

## **Psychopedagogy applied to the teaching-learning process in football tactics training: A bibliographic review**

### **La psicopedagogía aplicada al proceso de enseñanza-aprendizaje en el entrenamiento de tácticas en el fútbol: Una revisión bibliográfica**

**Cindy Polet Pérez Murga<sup>1\*</sup>, Judith Mariela Laz Arechua<sup>2</sup>, Daniel Israel Estacio Alvear<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

<sup>2</sup> Departamento de Consejería Estudiantil de Guayaquil, Ministerio de Educación, Ecuador

<sup>3</sup> Unidad Educativa César Borja Lavayen, Guayaquil, Ecuador

\* Correspondence: Cindy Polet Pérez Murga; [cperezm8@unemi.edu.ec](mailto:cperezm8@unemi.edu.ec)

#### **ABSTRACT**

Research in sports psychopedagogy and its applied recommendations are characterized by a contrast between different learning theories in football tactics training. Traditional theories and their corresponding approaches for the specific case of teaching and learning how to play football are subject to compatibilities and incompatibilities. It is analyzed how behaviorism as an approach to teaching the game shows more incompatibilities with the nature of tactical actions compared to constructivism. As coaches strive to teach the game and get their players and team to perform, it is argued that teaching the game requires teaching approaches that will help develop their playing without taking away their autonomy and adaptability. The teaching-learning process during training to play soccer must be carried out to harmonize the characteristics of the content, the context and the individual in question. Finally, it is argued that coherent game design provides minimum conditions for teaching approaches, and that such design should be a priority when developing learning activities throughout the player development process. In conclusion, interactionist theory is the one that best serves for teaching the game and developing tactical behavior. Therefore, it is argued that its principles can help coaches adapt their own strategy for teaching the game to students.

#### **KEYWORDS**

Psychopedagogy; teaching-learning; training; football

## **RESUMEN**

La investigación en psicopedagogía del deporte y sus recomendaciones aplicadas se caracterizan por un contraste entre las diferentes teorías de aprendizaje en el entrenamiento de tácticas en el fútbol. Las teorías tradicionales y sus correspondientes enfoques para el caso específico de enseñar y aprender cómo jugar al fútbol están sujetos a compatibilidades e incompatibilidades. Se analiza cómo el conductismo como un enfoque para enseñar el juego muestra más incompatibilidades con la naturaleza de las acciones tácticas en comparación con el constructivismo. A medida que los entrenadores se esfuerzan por enseñar el juego y hacer que sus jugadores y equipo rindan, se argumenta que enseñar el juego requiere enfoques de enseñanza que ayudarán a desarrollar su forma de jugar sin quitarles su autonomía y adaptabilidad. El proceso de enseñanza-aprendizaje durante el entrenamiento para jugar al fútbol debe llevarse a cabo para armonizar las características de los contenidos, el contexto y el individuo en cuestión. Finalmente, se argumenta que el diseño coherente de los juegos proporciona condiciones mínimas para los enfoques de enseñanza, y que dicho diseño debe ser una prioridad al elaborar las actividades de aprendizaje a lo largo del proceso de desarrollo del jugador. Como conclusión, la teoría interaccionista es la que mejor sirve para la enseñanza del juego y el desarrollo del comportamiento táctico. Por lo tanto, se defiende que sus principios pueden ayudar a los entrenadores a adaptar su propia estrategia para enseñar el juego a los estudiantes.

## **PALABRAS CLAVE**

Psicopedagogía; enseñanza-aprendizaje; entrenamiento; fútbol

## **1. INTRODUCCIÓN**

Se acepta que el desarrollo de los atletas debe ocurrir en diferentes grados en cada componente, como los aspectos tácticos, técnicos, físicos y psicológicos del rendimiento. Entre ellas, las tácticas son esenciales para el rendimiento del equipo porque tienen en cuenta el contexto en el que tienen lugar las acciones coordinadas y, por lo tanto, influyen en otros componentes del juego (Ferreira-Ruiz, 2022). Tales acciones en la obra están asociadas con la percepción, la toma de decisiones y la anticipación porque se consideran elementos clave para determinar qué hacer en los entrenamientos. Concretamente, las tácticas se observan en el comportamiento del jugador en términos de movimientos y posicionamiento en relación con otros jugadores y el espacio/tiempo. La evolución de este comportamiento táctico abarca todo el desarrollo a largo plazo del jugador y exigirá

importantes esfuerzos de entrenamiento durante las fases de aprendizaje, ya que es una fuente de influencia para la forma en que los jugadores se desempeñan en el juego (Martín-Moya, 2022).

Los jugadores ajustan la forma en que juegan aprendiendo nuevas habilidades y tácticas e integrando las acciones correspondientes en su comportamiento táctico. En el contexto de los deportes de equipo, las acciones se conciben como movimientos realizados con la intención de alcanzar una salida. Por lo tanto, un jugador que ejecuta un pase tendrá una intención correspondiente que se basa en muchas nociones posibles de juego, dependiendo del alcance de los estímulos que se consideren o del alcance de su análisis de una situación en el juego. Por ejemplo, un pase puede ejecutarse con la intención de mantener la posesión del balón en el equipo o deshacerse de un grupo de oponentes con el objetivo de progresar hacia su objetivo. En resumen, las intenciones dirigen la toma de decisiones. Se manifestarán en el comportamiento táctico durante el proceso de aprendizaje y pueden referirse a contenidos específicos del juego que se asimilan a medida que los jugadores desarrollan su comprensión del juego. La forma en que los jugadores adquirirán, asimilarán e integrarán los contenidos del juego les pertenece, en primer lugar, aunque sea indisociable de sus compañeros de equipo porque dan sentido a ese contenido en su experiencia individual del juego. Por lo tanto, las formas en que se enseñan estos contenidos deben dirigirse en consecuencia (Jaramillo Batallas, 2022).

Un marco claro basado en teorías de aprendizaje sólidas y enfoques aplicables es importante en el entrenamiento de deportes de equipo debido a la naturaleza dinámica de las tácticas. Recientemente, los enfoques para enseñar fútbol se han clasificado y asociado con teorías del aprendizaje con el objetivo de aclarar las concepciones y dinámicas de adquisición en y para el contexto del juego (Sinovas, 2022).

