3. Una propuesta metodológica para llegar al partido

Antes de comenzar a estudiar el proceso metodológico mediante el cual desarrollaremos nuestro juego, fundamentaremos la importancia de los **rondos** como propuesta metodológica para formar al humano deportista.

Los rondos reúnen dos particularidades que se deben buscar permanentemente en los entrenamientos: por un lado, entender al humano deportista desde su autoorganización y, por otro, comprender la lógica interna del juego.

A partir de esta interpretación del sujeto jugador, describiremos brevemente algunas particularidades del juego. El fútbol es un juego de mezcla, de espacios inter-penetrados, de desorden casi total y casi permanente. Si estos rasgos subyacen en la práctica de fútbol, los jugadores podrán encuadrar su actuación dentro de la dinámica cambiante del juego y lograrán interpretar dicha dinámica.

En resumen, de lo expuesto, tomamos dos puntos de análisis:

1- El deportista y las características que lo definen como un sujeto dinámico y complejo, formado por estructuras con sus respectivos sistemas en continua interacción con el entorno.
2- El fútbol y su dinámica cambiante e impredecible.

Entendemos que la propuesta metodológica debería adaptarse a las realidades mencionadas. Es en los rondos donde se encuentran los recursos prácticos para desarrollar un camino de formación.

Se entiende que este tipo de propuestas estimulan a los jugadores ya que generan situaciones próximas a las cuales se deben enfrentar durante la competición real (Owen, Twist y Ford, 2004).

Antes de comenzar con el análisis de los rondos desde la mirada del FC Barcelona, se presentarán algunas definiciones que otros autores realizan sobre estos:

> Son juegos que se llevan a cabo sobre una superficie reducida de campo de juego donde los jugadores, distribuidos regularmente por la zona periférica del área acotada, tratan de conservar la posesión del balón contra otros jugadores que en inferioridad numérica intentan recuperarlo (Portugal, 2006, p. 25).

> Es un Juego con una superioridad numérica de dos o más jugadores en el que el objetivo principal es recuperar la posesión del balón, partiendo desde una disposición inicial pre-fijada. Esta actividad posee multitud de elementos y variantes que hacen de él un elemento útil en la formación del futbolista, producto de la motivación que genera en los mismo a tratarse de una propuesta con alto grado de especificidad (Martínez, 2010, p. 6).

El fútbol es un juego comunicativo y social, por lo que extirpar al jugador del contexto que determina su rendimiento no es lo más recomendable, ya que las funciones desarrolladas por cada jugador, dependen del funcionamiento común y son producto de estar en permanente interacción (Cano, 2010, p. 33).

Los rondos como propuesta para llegar al partido

Uno de los principales objetivos del trabajo de formación es elaborar tareas que guarden especificidad con la práctica deportiva. En términos de Seirul·lo, la tarea representa la estructura elemental del proceso de aprendizaje y entrenamiento del humano deportista.

Diseñar propuestas de enseñanza / aprendizaje implica establecer relaciones positivas y significativas entre la práctica de la tarea, los objetivos y contenidos que se desean tratar y el nivel de habilidad motriz que manifiesta el jugador. La experiencia motriz de una determinada práctica, permite estimular cierto tipo de aprendizajes o capacidades que pueden facilitar el desarrollo del jugador.

Una tarea es definida como una situación simuladora del hecho competitivo que permite estimular selectivamente algún componente de la práctica e incrementar su grado de exigencia o reducirlo.

Las condiciones en las que se llevan a cabo las tareas de entrenamiento son las que determinan la eficacia de las fuentes de información. Esto conduce a la autoconfiguración de la estructura funcional del deportista (Seirul·lo, 2017). El jugador eficaz será el que logre identificar en cada tarea cuáles son las modificaciones del entorno y adaptar o ajustar sus acciones motrices a este contexto cambiante. En los rondos, los jugadores reciben información de la orientación de sus compañeros y oponentes, las trayectorias de oponentes y los espacios disponibles sobre los que tiene ventaja (actuales o futuros), además de la superioridad numérica ya habitual en el rondo.

Especificidad

Los rondos son, en la actualidad, una de las propuestas más utilizadas por entrenadores y entrenadoras, debido a que las adaptaciones generadas en las prácticas serán transferidas a los partidos, gracias a que tienen una especificidad relativamente alta, en comparación con otras tareas en las que no hay cooperación-oposición en espacio compartido o donde no hay que tomar decisiones, por ejemplo. Obviamente existen tareas con mayor grado de especificidad, como los juegos de situación; pero el rondo, debido a su sencillez, poca exigencia condicional y continuo contacto con el balón, es una buena tarea para cualquier sesión de entrenamiento.

Los entrenamientos deben desarrollarse bajo condiciones específicas en función de las características de cada disciplina deportiva. Esta especificidad en las propuestas metodológicas es un principio fundamental para generar respuestas de adaptación al entrenamiento. Los rondos tienen esta cualidad, ya que garantizan la activación de las estructuras del jugador, en menor o mayor medida, y promueven una mayor transferencia a los partidos.

Al respecto, Pedro Gómez (2014) comenta sobre algunas de las ventajas que aporta este tipo de propuestas: más participación de parte de los jugadores implicados, por ende, más repeticiones de trabajo; utilidad en la estructura condicional; solicitación de diferentes tipos de esfuerzos; acotación de comportamientos sectoriales (espacios de zona).

