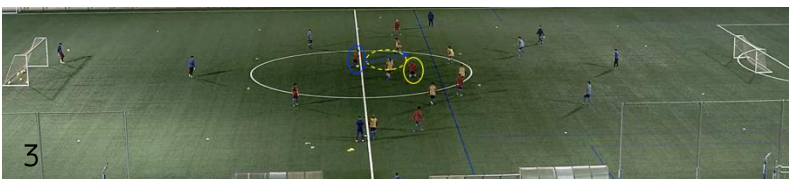
Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

Partido de entrenamiento en el que se juega un 5c5 más dos comodines de azul. Este es un vídeo corto donde queremos destacar, por un lado, el movimiento de arrastre que realizan dos jugadores y, por otro, la continuación de la jugada del jugador de banda contraria.

El movimiento de arrastre del que hablamos lo realizan dos jugadores, que acaban provocando la creación de un espacio al jugador de banda. Seguidamente, uno de estos jugadores que han realizado el movimiento de arrastre (en concreto, el jugador de azul)

sigue la jugada yendo al espacio y acaba poniendo un centro, que va hacia al jugador de banda contraria que, si nos fijamos, ha estado siguiendo la jugada desde el inicio. En el momento del centro, también nos fijamos en un movimiento de uno de los jugadores que va al remate; este hace una finta que llama la atención del defensor y lo deja así libre de marca al jugador que acaba rematando a la portería.

Figura 14: Juego de situación. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

La tarea que mostramos en la propuesta anterior es un juego de situación donde los jugadores se ubican por posiciones y donde el objetivo es llevar el balón de un lado a otro hacia los porteros ubicados en las áreas. En el vídeo, queremos destacar el movimiento que realiza el jugador interior ubicado en el centro del campo. Su acción provoca el arrastre del jugador del equipo contrario, quien intenta cortar la línea de pase y, como resultado, crea un espacio para el jugador de su mismo equipo que tiene el balón, lo que le permite realizar una conducción por el carril interior y superar la línea de presión del equipo rival.

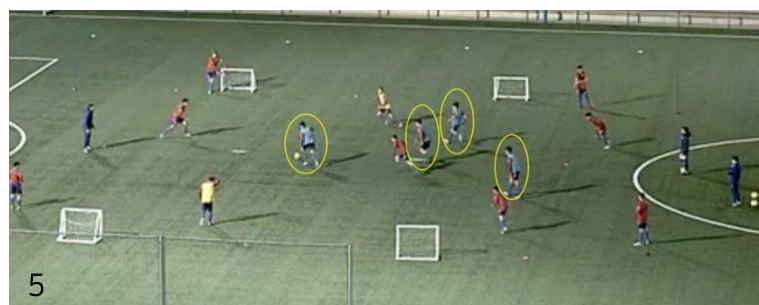
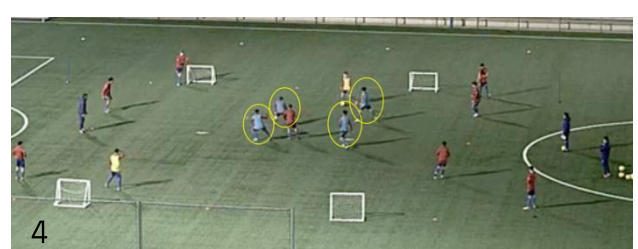
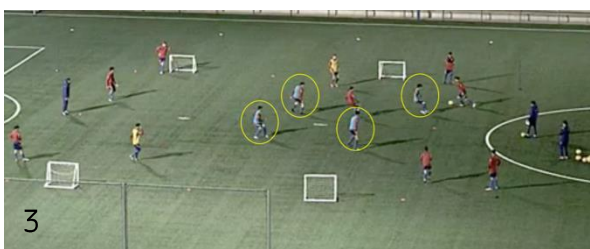
Hay que destacar cómo se perfila rápidamente el mismo jugador que hace el movimiento de arrastre, para dar una línea de comunicación a su compañero.

3. Disposición de los jugadores en el momento en el que NO tienen el balón

Después de mostrar diferentes situaciones interesantes del equipo que dispone de la posesión de balón, tanto de circulación como de movimientos que facilitan la continuidad de esa circulación, pasamos a mostrar esas en las que NO se tiene el balón, que también constituyen momentos muy importantes.