Por ejemplo, las teorías en la psicología del aprendizaje han sido capaces de gobernar durante mucho tiempo las leyes de las tareas más simples. Uno de los enfoques de aprendizaje tradicionales llamado conductismo ayuda a dominar los primeros pasos antes de progresar a niveles más complejos de rendimiento y, por lo tanto, se ajusta al proceso mecanicista de aprendizaje y ensayo de habilidades técnicas. Existe una base de conocimiento significativamente menor sobre la aplicabilidad de las teorías de aprendizaje de la psicología para actividades abiertas y complejas que para las modalidades de habilidades cerradas, y esto puede dificultar ayudar a los jugadores de deportes de equipo a realizar acciones en el juego. Otro enfoque de aprendizaje llamado

constructivismo puede aportar soluciones alternativas al aprendizaje de acciones en habilidades abiertas como las utilizadas en el juego (Paucar Haro, 2022).

Estos dos enfoques, a saber, el conductismo y el constructivismo, se basan en diferentes concepciones del conocimiento y en su adquisición. Son particularmente relevantes para el desarrollo de los jugadores porque influyen en el aprendizaje del juego en el contexto de la competencia, como en clubes y academias. Un análisis comparativo de los dos enfoques ilumina principios importantes que se aplican a estas acciones si se centran en su aplicabilidad en el contexto del juego. Por lo tanto, dicho análisis es relevante para los desafíos asociados con la enseñanza del juego en deportes de equipo. Algunos de sus principios podrían ser útiles para los entrenadores si su aplicabilidad fuera revisada y analizada en el contexto del juego, comenzando con la comprensión de sus respectivas implicaciones en el aprendizaje del juego. Los entrenadores podrían ser instruidos para construir hábilmente su propia estrategia para enseñar el juego si tuvieran en cuenta los principios de las acciones de aprendizaje en el juego (Barrero, 2023).

El objetivo de este trabajo fue analizar la aplicabilidad de las teorías clásicas de la psicología del aprendizaje en el contexto del juego. Más específicamente, se analizan las tácticas como los comportamientos expresados por los jugadores en el contexto específico del juego, a lo largo de su proceso de desarrollo. Después de leer este documento, los profesionales deben tener una idea más clara de la aplicabilidad de los enfoques (es decir, conductismo, constructivismo) para enseñar deportes de equipo con la intención de influir en el comportamiento táctico. Se representa las características de los enfoques de aprendizaje y se analiza sus puntos en común con la teoría interaccionista para enseñar el juego. También se presenta dos ejemplos prácticos que ilustran las (in)compatibilidades entre cada enfoque y los contenidos tácticos seleccionados del juego. La propuesta asumió que el proceso de desarrollo a largo plazo pone a los jugadores en el centro de todas las actividades y los lleva a ser autónomos e ingeniosos (es decir, utilizando principios del constructivismo). La estrategia del entrenador para enseñar está destinada a funcionar siempre y cuando sean consistentes con las demandas específicas del contexto del juego, las particularidades de las tareas y las necesidades reales de desarrollo individual. Este análisis se realizó con el objetivo de ayudar a los entrenadores a llevar a cabo el desarrollo de jugadores a largo plazo.

## **El desarrollo del comportamiento táctico**

Se eligió la noción de comportamiento táctico como un concepto que ayuda a apreciar la forma de jugar individual. Se interpreta como el resultado más representativo del desarrollo a largo plazo porque refleja el resultado aplicado del aprendizaje del juego. Incorpora todas las acciones, desde pasar el balón hasta moverse al espacio, y todos sus ajustes realizados para jugar mejor a lo largo del desarrollo del jugador a largo plazo. Más específicamente, el comportamiento táctico representa los patrones individuales de movimiento y posicionamiento para cada jugador, así como la forma en que manejan el espacio / tiempo de juego cuando participan en el juego y en la organización de un grupo de jugadores (Martín-Moya, 2022).

También existe un consenso en que los deportes de equipo presentan relaciones dinámicas de interdependencia entre los jugadores en cada situación o cada problema. Más específicamente, los deportes de equipo como el fútbol se caracterizan por una relación de oposición y cooperación entre los jugadores en el juego en situaciones que los investigadores denominan situaciones-problemas (Cabezón, 2022). Los equipos se organizan para resolver estas situaciones-problemas hechos de configuraciones, es decir, la agrupación de compañeros de equipo y oponentes en un área del campo en un momento determinado del juego. Los jugadores aprovechan las posibilidades que surgen en el juego y que pueden compartir con sus compañeros de equipo. Desde una perspectiva individual, cada acción táctica dentro y fuera de la pelota debe realizarse con el objetivo de crear y aprovechar estas oportunidades, organizar y resolver las situaciones-problemas, bajo las limitaciones de tiempo impuestas por el contexto del juego (González, 2022).

El comportamiento táctico de un jugador retrata su forma de jugar, ya que será mejor para realizar acciones sobre otros, resolver situaciones-problemas mejor que otros y adherirse hasta cierto punto a la organización en el momento. Se puede evaluar con respecto a la eficiencia y efectividad de su acción y del resultado de estas acciones en situaciones de juego. El comportamiento táctico emerge tanto (1) a lo largo de la experiencia repetida de situaciones-problemas en el juego desde niveles de edad temprana como (2) la variedad de estas situaciones, y puede cambiar a través del tiempo y la experiencia. De hecho, los jugadores están desarrollando naturalmente su comportamiento táctico tan pronto como juegan el juego. Sin embargo, lo perfeccionarán de acuerdo con la diversidad de situaciones que se les propongan y su capacidad para realizar las acciones repetidas y adaptadas. Así es como los jugadores desarrollan la experiencia, el conocimiento y las habilidades que sirven para la toma de decisiones. Por lo tanto, cuanto más se ajusten las situaciones-

problemas en adecuación a las necesidades y competencias de los jugadores, así como a la representatividad del contexto, mejor podría ser el juego (Cabrera, 2023).