Cabe señalar que la utilización de este tipo de tareas no genera un adecuado nivel de especificidad para algunas de las variables del fútbol. En este caso hablamos de las dimensiones del terreno de juego, la cantidad de jugadores implicados y la modificación de las reglas. Existen otras tareas que pueden cubrir estas necesidades.

Antes de comenzar a detallar cómo se trabajan los rondos desde el FC Barcelona, revisaremos las aportaciones de Daniel Guindos (2015) sobre la temática.

Según Guindos (2015) las tareas aplicadas durante los entrenamientos se pueden dividir en tres:

- Introductorias
- De optimización.
- Principales o de fin de sesión.

En dicha descripción el autor plantea que los rondos son de gran utilidad en las tareas de introducción. Para Guindos (2015) los rondos son situaciones reducidas de juego con oposición, en las que, normalmente, no hay cambios de posición por el reducido espacio o, de haberlos, son mínimos.

Los rondos son el inicio de los juegos colectivos. Es aquí donde está la muestra, a menor escala, de lo que sucede en el campo de juego. Sería injusto hablar de rondos sin mencionar a Laureano Ruiz (2010) quien, en los ‘70, fue el primero en instalar esta propuesta de entrenamiento para deportes de equipo.

Él sostenía:

> No creemos que se precise correr más, para jugar mejor. Lo importante es el funcionamiento colectivo, todos juegan a lo mismo, unido a la inteligencia a la habilidad en el juego. No es necesario ser físicamente superdotado para triunfar. El fútbol es para correr y para pensar. Los factores determinantes son la inteligencia, la habilidad mental en el procesamiento de la información y el sentido del juego colectivo (Ruiz, 2010 p. 28).

Para llegar al partido se transita por un proceso que tiene una razón y un orden. Dicho proceso comienza desde lo más elemental e inculca los criterios que consideramos más importantes para lograr jugar al fútbol, independientemente de lo objetivos o del modelo de juego.

Los objetivos a trabajar cuando se aplican este tipo de propuestas, se orientan a mejorar aspectos en el jugador, por ejemplo:

- Mejorar su relación con el balón.
- Mejorar su disposición, orientación corporal y perfil. Esto le permite realizar correctamente cada uno de los pases en los que interviene.
- Manejar ambas piernas en función de optimizar el pase al compañero, tanto si se encuentra a la izquierda o la derecha.
- Lograr el mantenimiento de la posesión del balón mediante 1 o 2 toques.
- La posibilidad de identificar donde dar el siguiente pase antes de recibir el balón.

Las cuestiones colectivas, por su parte, se trabajan en otro tipo de tarea.

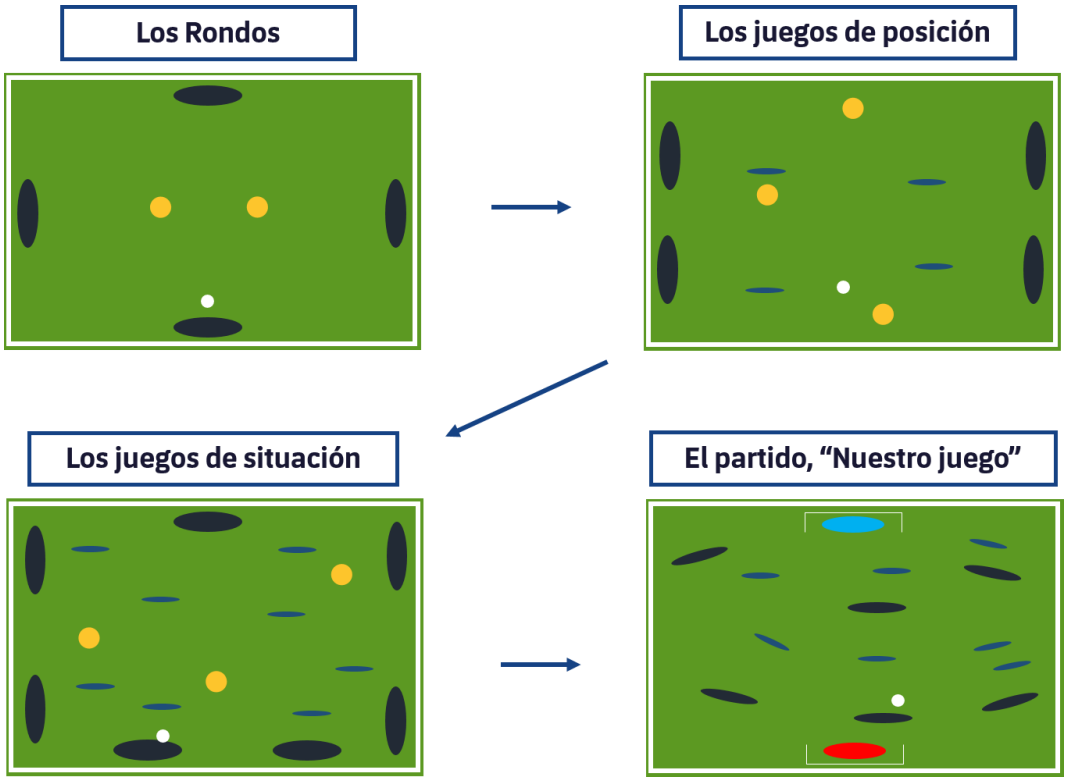
El rondo característico de nuestras prácticas persigue, en la fase posesión, el objetivo de **jugar para mantener el balón**. Para ello no es suficiente evitar que nos roben el balón. Se intenta lograr que, en cada intervención del jugador, este se encuentre en una posición que favorezca a su compañero. A su vez, el pase que realice el jugador debe tratar de dejar a su compañero en buenas condiciones para que no pierda el balón. El objetivo no es jugar para no fallar uno mismo, sino jugar para que no fallen los compañeros.