En este comportamiento, queremos destacar, por un lado, situaciones en las que el equipo pierde el balón y la forma en que se dispone para intentar recuperarlo lo antes posible y, por otro lado, el modo en que el equipo se distribuye por el campo para intentar recuperar el balón. Nos fijamos tanto en los jugadores que están cerca del contrario que posee el balón como en los jugadores lejanos que están dispuestos a recuperar. Nos interesan situaciones en las que hay presión rápida del jugador que pierde el balón, en las que se disponen los jugadores cercanos, en las que hay anticipaciones de jugadores lejanos, entre otras.

Figura 15: Juego de posición I. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



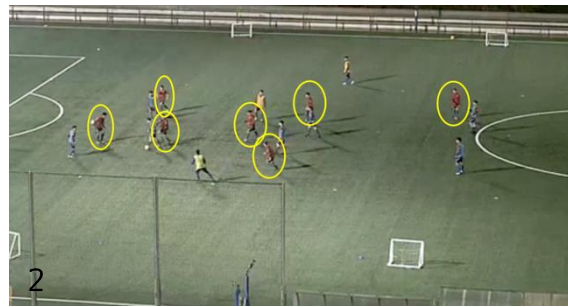
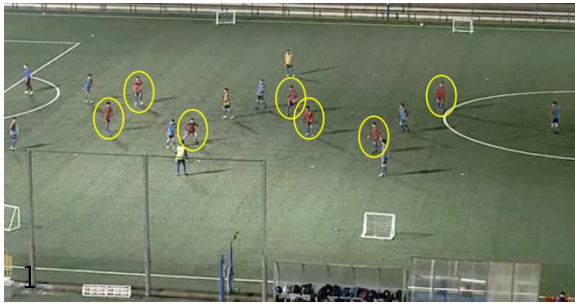
Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

Iniciamos este tercer punto con la figura 16. Aquí nos centraremos en el equipo azul, que no dispone del balón.

En este vídeo, queremos destacar cómo el equipo azul se va ubicando por la zona con velocidad y de una manera coordinada con el bloque de jugadores juntos con el objetivo de impedir que el equipo contrario conecte con su jugador interior. Esto hace que al equipo rojo le sea muy difícil conectar un pase con su jugador ubicado en el interior del espacio. Por lo tanto, se trata de un buen trabajo defensivo del equipo azul, que, como podemos ver al final del vídeo, acaba recuperando el balón y finalizando en la portería pequeña.

Figura 16: Juego de situación. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona





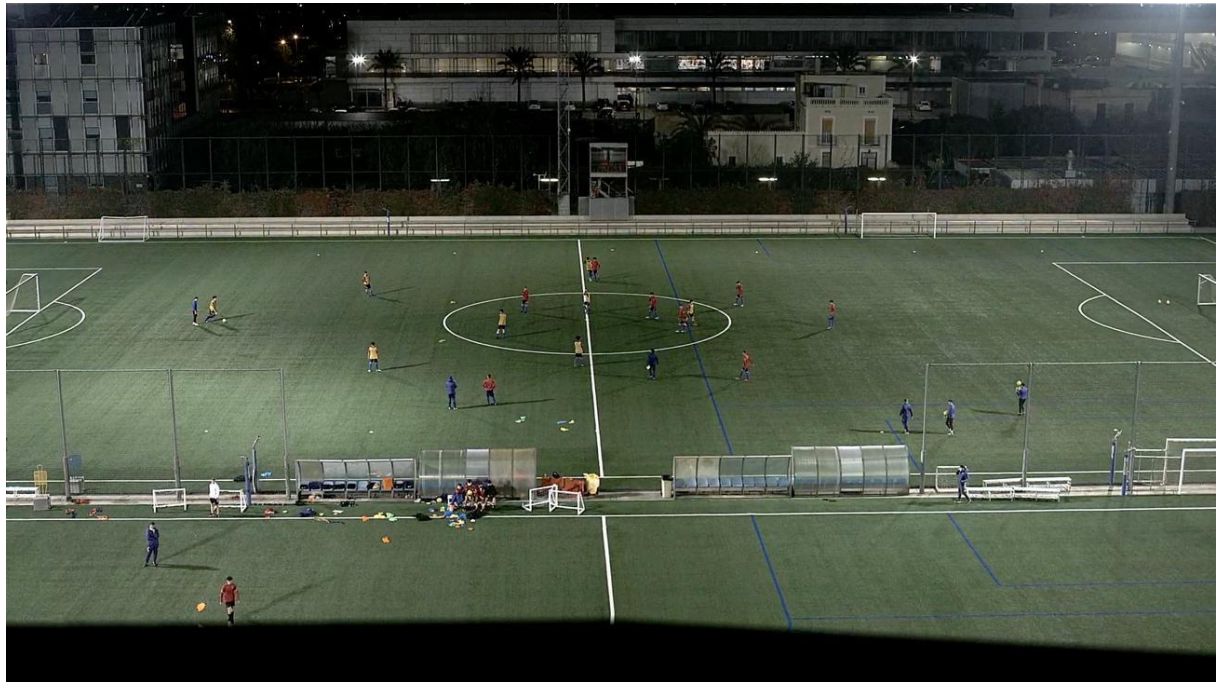
Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En el vídeo que mostramos en esta tarea también nos centraremos en ver cómo se va ubicando el equipo rojo que no dispone del balón.