Si el comportamiento táctico se puede utilizar como una apreciación de la efectividad de la respuesta a las situaciones-problemas o a la jugada, debe rastrearse a lo largo de la carrera de los jugadores. En consecuencia, los enfoques para desarrollar el comportamiento táctico durante el proceso formativo deben basarse en la evolución de las respuestas al juego. Siguiendo las recomendaciones de la literatura científica, estos enfoques deben adaptarse a la evidencia destacada en las áreas de investigación asociadas. Las consideraciones importantes que se destacaron incluyen hallazgos sobre cognición y juegos pequeños y condicionados. Dicha evidencia apoya notablemente los enfoques adaptados para la enseñanza en un proceso de aprendizaje no lineal a largo plazo, poniendo a los jugadores en el centro de la enseñanza, el entrenamiento y la preparación para la competencia. Como la participación de los entrenadores en este proceso formativo se considera una contribución importante, son ellos los que se beneficiarían de las recomendaciones relacionadas con los enfoques para enseñar el juego y sus principios (Morocho Bonifaz, 2022).

### **Aplicabilidad de los enfoques de aprendizaje para el aprendizaje de acciones en el juego**

Jugar significa realizar los movimientos tanto como darles un propósito para resolver las situaciones de juego a lo largo del juego. Por lo tanto, aprender a jugar requiere adoptar enfoques que sirvan a todos los componentes del juego. Esto refleja uno de los desafíos más importantes en el entrenamiento de deportes de equipo, ya que los jugadores jóvenes necesitan aprender todo al mismo tiempo. Los dos enfoques de enseñanza antes mencionados denotan (in)compatibilidades con las necesidades de las acciones de aprendizaje y, en consecuencia, los enfoques a los jugadores que se pueden adoptar para enseñarlas.

## **2. MÉTODOS**

Se realizó un análisis bibliográfico de literatura científica. Para ello se analizaron documentos obtenidos en repositorios científicos como Scielo, Scopus, DOAJ, Latindex y Google Académico. La Tabla 1 explora las características de las investigaciones analizadas acerca del conductismo frente a las del constructivismo dirigidos al deporte. Debido a sus diferencias, el conductismo y el constructivismo pueden ser vistos como dos extremos completamente opuestos, ya que sus fundamentos le dan al individuo diferentes roles. Sus respectivos propósitos, ventajas y límites a las

acciones de aprendizaje en la obra pueden interpretarse si se revisan con la perspectiva de compatibilidad con el contexto del juego.

**Tabla 1.** Características de dos enfoques opuestos de la enseñanza.

	<b>Conductismo</b>	<b>Constructivismo</b>
Supuesto inicial	El conocimiento existe independientemente y refleja la realidad. Debe transferirse de afuera hacia dentro del alumno	El conocimiento existe a través de la experiencia de los alumnos y no necesariamente refleja fielmente la realidad.
Salida y escala de tiempo previstas	Conseguir que los jugadores se comporten rápidamente de manera aceptada. Convierta el rendimiento en hábitos y automatismos	Actores líderes para comportarse de manera efectiva y ser autónomos con experiencia a largo plazo
Medio	Condicionantes: los elogios y las recompensas refuerzan las acciones correctas, mientras que las consecuencias refuerzan las incorrectas.	Proponer problemas e interferir en la acción con preguntas y problemas: las indicaciones guían el pensamiento para la solución
Dinámica de aprendizaje	Repetir para asimilar una respuesta	Prueba para construir una respuesta
Puntos de enseñanza	Instrucciones directas	Retroalimentación y orientación para la reflexión
Evaluación	El comportamiento final es el dato principal	El juicio en las decisiones refleja la comprensión del juego
Riesgos	Los jugadores responden a los acondicionadores en lugar de al contenido: los jugadores pueden esperar que el profesor les proporcione todas las respuestas.	Las respuestas verbales a las preguntas permiten a los alumnos creer que entienden; la integración en el comportamiento aún requiere una práctica adecuada
Límites	A –Las consecuencias negativas son problemáticas cuando al jugador no se le enseñó el nuevo contenido o cuando el problema no se experimentó antes  B – Sin diálogo, todo el poder y el enfoque para el entrenador	A – Se basa puramente en el conocimiento del juego, puede ir en muchas direcciones  B – Esencialmente necesita tiempo, autonomía y adaptabilidad en lugar de instrucciones sencillas
Aplicabilidad reportada en deportes	Ejecución de habilidades cerradas	Dirigir la comprensión de la actividad

El conductismo es una concepción clásica del aprendizaje que se basa en la creencia de que el conocimiento es objetivo y que debe ser transferido en el alumno. Por lo tanto, se utiliza como un enfoque hacia el alumno que utiliza la retroalimentación positiva y negativa y las consecuencias

como un instrumento para crear patrones de comportamiento que pueden volverse automáticos si se repiten (Barrero, 2023). El conductista preferirá mantener la propiedad y el control del contenido que quiere poner en marcha, lo que prácticamente limita al alumno (el jugador) a la ejecución de acciones predeterminadas. En línea con esta estrategia, su enfoque de la enseñanza equivale al conductismo y prácticamente se centra en condicionar el rendimiento y crear hábitos. Este es el caso de los métodos técnicos analíticos que tienen como objetivo mejorar el desarrollo motor y las habilidades técnicas (Alavés González, 2022).

Por su parte, el constructivismo más bien fomenta la construcción del conocimiento, siguiendo el supuesto de que el conocimiento existe a través de la experiencia individual. Por lo tanto, el conocimiento no tiene que ser transferido. El aprendizaje de deportes de acuerdo con el constructivismo más bien propone los ajustes de su propia comprensión y representación del juego (Espinoza, 2023). En sus actividades asociadas, los estudiantes reflexionan y crean su propia visión de nuevas experiencias y conclusiones probando hipótesis y dando sentido al resultado. Tal aprendizaje dinámico favorece la comprensión del juego debido a la participación del individuo en su pensamiento.

### **3. RESULTADOS**

El contraste entre los dos enfoques opuestos se refleja en la brecha conceptual sobre el aprendizaje. Esta brecha podría llenarse con otro enfoque ampliamente adoptado en el deporte llamado cognitivismo. Para fines de análisis, lo ubicamos como una posible propuesta intermedia entre los enfoques definidos en la literatura porque tiene puntos en común específicos con ambos extremos. El cognitivismo como enfoque en la enseñanza consiste en inculcar comportamientos bajo control, pero presenta un aprendizaje activo y el procesamiento de la información para asimilar el conocimiento (Torres, 2022). Más específicamente, apuesta por los cambios en el conocimiento de antemano, lo que requiere una actividad mental altamente exigente, especialmente para la memoria porque el conocimiento tiene que alinearse con una demanda o guía externa. Esto apunta a las instrucciones, correcciones e información para enfatizar las señales naturales del entorno que reflejan la información objetiva, pero que no pueden conducir por sí solas a aprender a jugar. A partir de ese momento, el jugador de deportes de equipo ya tiene más responsabilidad y autonomía para elegir qué hacer en el juego cuando usa el cognitivismo en comparación con el conductismo, pero aún presenta control sobre la acción, esta vez similar al conductismo (Ponce Pinargote, 2023).