Los jugadores deben estar en constante movimiento para generar líneas de pase, ya sean pases cortos o largos. Los cortos, eventualmente, corren el riesgo de ser perdidos producto de la proximidad de los rivales que están en fase de recuperación. El pase largo supera esta presión y encuentra al jugador alejado o *tercer hombre*. El poseedor debe disponer (siempre) de más de 2 líneas de pase.

A continuación, se grafican las etapas del proceso transitado para llegar al partido desde la mirada del FC Barcelona. Aquí se podrá observar que los rondos ocupan el primer paso en la etapa de formación.

Etapas del proceso

Figura 1: etapas para llegar al partido



Fuente: elaboración propia.

1- Rondos.
2- Juegos de posición.
3- juegos de situación.
4- Partido (nuestro juego).

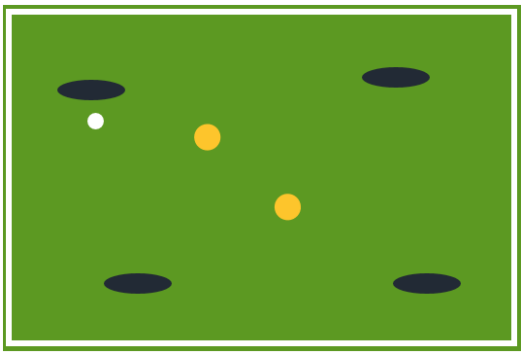
Los **rondos**, el inicio de los juegos colectivos. Laureano Ruiz:

Todos los conceptos que se abordan en la aplicación metodológica de los rondos son de suma importancia, ya que los mismos son "mini-partidos**".**

El rondo es un juego de mantenimiento en el que la ubicación de los jugadores esta pre-fijada, atendiendo a una localización inteligente del espacio en la que los jugadores que mantienen la posesión del balón se colocan de tal forma que la interrelación entre ellos sea lo más eficaz y eficiente posible. De esta manera, al aplicar este tipo de propuestas, desde y sobre todo en etapas formativas, los jóvenes jugadores logaran ocupar el espacio de forma lógica, siguiendo y adquiriendo los principios que rige la lógica interna del juego.

Figura 2: Rondos

Se puede observar a un jugador por detrás de la pelota con un compañero a su izquierda, otro a su derecha y uno más adelante. Todos los conceptos vistos aquí, se pueden trasladar al partido.



Fuente: elaboración propia.

Aplicación práctica

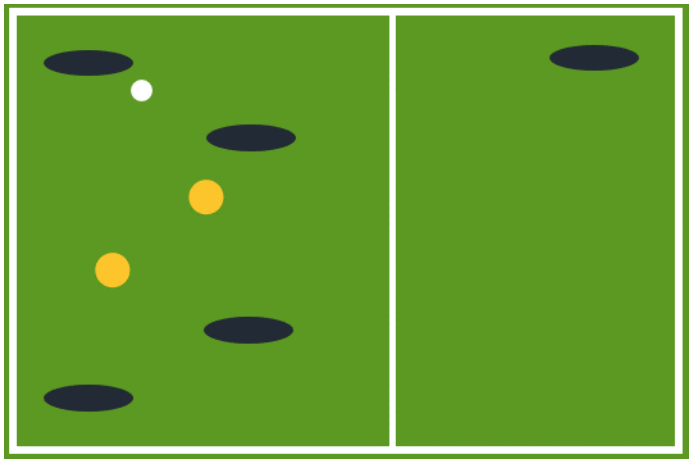
Se desarrollarán algunos ejemplos prácticos de los rondos más utilizados.

- Ejemplo rondo 4c2 + 1 con dos espacios.

En el siguiente ejemplo se dividirá el terreno en dos zonas. En una se juega 4c2 y, en la otra, se encuentra un jugador ofensivo en espera. Se debe realizar un número mínimo o máximo de pases con la intención de generar un cambio de orientación para el jugador situado en la otra zona. Si se logra, pasarán tres jugadores ofensivos más los dos defensivos para continuar con la situación de 4c2 en la siguiente zona.

Para una mayor aproximación a la realidad del juego, no se pide número de pases, sino aprovechar el momento indicado para cambiar de espacio.

Figura 3: 4c2 + 1 con dos espacios



Fuente: elaboración propia.