El objetivo del equipo azul es conectar con su pivote de amarillo para ir al otro lado. La actitud para evitar que el equipo azul conecte pase por el carril interior es muy buena; jugadores cercanos al balón presionan, y los más alejados siguen la jugada atentos a posibles anticipaciones. El bloque de jugadores está junto, prestándose ayuda y mostrando una gran coordinación. Vemos en un momento que el equipo azul retrocede unos metros y el equipo rojo lo aprovecha para presionar más la salida de azules.

Finalmente, el buen trabajo sin balón hace que recuperen la pelota y puedan realizar una buena circulación y finalizar con éxito en la portería pequeña ubicada en la banda.

Figura 17: Partido de entrenamiento I. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona





Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En esta ocasión, mostramos un partido de entrenamiento de área a área en el que nos fijaremos en el equipo rojo que no tiene balón.

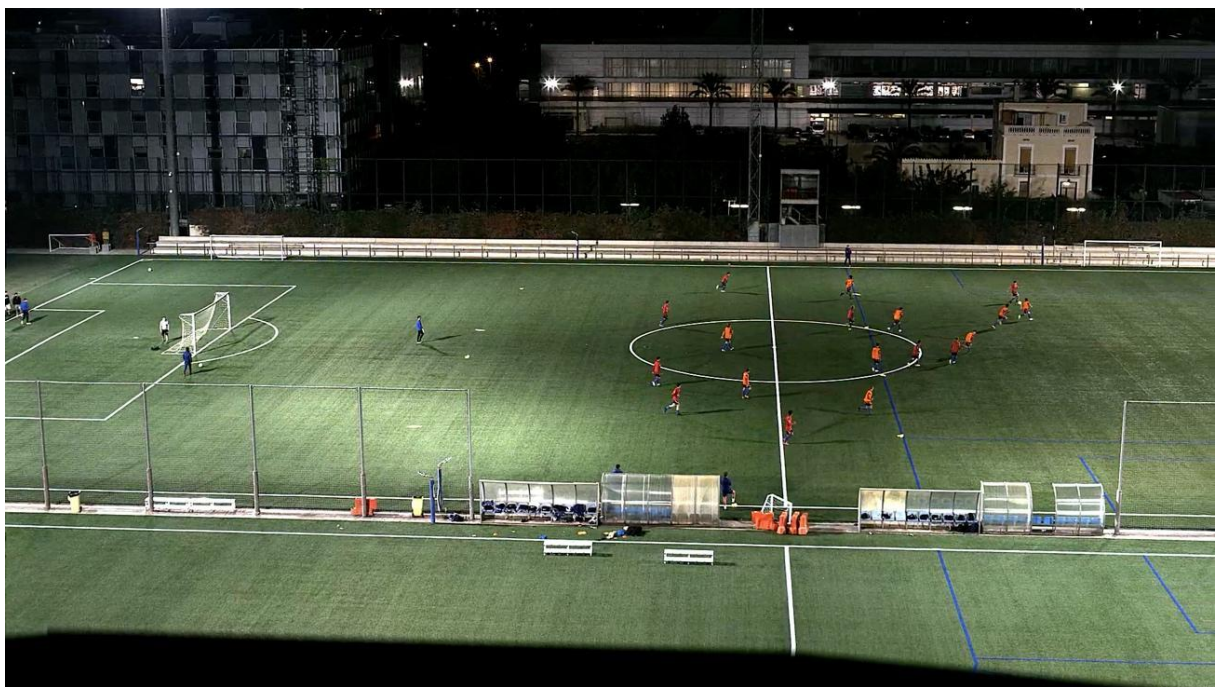
Es el equipo amarillo que inicia la posesión, y, una vez que este llega a medio campo, los rojos inician la presión para recuperar el balón.