Tres alternativas de una red preliminar de enfoques están ofreciendo sus respectivas soluciones a las acciones docentes en el deporte. Se considera que el conductismo y el cognitivismo articulan el conocimiento objetivo. Por otro lado, solo el cognitivismo y el constructivismo se reconocen como enfoques interaccionistas, ya que se llevan a cabo inherentemente dentro del contexto del juego. Estos dos enfoques reflejan las condiciones para que los estudiantes alcancen su potencial en relación con su autonomía para leer la obra y tomar decisiones. También entendemos que, incluso si solo estos dos enfoques muestran una mayor aplicabilidad al juego, a expensas del conductismo, el constructivismo es más relevante para la necesidad de desarrollar competencias para la autonomía. Como se detalla en las siguientes subsecciones, el cambio constante en el entorno de juego necesita características específicas en el conocimiento del juego, el proceso de decisión y las capacidades que favorecen el aprendizaje no lineal del juego.

### **Conocimiento del juego**

Castillo Miyasaki y Sandoval Figueroa (2022) insisten en que el conocimiento táctico, a menudo en la fuente de decisiones eficientes en el juego, se construye a través de la experiencia repetida del juego y no es necesariamente consciente. Ese conocimiento es, por lo tanto, de naturaleza subjetiva e implícita y se integra y utiliza de una manera que permite a los jugadores juzgar la información que perciben tanto como les ayuda a crear una respuesta motora para ejecutar su decisión. Además, también se argumenta que los jugadores son en su mayoría capaces de aprender contenido nuevo si pueden darle sentido porque es significativo para. La asociación entre el nuevo contenido y las experiencias previas es capaz de motivar al jugador a explorar, fallar y mejorar. Las características del conocimiento utilizado en la toma de decisiones imponen así espacio para la interpretación de la realidad, así como la subjetividad. Tal conocimiento propio surgirá a través de la experiencia de favorecer las condiciones de juego y las oportunidades del juego, lo que prácticamente ayudará a los jugadores a construirlo y revisar su contenido (Arévalo, 2022).

Por encima de la perspectiva individual, los jugadores también deben adherirse a la organización del equipo. Más específicamente, el desempeño general del equipo depende de la calidad de los procesos de equipo que interactúan, como la cohesión, los modelos mentales compartidos y complementarios y la coordinación. Los equipos con niveles más altos de cohesión social y de tareas tienen más probabilidades de desarrollar modelos mentales compartidos (comunitarios) y complementarios (el conocimiento idiosincrásico de cada jugador) que, a su vez, permiten que los compañeros de equipo se coordinen en el espacio y el tiempo. En otras palabras, el

desarrollo de conocimiento compartido y complementario (o modelos mentales) permite a los miembros del equipo hacer lo correcto en el momento adecuado y por la razón correcta. Toda acción colectiva es un estado emergente, en la medida en que refleja la integración de las acciones de todos los actores en una situación de juego (Torres, 2022).

### **Proceso de toma de decisiones**

Se reconoce que la comprensión del juego es de una naturaleza diferente en comparación con el dominio de la pelota. Las situaciones-problemas a los que se enfrentan los jugadores dentro del juego requieren habilidades que incluyen la toma de decisiones. No sólo la respuesta a las situaciones-problemas difiere todo el tiempo, la toma de decisiones en el contexto del juego está muy limitada por el tiempo. Por lo tanto, el funcionamiento del proceso de decisión tiene que ajustarse para trabajar eficientemente en el tiempo que se da y conducir a la ejecución de la acción elegida. Más específicamente, el proceso de decisión está obligado a hacer ajustes importantes para la cognición, lo que resulta en heurísticas descritas como esencialmente frugales y limitadas en información (Barrero, 2023).

Concretamente, se observan mejores habilidades de toma de decisiones en jugadores con más experiencia, ya que toman decisiones más precisas y rápidas que los jugadores menos experimentados. Los jugadores con más conocimiento están haciendo menos esfuerzo cognitivo para tomar sus decisiones y emplean mecanismos cognitivos que les permiten hacer un juicio coherente y aún confiar en su intuición. Por lo tanto, los jugadores que muestran un mejor rendimiento táctico y un mejor conocimiento del juego son más susceptibles de aprender cosas nuevas a través del juego. En resumen, su capacidad para tomar mejores decisiones también ayuda a su capacidad para acumular nuevos conocimientos que les ayudan a jugar mejor (Sinovas, 2022).

También se ha demostrado que los jugadores que juegan en un equipo organizado deben gestionar dos fuentes de información en paralelo, aunque los eventos en el juego prevalecen sobre otra información que ha sido comunicada por el entrenador antes de la actuación). Incluso si ambas fuentes de información ayudan a los jugadores a autoorganizarse y coadaptarse para desempeñarse juntos en la obra, el procesamiento de toda la información puede ralentizar el curso de acción o retrasar el proceso de decisión, especialmente en las etapas de aprendizaje. Prácticamente, toda la información que se comparte antes de la actuación puede ser difícil de integrar para los jugadores mientras juegan y causar problemas a la inmediatez de la toma de decisiones en el juego. Incluso si

todavía se discute cuán ricas pueden ser las decisiones tácticas, la literatura las presenta como altamente cognitivas, ya que incorporan contenido como intenciones, percepciones y juicio. Se defiende que estas dos fuentes de información (es decir, estímulos en el juego y directivas del entrenador) crecen juntas en una relación recíproca a lo largo del aprendizaje del juego, siempre y cuando el proceso de aprendizaje se adapte a la toma de decisiones y al aprendizaje de ellas (Ponce Pinargote, 2023).