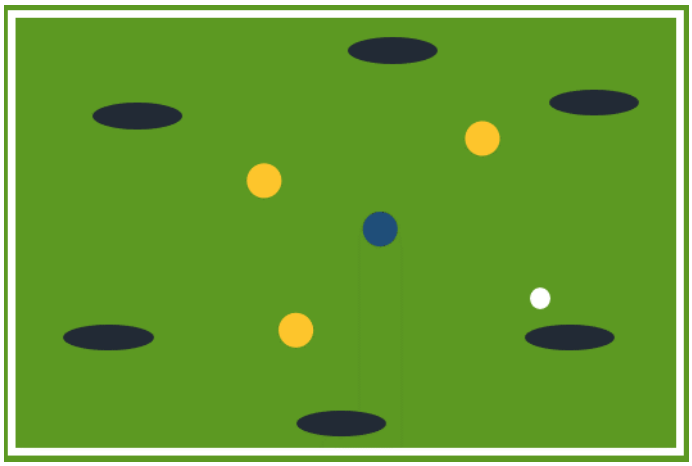
En este caso la intención es jugar con los libres, ocupar racionalmente el espacio y brindar soluciones al poseedor del balón mediante la creación permanente de líneas de pase. En cuanto a los jugadores en recuperación, deberán tratar de recuperar el balón, cerrar las líneas de pase, presionar ante

los cambios de orientación y acumular jugadores en las zonas en las que se encuentra el balón.

- Ejemplo rondo 6c3 + 1 por dentro.

6 jugadores por fuera del rondo, 3 jugadores en recuperación y un comodín por dentro. El equipo con balón puntúa si consigue contactar con el comodín y hacer pasar el balón entre los dos oponentes. El comodín, a su vez, deberá devolver el balón fuera del rondo a otro jugador distinto del que ha recibido el pase. Con estas reglas, una manera óptima de puntuar es, por ejemplo, que el comodín se aleje de balón y busque la espalda de los recuperadores. A su vez, los jugadores de afuera deberán conservar el balón, pero también estar atentos a poder hacer el pase que puntúa y que, en términos de transferencia al partido, sería un pase que consiga el espacio a la espalda de los oponentes.

Figura 4: 6c3 + 1 por dentro

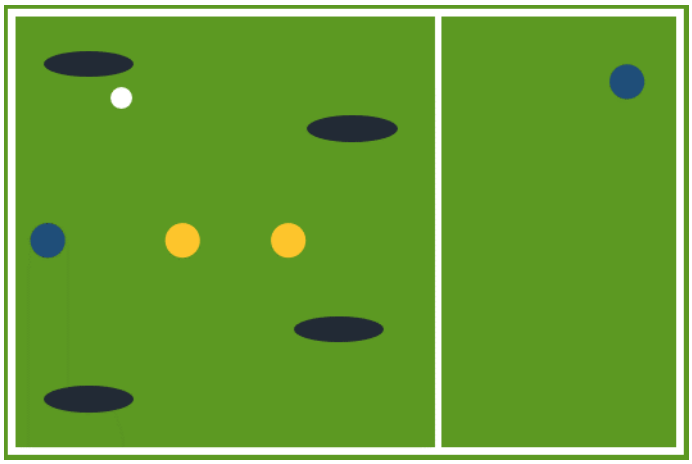


Fuente: elaboración propia.

- Ejemplo de rondo 4c2 + 2c.

Al igual que en el ejemplo de la figura 3, se dividirán dos zonas. En una se juega 5c2 y, en la otra, espera un jugador ofensivo. Bajo los mismos objetivos que el ejemplo anterior, se pasará a la otra zona luego de un determinado número de pases para jugar 5c2.

Figura 5: 4c2 + 2c

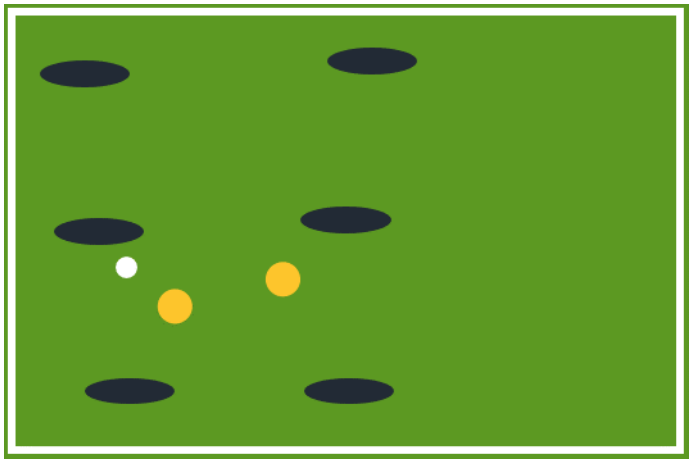


Fuente: elaboración propia.

- Ejemplo de rondo 6c2 móvil.

En este caso 6 jugadores deberán mantener la posesión del balón mientras 2 intentan recuperarlo. Los jugadores conforman parejas, situadas 2 de cada lado y 2 en el centro. Al momento que uno de los jugadores de la pareja pasa el balón a un jugador alejado, el que pasó el balón y su pareja intercambian ubicaciones con la pareja del medio. En este caso, se comienza a trabajar el cambio de posición, lo que provoca la movilidad de los jugadores.