Si tomamos como ejemplo los vídeos anteriores de la disposición del equipo sin balón, ubicado en espacios más reducidos, vemos cómo aquí el concepto de evitar que progresen por carriles interiores se vuelve a dar, en este caso por parte del equipo rojo.

Una vez el equipo amarillo se da cuenta de que no puede progresar y vuelve a jugar con centrales, el rojo inicia la presión con todo el bloque de jugadores cercanos al balón y los alejados lo siguen.

Hay un momento en el que el jugador que acaba recuperando mueve la cabeza para mirar dónde está su marca y no la pierde de vista en ningún momento; esto hace que acabe cortando el pase y dando la asistencia al compañero para finalizar la acción con gran éxito, en términos generales: buena presión, buena coordinación, bloque junto y comunicación.

Figura 18: Partido de entrenamiento II. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



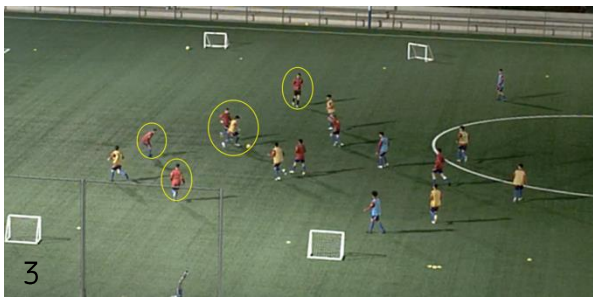


Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

En esta tarea, volvemos a mostrar un vídeo de un partido de entrenamiento. En esta ocasión, a diferencia de los vídeos anteriores, donde el equipo que nos interesaba destacar era el que no tenía el balón, destacaremos al equipo rojo, que inicia con la posesión. Lo que nos interesa de este vídeo es el momento en el que se pierde la pelota y la reacción de los jugadores cercanos y lejanos.

Cuando el equipo naranja recupera balón, vemos cómo el jugador cercano al balón rápidamente presiona a su rival; lo sigue el jugador que está cercano a él en banda derecha, y el otro jugador que se encuentra en el borde del área va rápidamente a la zona de portería en caso de que haya un pase atrás. La presión de jugadores cercanos se activa. Si ahora nos fijamos en jugadores más alejados, vemos cómo el central está atento a su marca, y cuando este va a recibir, la presión del central del equipo rojo hace que acabe perdiendo el balón y que los rojos recuperen la posesión. Los jugadores alejados están atentos a la jugada.

Figura 19: Juego de situación II. Equipo sub-16 (A) FC Barcelona



Fuente: Departamento de Análisis de vídeo del FC Barcelona.

Acabamos esta sección mostrando la tarea de la figura 19. El concepto que queremos destacar es similar al de la figura 18.

El equipo que nos interesa es el que tiene la posesión (en este caso, el equipo rojo). Queremos subrayar la actitud de los jugadores en el momento en que se pierde la pelota. A diferencia del vídeo anterior, el que inicia la presión en esta jugada es el jugador lejano, que, una vez ve que su equipo pierde la posesión, cambia el chip rápidamente y presiona al jugador que recibe, lo que impide que este pueda progresar o girar. El jugador presionado vuelve a dar el balón atrás, y se inicia la presión de los jugadores cercanos; esto imposibilita que puedan jugar y provoca que el equipo naranja pierda la pelota y los rojos recuperen la posesión.

Referencias

Gonzalo Martín, A. en **Barça Innovation Hub**. (2020). *Certificado en Analista Táctico de Fútbol*. Recuperado de <https://barcainnovationhub.com/es/product/certificado-en-analista-tactico-de-futbol/>

Guamán, M. A. A.; Vaca, M. J. N.; y Yuquilema, J. F. B. (2018). Mapeo sistemático de literatura de un *data lake*. En *Revista mktDescubre-ESPOCH FADE*, (11), 50-66.