Además, la toma de decisiones puede concebirse como un proceso central dentro del juego, aunque no sea exclusivamente cognitivo. En pocas palabras, cambiar los comportamientos de un atleta podría cambiar la forma en que piensa y siente; Por el contrario, cambiar la forma en que un atleta piensa podría cambiar la forma en que se comporta y se siente; Del mismo modo, una intervención afectiva (por ejemplo, entrenamiento de inteligencia emocional) podría mejorar el comportamiento y el funcionamiento cognitivo del jugador y de un equipo determinado en su conjunto, incluso antes de enseñarle contenido. El funcionamiento de la toma de decisiones en el contexto del juego también requiere la experiencia de favorecer las condiciones de aprendizaje y las intervenciones para adaptarse al contexto, a las tareas y, en última instancia, al comportamiento (Gómez, 2022).

### **Capacidades que favorecen el aprendizaje no lineal del juego**

Las características que harán que los jugadores integren nuevos contenidos en su forma de jugar incluyen el conocimiento y la lectura del juego. Tales características ayudan a los jugadores a reconocer las situaciones de juego donde se aplican los nuevos contenidos, intenciones o consejos de los entrenadores. Estas habilidades y elementos de información hacen que la naturaleza del aprendizaje sea esencialmente no lineal porque no está regulada por un proceso establecido paso a paso. En cambio, el aprendizaje se basa en experiencias individuales a lo largo de una carrera, para lo cual el jugador necesita capacidades y habilidades que sirvan a la asimilación de nuevos contenidos. Entre ellos, los principios del juego se definen para dar a los jugadores la flexibilidad necesaria en su juego sin disminuir el rendimiento.

Se muestra que los principios requieren una comprensión más abstracta del juego que debe surgir en etapas apropiadas en el desarrollo de los jugadores, ya sea de acuerdo con las capacidades cognitivas promedio asociadas con el crecimiento biológico o el desarrollo individual. El pensamiento abstracto, la especulación sobre situaciones hipotéticas, la imagen mental y el

razonamiento deductivo son elementos que observan mejoras sustanciales durante la adolescencia. Estas habilidades mentales están directamente asociadas con el conocimiento táctico y, en consecuencia, con las habilidades de toma de decisiones debido a la necesidad de crear una representación de la realidad y probar acciones. En consecuencia, se sugirió que el desarrollo de capacidades cognitivas que ayudan a comprender los principios básicos del juego de fútbol aparece alrededor de los 11 años, lo que se interpreta como un promedio para comenzar a explorar la relación entre los jugadores y su impacto en las acciones tácticas (Santana, 2023).

Más características asociadas con los buenos tomadores de decisiones, como la fortaleza mental y la inteligencia emocional también pueden interpretarse como activos para integrar nuevo contenido de la obra. Se suman a las muchas capacidades y cualidades que favorecen el rendimiento en entornos cambiantes, como es el caso del contexto del juego. Estas individualidades se desarrollan al experimentar situaciones que las desafiarán y enriquecerán, de ahí el desarrollo no lineal de los jugadores. En consecuencia, las condiciones a lo largo del proceso de desarrollo deben diseñarse de manera que estas capacidades específicas florezcan (Cabezón, 2022).

### **Una cuestión de armonización entre las condiciones, el contenido y el enfoque**

Es la armonización del enfoque hacia el jugador con el contenido a aprender y las condiciones que ayudarán al jugador/equipo a aprender y desempeñarse en el contexto del juego. Tal armonización es conveniente para el proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento que ocurre a través de las actividades formativas regulares en el desarrollo del jugador.

### **Armonización entre las condiciones y el contenido del juego**

La idea de acción debe estar inherentemente asociada con el contexto del juego, así como apreciarse en situaciones más completas. Para ser consecuentes con las particularidades de la toma de decisiones en el contexto del juego, las acciones en ese contexto deben explorarse con una complejidad mínima desde las primeras etapas de aprendizaje. Esta complejidad mínima ayudará a los jugadores a insertar sus acciones en la jugada, incluso si aún no saben cómo hacerlas. Por lo tanto, aprender a jugar debe llevarse a cabo dentro del juego en lugar de seguir dinámicas que se basan en estímulos, respuestas y consecuencias estáticas o preestablecidas. Sin embargo, aprender el juego se beneficiará de dosis delimitadas del juego en forma de contenido y condiciones (Barrero, 2023).

Los jugadores no pueden ser considerados exclusivamente responsables de la asimilación de nuevos contenidos, independientemente de si son pasivos o proactivos en el proceso de aprendizaje. De hecho, el contexto cumple un papel importante en ese proceso, ya que define si el jugador puede permitirse desempeñarse en el contexto específico del juego dadas sus competencias. El juego en sí mismo no solo da forma a la forma en que los jugadores deciden en el juego, sino que también condiciona cómo aprenden a jugar y cómo se comportan en respuesta a nuevas situaciones. En términos generales, proporcionar situaciones de juego que ofrezcan las oportunidades adecuadas para el contenido correcto es, por lo tanto, un requisito previo para el aprendizaje, incluso antes de la enseñanza. Tales condiciones iniciales favorecerán el aprendizaje, ya que enfatizan el contenido, aunque este contexto por sí solo no hará que el aprendizaje sea automático; El jugador todavía tendrá que desafiar sus habilidades para aprender nuevos contenidos (Gómez, 2022).

En ese esfuerzo, las simples repeticiones adaptadas de las situaciones de juego se conciben como las actividades que ayudan a los jugadores a aprender tanto la ejecución como el significado de las acciones, simultáneamente, en el contexto que preserva la naturaleza de la toma de decisiones descrita anteriormente. Más específicamente, se destacó en la literatura que las repeticiones diferenciarán a través del juego a pesar de que las acciones dirigidas aún se pueden enseñar, aprender y entrenar a través del proceso de repetir situaciones sin repetir exactamente las mismas acciones (Casas, 2022).

Más específicamente, la experiencia práctica de situaciones de juego personalizadas ayudará a los jugadores a dar sentido a esta nueva situación. Tales experiencias solicitarán el conocimiento táctico y las habilidades asociadas con la toma de decisiones y requerirán que los jugadores lo ajusten para resolver la situación-problema. Prácticamente, la oportunidad de transferir efectivamente los aprendizajes a las acciones dependerá principalmente de las oportunidades reales que surjan en el juego. En condiciones de juego inadecuadas, es probable que los jugadores se enfrenten a la obligación de ofrecer un resultado inmediato y eficiente en el juego y se limiten a acciones que puedan considerarse seguras, pero no alineadas con el contenido a aprender. En ese caso, los jugadores difícilmente explorarán nuevas soluciones y, en consecuencia, no aprenderán nuevos contenidos del juego (Castillo Miyasaki, 2022).