Figura 6: 6c2 móvil



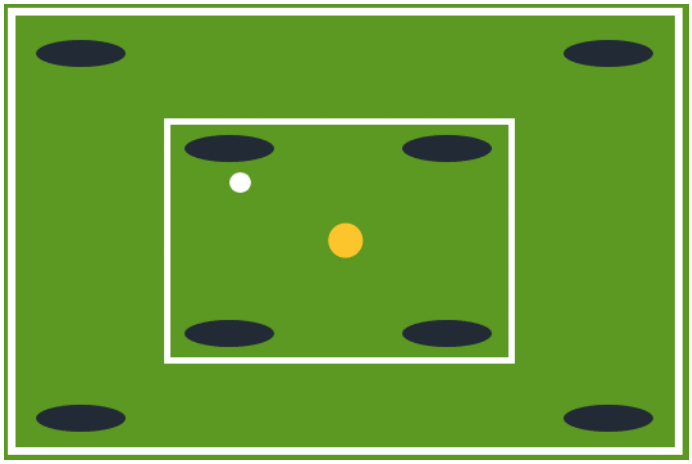
Fuente: elaboración propia.

- Ejemplo de rondo doble.

Se trabaja en doble espacio reducido, en el rojo, 4 jugadores deben mantener la posesión del balón mientras 1 intenta recuperarlo. Aquí se fija una determinada cantidad de pases a realizar para luego pasar al cuadrado exterior con un pase largo. El jugador que da el pase cambia de posición con el que lo recepta y este deberá introducir nuevamente el balón en el cuadrado rojo, pasando a uno de los 4 jugadores internos, el cual pasará a ser defensor.

Durante el juego, el deportista que recupera el balón cambia posición con el que lo ha perdido. En este tipo de propuesta se comienza a trabajar el pase largo.

Figura 7: Rondo doble



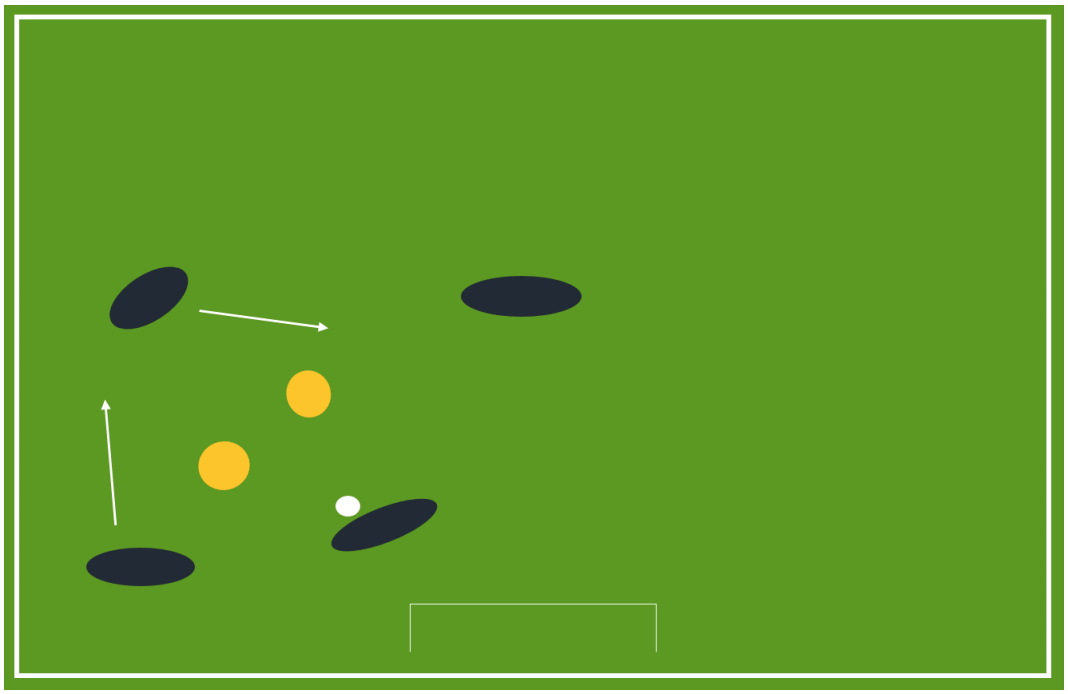
Fuente: elaboración propia.

- Ejemplo de rondo por posiciones.

Se recuperan situaciones de juego concretas y las convertimos en rondo. En otras palabras, proponemos situaciones concretas en las que permitimos que los jugadores que están fuera del rondo realicen movimientos predeterminados, tal como lo harían en el partido real.

En concreto, podemos hacer un rondo 4c2 donde los 4 son central izquierdo, lateral izquierdo, extremo izquierdo e interior izquierdo (suponemos un 1-4-3-3). Los dos recuperadores podrían ser un delantero y un extremo del equipo oponente. El central y el interior se comportarían como un rondo de los vistos anteriormente, pero agregamos una regla de movilidad: si el lateral izquierdo se mueve, en su búsqueda de líneas de pase, hacía la zona del extremo, este último deberá moverse perpendicularmente a aquel hacia dentro (para acercarse al interior). Este movimiento dejaría el carril libre para el lateral. Así, este jugador debe estar pendiente no solo del balón, sino también de la posición del compañero, en un sentido más táctico.

Figura 8: Rondo por posiciones



Fuente: elaboración propia.

Este rondo es un paso previo a otros tipos de tareas como los juegos de posición. Se considera rondo porque las distancias funcionales son reducidas y porque hay jugadores que actúan en la tarea tal y como es un rondo (a pesar que se les da un rol de demarcación, para generar un contexto para los que ya no actúan como si fuese un rondo; en este caso, el lateral y el extremo).

- Ejemplo rondo fútbol 7.