## **Armonización para aprender y enseñar el juego**

Los enfoques para aprender a jugar a través de juegos han enfatizado la interacción entre el contexto y los jugadores a través de adaptaciones en la estructura del juego. Los estudios sobre juegos han demostrado que el diseño de juegos se hace dando forma a las posibilidades que surgen en la vida cotidiana. Cambiar los parámetros (por ejemplo, el número de jugadores) en el diseño de los juegos de ejercicios influirá en el comportamiento táctico, ya que los jugadores deben ajustar su respuesta a las situaciones que surgen con este nuevo diseño. Por ejemplo, un juego podría diseñarse para que los jugadores realicen tiros a la portería o los cambien a zonas finales donde los jugadores tienen que pasar el balón. Estos diseños pueden hacer que sea más o menos complejo y/o difícil de realizar en ese juego de ejercicios y ayudar a los jugadores dependiendo de las necesidades de aprendizaje. Además de la importancia de las condiciones coherentes, el enfoque de enseñanza debe enfatizar que las lecciones que deben extraerse del juego de las situaciones ayudarán al jugador a apropiarse del contenido que puede ayudarse a sí mismo a tomar mejores decisiones (Cabezón, 2022).

La actividad y la enseñanza también deben complementarse entre sí, ya que las condiciones mínimas proporcionadas en el juego facilitarán la enseñanza y, a la inversa, la enseñanza ayudará a los jugadores a aprovechar las oportunidades que surgen en el juego, es decir, crear soluciones a los problemas. Las situaciones e intervenciones deben asegurarse primero de que la interacción entre la información que proviene de la jugada observe una distribución natural para evitar el exceso de información que proviene del entrenador. El comportamiento táctico logrará esto a partir de la experiencia repetida de situaciones personalizadas y su inserción progresiva en el rendimiento del equipo. Con el tiempo, cuanto más autónomos se vuelven los jugadores, más se pueden adaptar las intervenciones de enseñanza para dejar que los jugadores propongan sus propias soluciones, tan divergentes y creativas como puedan ser, y permitirles explorar posibilidades y soluciones en el juego. En línea con esta premisa, la enseñanza tiene todos los beneficios de buscar una coherencia mutua entre la tarea insertada en el contexto del juego y la intervención para instruir esa tarea. Tales dinámicas de adquisición solo están integradas en los enfoques asociados con la teoría interaccionista del aprendizaje (Arévalo, 2022).

Además de jugar juegos de ejercicios a medida, también se sugieren actividades de revisión como preguntas y otros ejercicios de pensamiento para ayudar a la construcción del conocimiento y, por lo tanto, pueden considerarse como herramientas clave de enseñanza. Estas herramientas de

enseñanza son una adición importante a las condiciones favorables para aprender y realizar nuevos contenidos. Los entrenadores deben hacer un uso abundante de estas herramientas, dependiendo de la necesidad de aprendizaje. Solo que ninguna combinación predefinida se reconoce como aplicable en todas las situaciones: el deber de diseñar e intervenir para el contenido correcto, todo esto en armonización, pertenece al entrenador. El desafío para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento del juego radica precisamente en buscar esta armonización a lo largo del desarrollo del jugador a largo plazo. Sin embargo, la teoría interaccionista y sus enfoques asociados constituyen un marco compatible para operar las combinaciones (Jaramillo Batallas, 2022).

#### **4. DISCUSIÓN**

##### **Teniendo en cuenta la complejidad, dificultad y competencia**

Los jugadores responderán de manera diferente a las condiciones del juego, especialmente la complejidad y la dificultad de las situaciones de juego. Se puede observar un mayor grado de actividad cognitiva a menudo causada por la complejidad en posibles retrasos en la ejecución o respuestas impulsivas a la obra. Una propuesta equilibrada de nuevo contenido ayudará a los jugadores a rendir sin sufrir retrasos durante un período prolongado de tiempo mientras aprenden. Por el contrario, las condiciones ayudan a mantener decisiones de escala de tiempo cortas, el objetivo es ayudar a la información cognitiva a promover el proceso de decisión y mantener el flujo de acciones en el juego mientras se mantiene su calidad. Por esta razón, las actividades deben elegirse adecuadamente y las demandas del entrenador deben ajustarse a las competencias reales de los jugadores. Más precisamente, los enfoques de la enseñanza deben, sin embargo, ser consistentes con las capacidades del individuo para recibir nuevo contenido del juego, aprenderlo e integrarlo en su propio juego, y realizarlo bajo presión (Casas, 2022).

Esto se puede abordar modificando los parámetros de los juegos de ejercicio para disminuir o aumentar el número de posibilidades en el juego y la presión del tiempo y el espacio en el juego. Eso tendría una influencia en la complejidad y dificultad del juego, como por ejemplo obligar a los jugadores a juzgar la mejor oportunidad en el momento del juego y aumentar la velocidad de ejecución de sus acciones. A pesar de una comprensión más clara de la complejidad y la dificultad del juego, todavía no hay una indicación basada en la evidencia de los niveles exactos de complejidad y dificultad que los jugadores necesitan experimentar de acuerdo con el nivel de competencia y la

edad indirecta, ni cómo poner en marcha los niveles medidos en el juego a lo largo de la carrera de los jugadores (Torres, 2022).

Cuanto menos posibilidades, más difícil será para los jugadores realizar acciones que ayuden directamente a su equipo a alcanzar un objetivo. Junto con la complejidad, la dificultad de un juego influirá en la respuesta a sus problemas (Barrero, 2023). Naturalmente, cuanto más competentes sean los jugadores, mejor gestionarán las situaciones y proporcionarán una ventaja a su equipo. Los juegos de ejercicios con cuatro o cinco jugadores en cada equipo proporcionarán posibilidades más fáciles de realizar algunos principios tácticos colectivos que los que están formados solo por 3. Así, en el contexto del juego, la complejidad y la dificultad se entrelazan. Según los hallazgos en ciencias cognitivas, la complejidad del juego requiere procesamiento, mientras que la dificultad desafiará el uso de habilidades. Como los jugadores se enfrentan a nuevos contenidos tanto en aspectos técnicos como tácticos al mismo tiempo, primero necesitarán ejercicios que ofrezcan un equilibrio entre estos contenidos, ya que es probable que no puedan realizar todas las demandas cuando sea necesario. Por esta razón, existe la ventaja de planificar de ida y vuelta entre situaciones menos complejas y difíciles a situaciones más complejas y difíciles a lo largo de la fase de aprendizaje, especialmente para ejercicios dedicados al contenido del juego (Sinovas, 2022).

### **Construyendo una estrategia para enseñar el juego**

En el ámbito de los deportes de equipo juveniles, se puede informar que los entrenadores adoptan estrategias para enseñar el posicionamiento y los movimientos que son similares a los utilizados para enseñar el dominio del balón o la técnica general. La creciente evidencia en la literatura sobre los estilos de aprendizaje también respalda que algunos jugadores utilizarán la ayuda de un enfoque más que otros y se beneficiarán de instrucciones claras y directas para el posicionamiento para rendir a corto plazo (Sinovas, 2022). En una perspectiva muy práctica en los deportes competitivos juveniles, la decisión del enfoque hacia los jugadores radica en poner un equipo en su lugar para ganar el próximo juego versus desarrollar jugadores inteligentes a largo plazo. Tal dilema se puede sentir cada semana a lo largo de una temporada. Bajo la presión de los resultados inmediatos, los entrenadores pueden recurrir a solucionar problemas a corto plazo, las necesidades más urgentes, para seguir trabajando en otras mejoras a partir de entonces. Todavía existe la necesidad de equilibrar los procesos entre la preparación y el desarrollo para jugar bien, incluso si se ve presionado con la importancia de los resultados (Santana, 2023).

En tal contexto, el estudio de las teorías del aprendizaje y de sus enfoques asociados hacia los jugadores puede responder a los objetivos a largo plazo recomendados en los planes de estudio para el desarrollo del jugador. Para empezar, se puede observar que las metodologías para enseñar el juego propuestas en publicaciones recientes en literatura científica (Torres, 2022) tienden a integrar actividades diseñadas con restricciones para responder a los desafíos planteados a través del proceso de aprendizaje no lineal. De hecho, la organización de estas metodologías de enseñanza parece estar convergiendo hacia el ensamblaje de ejercicios basados y en situaciones de juego bien diseñadas con actividades clave de revisión, dependiendo de los niveles de complejidad, dificultad y competencia. Por lo tanto, pueden compararse con el cognitivismo y el constructivismo por su énfasis en la interacción constante entre los individuos y el contexto del juego (Martín-Moya, 2022).

Estos enfoques para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje-formación son, por lo tanto, compatibles con esta idea de ensamblar juegos de ejercicios e intervenciones precisamente en la forma en que se utilizan para la enseñanza, el aprendizaje y la capacitación. Se informa que las actividades basadas en juegos se utilizan para enseñar, aprender o entrenar, por separado. En el caso de que, en los entornos de práctica formal, el contexto del juego se utilice generalmente como un instrumento de entrenamiento o de enseñanza con el objetivo de alcanzar niveles más altos de comprensión, rendimiento y resultados potenciales, especialmente a través de las orientaciones dadas por el entrenador (Barrero, 2023). El cognitivismo y el constructivismo pueden satisfacer notablemente las necesidades de aprendizaje en un contexto de competencia y actividades de entrenamiento altamente exigentes como es el caso de las academias de fútbol. El cognitivismo, sin embargo, presenta más directiva por parte del entrenador. El constructivismo, por su parte, está destinado a ser más beneficioso para el individuo, pero debe ser eficiente siempre que esté armonizado en términos de condiciones y contenidos del juego. En ese sentido, su adopción requiere que los entrenadores dejen claro por sí mismos lo que quieren lograr con sus jugadores y la interacción que quieren agregar sobre la experiencia del juego en sí. También tendrán un mayor impacto en los jugadores si los entrenadores hacen una buena lectura de estas características, su combinación en interacción y su evolución en el tiempo (Alavés González, 2022).

Como se deduce del análisis propuesto en este artículo, los entrenadores deben valorar el constructivismo y sus variantes holísticas asociadas bajo el paraguas de la teoría interaccionista y abstenerse de adaptar el conductismo prescriptivo para el desarrollo del comportamiento táctico, incluso si puede parecer más eficiente para corregir acciones o preparar a un equipo para

desempeñarse. De hecho, el conductismo no contribuiría al desarrollo de todo el potencial o al juego adaptativo. De hecho, el conductismo impone su propio rango de aplicabilidad y debe ser juzgado como incompatible con el desarrollo del comportamiento táctico. Se necesita una interacción y complejidad mínimas en la resolución de problemas en el juego y deben integrarse en las actividades propuestas para el desarrollo del comportamiento táctico, la mayoría de las veces. De lo contrario, las tácticas y decisiones se neutralizan, y su propiedad se desnaturaliza (Espinoza, 2023).

Las actividades e intervenciones clave se suscriben a la recomendación de Cabezón (2022) de utilizar muchas herramientas para ayudar a los jugadores a aprender y corresponde en muchos niveles al constructivismo. Más específicamente, la integración de debates, preguntas y comentarios integrados en juegos de ejercicios bien diseñados puede ayudar a los jugadores a realizar ajustes para mejorar la toma de decisiones. Prácticamente, la enseñanza del juego debe estar hecha a medida para los jugadores y el contenido que se cubre durante una sesión de entrenamiento, incluso si las actividades basadas en el juego pueden crear más tareas para los entrenadores. Pueden ayudar a responder a las necesidades individuales de aprendizaje y responder bien a una amplia gama de combinaciones entre individuos, contextos y tareas utilizando una paleta de herramientas, en lugar de adoptar un enfoque único para todas las necesidades. Una lectura precisa de las características del individuo, la tarea y el contexto ayudará a los entrenadores a proponer el ejercicio correcto y abordarlos adecuadamente (Casas, 2022).