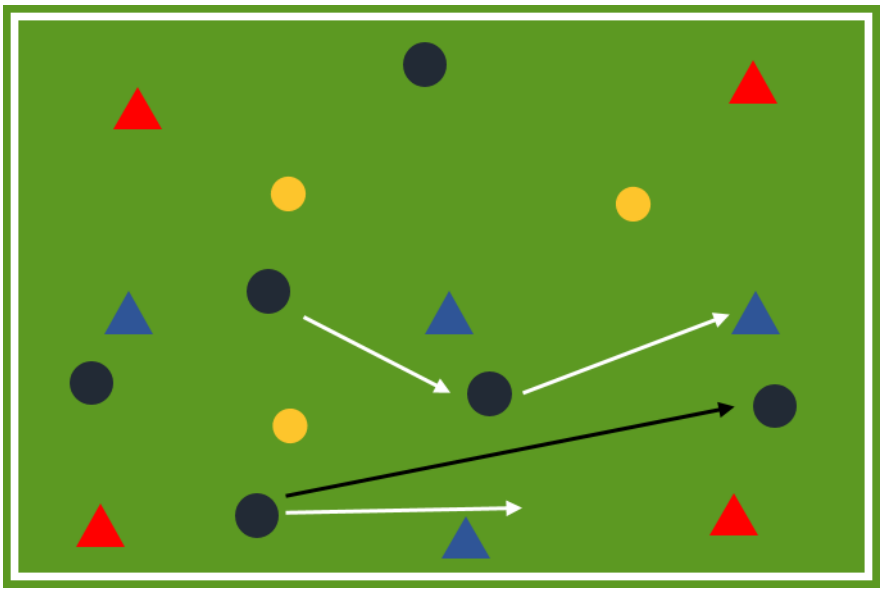
En este estilo todos los jugadores actúan con posiciones predeterminadas de acuerdo a los puestos de fútbol 7, mediante el sistema 1-3-2-1.

El objetivo es hacer al menos 3 pases a cada uno de los 3 rondos (ver figura 9). Cuando se cambia al rondo pequeño, algunos jugadores hacen el movimiento propio del sistema de juego, como indican las flechas blancas. Cuando se cambia al grande, participan 5 (delantero, 2 medios, 2 laterales) contra 2.

Se puede marcar el recuperador que tiene que ir al rondo pequeño (sea el más avanzado o sea otro) para intercambiar posiciones. Si roban, deben hacer dos pases o encontrar un entrenador con el balón, por ejemplo.

Variante: no obligar a un mínimo de pases, pero iniciar el juego de modo que no alcancen el primer rondo rápidamente y que, para marcar, sea llegar al delantero.

Figura 9: Rondo fútbol 7



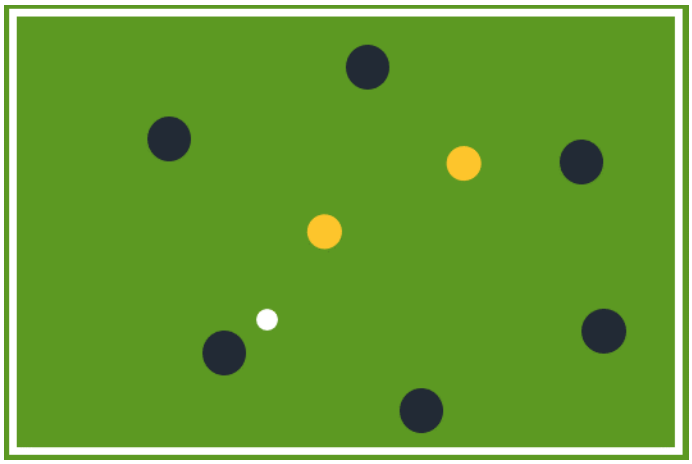
Fuente: elaboración propia.

- Ejemplo de rondo lúdico.

Se genera un rondo 6c2 y la única diferencia respecto a otros es que, al momento de robar el balón (no de pérdida), los 8 jugadores deben buscar un nuevo espacio de juego exterior, que no puede ser, en el caso de los jugadores que ya están en el exterior, ninguno de los dos que tienen a los lados. Si dos jugadores llegan al mismo espacio a la vez, los que robaron tienen prioridad y si coinciden dos de fuera, el entrenador decide. Los dos jugadores que se quedan sin espacio, son los nuevos que robarán.

Esto supone un reto lúdico que, es necesario afirmar, es incompatible con algunos objetivos que se muestran a continuación. Se puede hacer una primera y básica aproximación al "cambio de *chip*" cuando nuestro equipo pierde el balón y se debe activar rápidamente el deseo de salir a robar y dejar atrás nuestra posición.

Figura 10: Rondo lúdico



Fuente: elaboración propia.

Objetivos, conceptos y criterios

- Aprender a **querer disponer del balón como equipo**. El concepto de equipo nace en el rondo desde el primer momento. No se trata de individualidades a la hora de disponer del balón, se trata de una lógica en equipo.
- Optimizar los aspectos coordinativos (COO), cognitivos (COG), socioafectivos (SAF), emotivo-volitivos (EVO), creativos-expresivos (CEX) del juego. Todos estos conceptos o estructuras deben coexistir en simultáneo en las propuestas de rondo.
- Identificar, interpretar y practicar los elementos de **nuestro juego** en espacios de ayuda mutua.
- Adaptar nuestro juego socioafectivo al *continuum* del juego. El fútbol es complejo y continuo, no se trata de terminar una intervención luego de un pase o un chut, sino de entender la dinámica permanente del juego en la cual siempre estamos conectados.
- Participar **todos** de la posesión del balón y **todos** de su recuperación, si lo hemos perdido. El juego consiste en saber cuál de los dos equipos posee el balón y, con él, domina al equipo contrario. Para ello, la cooperación de todos los jugadores en los dos momentos de juego (entendidos como uno solo dentro del *continuum* del juego) es imprescindible.
- Los rondos también pueden tener un componente lúdico, ideal para el inicio de la sesión, focalizar la atención del jugador en las tareas propuestas para el entrenador y también como un modo de calentamiento coordinativo.

Objetivos de los rondos

Para de la fase de posesión (involucra los aspectos COO – COG – SAF – EVO)

- El balón es nuestro y no podemos perderlo. **Todos** deben disfrutar el juego.
- Mejorar el pase corto y el control orientado (utilizar las dos piernas y las diferentes superficies de contacto). Forman parte de nuestro juego los pases y los controles orientados en un espacio reducido.
- Dar continuidad al juego (dar el balón en la salida; antes, durante y después con la misma inercia del pase, salgo a buscar la siguiente acción evitando recorrer la línea de la pelota. El pase no es una acción que finaliza luego de ser concretada.
- Aprender a mirar, ver, predecir, anticipar y decidir.
- Alternativas de juego corto y largo, por fuera y por dentro (pase lejano). Al tratarse de un rondo, no deja de haber un compañero que está más alejado y que será la opción para el pase largo (por fuera y por dentro) para lograr conseguir los espacios a la espalda de los oponentes.
- Ofrecer líneas de pase, repetir pases, y dar apoyos (fomentar la comunicación).
- Engañar y sorprender a los recuperadores (pase inesperado). El engaño al oponente y el entendimiento entre nosotros son dos variables que van juntas, no se puede hacer una sin la otra. Es importante sacar provecho de una buena interpretación grupal. Conocer a nuestro compañero, comprender la acción que realizará con tan solo ver el inicio de su movimiento, otorga una ventaja de décimas de segundo. Eso es posible con una alta optimización de la estructura socioafectiva y se consigue, entre otras maneras, con horas de entrenamiento en situaciones de alta especificidad, desde rondos hasta partidos.

Para la fase de recuperación (involucra los aspectos SAF y EVO)

- Amagar para engañar al contrario en esta fase de recuperación. Finta.
- No entrar de golpe.
- Tapar el pie dominante.
- Comunicación entre los recuperadores para bloquear la trayectoria del balón.

> "Cuando el F. C Barcelona se reorganiza para la recuperación del balón, a la velocidad de la luz, su estructura puede tomar cualquier tipo de forma, no disposición predeterminada" (Cano, 2012, p. 33).

Consideramos importante remarcar cómo estas dos estructuras, SAF y EVO, son de suma importancia en el concepto de recuperación. La relación positiva entre los jugadores concederá beneficios de cooperación para el equipo y mayores posibilidades de recuperar la pelota. La **voluntad** es otra clave para querer recuperar o mantener el balón.

Objetivos para practicar en la fase de posesión (elegir 1)

- Mejorar el pase corto y el control orientado (utilizar las dos piernas).
- Aprender a mirar, ver, predecir, anticipar y decidir.
- Tener opciones de juego por fuera y por dentro.

Objetivos para practicar en la fase de recuperación (elegir 1)

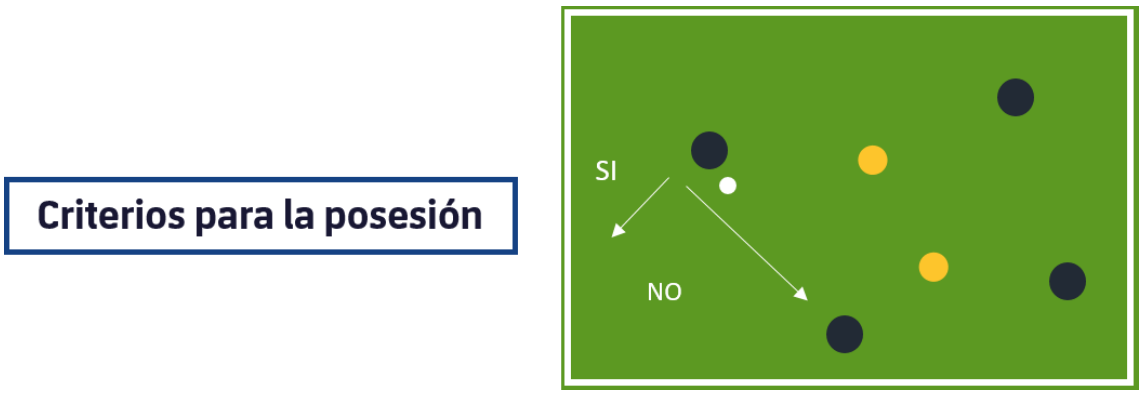
- Amagar para esta recuperación.
- No entrar de golpe.
- El 1ª jugador al balón, el 2ª a las trayectorias del oponente.

Conceptos, criterios e información eficiente (para el entrenador)

- Brindar al jugador información individualizada y eficiente en cada pausa del juego.
- Cambiar a los jugadores de posición. Todos cambian todo el tiempo. Esto es de suma importancia para que los perfiles sean diferentes y varíen la característica de los juegos de posesión. Además, permite al jugador comprender cómo se gestionan decisiones en cada espacio del terreno de juego. Es indispensable trabajar este aspecto desde edades tempranas.
- Si la recuperación la hacen los dos deberán salir los 2 y entrar el pasador y el receptor. El éxito de una jugada se debe a que algo se ha realizado bien antes. Lo mismo ocurre con las jugadas que fracasan.

Conceptos en 4c2

Figura 11: Criterios para la posesión



Fuente: elaboración propia.

Antes del pase: mirar, perfilar correctamente el cuerpo, mantener los pies activos y finta previa a la recepción del balón para engañar al adversario y dar línea de pase al poseedor.

Durante el pase: hay dos opciones posibles. Es importante recordar que los contrarios condicionan siempre nuestras posibilidades.

a- Control orientado al mejor espacio libre y pase (si es impensado, mejor).
b- Fijar al adversario más cercano para generar un 2c1 con el compañero y así provocar una superioridad numérica.

Después del pase: dar salida al compañero receptor en una línea diferente a la trayectoria del balón.

En todo momento:

- Mantener la movilidad.
- No ocupar los vértices o ángulos del espacio de juego (sí las bandas laterales).
- Mantener los pies activos.
- Perfilar correctamente el cuerpo para ver todos los espacios del juego (mirar cerca y lejos) para escoger las mejores alternativas de juego corto (pase lateral) y largo (entre los dos adversarios).
- El mejor apoyo al poseedor (emergencia, continuidad, progresión, atracción al tercer hombre jugando sobre la línea).

Figura 12: Criterios para la recuperación

Fuente: elaboración propia.

Antes del pase:

1- Acosar al adversario poseedor por el lado de su pierna hábil para obligarlo a salir con su pierna no hábil.
2- Situarse en una posición intermedia entre los dos adversarios y mantenerse perfilado para cubrir un eventual 1c1 con su compañero; si se encuentra en ayuda mutua en recuperación.

Durante el pase:

1- Ocupar el espacio entre los dos adversarios y mantenerse perfilado para ver el posible pase intermedio.
2- Acosar al poseedor cerrando la trayectoria del pase a su espalda hacia el tercer adversario.

Después del pase:

1- Cuando ya hemos recuperado el balón será preciso realizar 3 pases para considerar que es nuestro. Puede ser una buena opción repetir el pase 1 –> 2 y, al tercer pase, salir de esa zona para evitar perder el balón recuperado y, a la vez, dar tiempo a que se reorganicen los jugadores que estaban pendientes de la recuperación (obviamente, esto en los rondos no suele pasar, aunque se pueden realizar tareas con ciclos continuos, es decir, con transiciones: momentos con balón y sin balón, y viceversa).

En todo momento:

- No seguir la trayectoria del balón.
- Perfilar el cuerpo para ver la mayor parte posible del campo y, mínimo, a 3 adversarios.
- Cortar 1 o 2 líneas de pase del poseedor.
- Ofrecer una única salida al poseedor.
- Un defensor debe presionar al poseedor (entrada) y el otro hacerle cobertura.
- Aprovechar el momento del error (en el pase, control, etc.) para presionar más al poseedor y así forzar la pérdida del balón con su consecuente recuperación.

Sugerencias

No es necesario trabajar más de un concepto por cada vez que se practiquen los rondos. La intención es hacerlo con tiempo y dentro de un proceso planificado.

Todos los elementos vistos sirven para generar **buenos hábitos** en los jugadores que atraviesan procesos de formación. No se debe dejar de insistir con estos trabajos, ya que si el jugador conquista malos hábitos es muy complejo corregir lo aprendido. La neurociencia nos demuestra que es más fácil crear nuevos enlaces neuronales que remitir los ya existentes (lo ya aprendido). Las etapas formativas son claves porque es donde predomina la motivación por el aprendizaje y el juego.

Referencias

Guindos, D. (2015). *Construcción metodológica del modelo de juego. Nadie sabe nada, una visión sistémica.* Ciudad de impresión: Fútbol del libro.

Gómez, P. (2014). *El fútbol ¡NO! es así. ¿Quién dijo que está todo inventado?* Ciudad de impresión: Fútbol del libro.

Martínez, F. (2010). La formación del joven futbolista a través del juego rondo. *Revista Digital de Educación Física*. Vol. (edición) 6- X páginas del artículo.

Oscar, C. M. (2010) *El juego de posesión del F.C Barcelona***. Barcelona:** MCSports.

Owen, A., Twist, C., y Ford, F. (2004). Small-side games: the physiological and technical effect of altering pitch size and player numbers. *Insight, 7* (2), 50-53.

Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxeología motriz. Barcelona: Paidotribo.

Portugal, M. (2006). *El entrenamiento en el fútbol rondos y mantenimientos.* Barcelona: S.L.

Ruíz, L. (2010). *Fútbol profesional y mi modelo de juego.* Barcelona: MCSports.

Seirul·lo, F. (2012). Competencias: desde la educación física al alto rendimiento. *Revista de Educación Física*, 128 5-8.

Seirul·lo, F. (2017). *El Entrenamiento en los deportes de equipo.* Barcelona: Mastercede.

Wein, H. (1995). Fútbol a la medida del niño vol. 1. Madrid: Gymnos.