El volumen masivo de información que proviene de estas combinaciones debe integrarse junto con el proceso con el único objetivo de ayudar a los jugadores a desarrollar su potencial, incluso si abarca un período de desarrollo más largo. Por lo tanto, desarrollar una forma de jugar, que es un comportamiento táctico, debe verse como cambios suaves continuos en las decisiones y acciones de los jugadores en el juego. Cuanto más alto sea el nivel, más jugadores deberán tener un comportamiento táctico eficiente. Después de todo, los entrenadores deben tratar de hacer que los jugadores sean lo más adaptables y experimentados posible con el objetivo de prepararlos para el siguiente nivel de competencia. Los jugadores también tendrán que desarrollar competencias clave para ser ingeniosos para responder a situaciones específicas de juego (Sinovas, 2022). Esto se refleja, por ejemplo, en la búsqueda de soluciones a problemas suscribiéndose a un modelo tanto como en la realización de soluciones disruptivas para el mismo principio. Los enfoques asociados con el interaccionismo se ajustan así a las necesidades de inculcar tal autonomía en los jugadores en lugar de enseñar con el objetivo de asimilar todas las soluciones (Santana, 2023).

Por lo tanto, apoyamos que la adopción de enfoques asociados con el interaccionismo para el desarrollo del jugador tendrá una influencia positiva y significativa en el comportamiento táctico de los jugadores y en su forma de jugar en general. Con el constructivismo como modelo, la familia interaccionista de enfoques es la que mejor articula las dinámicas de aprendizaje que son relevantes y compatibles con jugar y aprender a jugar. También les darán a los entrenadores la flexibilidad de leer y juzgar las combinaciones de contexto, contenido y tareas, y hacer ajustes en el camino. También dan espacio para herramientas y ser adaptables a la enseñanza, el aprendizaje y el entrenamiento para el juego. Como paso inicial en la exploración de estos enfoques de la enseñanza, comprender cómo las implicaciones subyacentes de estos enfoques hacia los jugadores pueden ayudar a adaptar los contextos de aprendizaje adecuados y las intervenciones de enseñanza. Además, reflexionar sobre por qué la adopción de un enfoque salió bien o mal puede ayudar a los entrenadores a discernir su aplicabilidad y alcanzar los objetivos.

## **5. CONCLUSIONES**

Las características de las teorías y enfoques de aprendizaje analizados en este artículo pueden utilizarse como guía para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje y formación de manera efectiva. Los entrenadores deben ser conscientes de su aplicabilidad, ya que su supuesto teórico inicial, su concepción y su funcionamiento son fundamentalmente diferentes. Tendrán un impacto diferente en el comportamiento táctico de los jugadores en desarrollo a corto y largo plazo y tendrán una influencia principalmente en su autonomía y adaptabilidad. Su adopción para enseñar, entrenar o preparar a los jugadores para responder a situaciones específicas-problemas también influirá en las intervenciones hacia los jugadores. En ese sentido, algunas intervenciones serán más convenientes para la experiencia de los jugadores.

Nuestro análisis se realizó precisamente para apoyar la búsqueda de más conveniencia en el desarrollo de los jugadores en términos de su comportamiento táctico en el juego, para las demandas específicas del contexto de juego. Los ejemplos se ilustraron con la intención de contextualizar el uso de enfoques para enseñar el juego e intervenir en el comportamiento táctico de aprendizaje para los jugadores. Ambos escenarios reflejan desafíos comunes a los que los entrenadores pueden enfrentarse y pueden abordarse utilizando enfoques asociados con el interaccionismo para enseñar el juego. Se considera que la especificidad del contexto del juego prácticamente impone sus correspondientes

dinámicas de aprendizaje y, por lo tanto, no puede beneficiar el aprendizaje de las acciones en el juego debido a las implicaciones en la toma de decisiones y la respuesta en el juego.

Queda claro que el uso del contexto adaptado del juego es un ingrediente importante para desarrollar acciones y toma de decisiones, ya que los parámetros cambiantes crean condiciones para lograr o desafiar el desempeño de acciones tácticas. Estas condiciones son importantes para el surgimiento de oportunidades que los jugadores deben reconocer, aprovechar y practicar a través de la repetición dentro de la variabilidad de los problemas. También son condiciones iniciales ideales para las intervenciones de enseñanza reales, como proporcionar retroalimentación y hacer preguntas que sean relevantes para los problemas en cuestión. La experiencia repetida del juego ajustado, las intervenciones adecuadas y la competencia son los elementos de la práctica que conducen a un comportamiento táctico ajustado y, por lo tanto, lo que retrata el proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento a largo plazo (Cabrera, 2023).

Por lo tanto, los entrenadores se beneficiarían de ser conscientes de su estilo, así como de sus predisposiciones a adoptar ciertos enfoques sobre otros. Deben considerar específicamente su sensibilidad pedagógica, sus intenciones, la estructura de las sesiones de entrenamiento y, lo que es más importante, las motivaciones intrínsecas de los jugadores en su estrategia para enseñar el juego, ya que influye en la enseñanza y el aprendizaje, así como en la relación con el jugador. Es importante que el cuerpo técnico evalúe el comportamiento del entrenador en el campo con el uso de cuadrículas de evaluación, aunque dicha evaluación ayuda a identificar la influencia que los entrenadores tienen en la experiencia de los jugadores mientras participan en actividades. Para una mejor comprensión de la psicopedagogía, las evaluaciones deben informar los enfoques que se adoptaron efectivamente y si la intervención correspondió al objetivo perseguido. Dicha retroalimentación tiene el poder de rastrear y ayudar a equilibrar la adopción de los enfoques para enseñar el juego dependiendo de los individuos y el contenido. Dicho seguimiento sería especialmente útil cuando los entrenadores esperan ciertas respuestas o cuando el contenido ya ha sido cubierto, pero no se observa en la jugada porque les informaría cómo hacer ajustes.

Este artículo, sus recomendaciones y sus conclusiones se limitan al alcance de las tácticas en lugar de un modelo que incorpora múltiples facetas del desarrollo o la educación. Se entiende que el desarrollo de tácticas es una de las muchas partes del desarrollo del jugador, especialmente si se concibe como parte de su educación deportiva general. El uso del marco de las tácticas para instigar un enfoque apropiado para enseñar acciones para el juego aún puede considerarse relevante debido al

dominio de las tácticas en los deportes de equipo. El contexto del juego en sí mismo integra la mayoría de las demandas y estímulos para llevar a cabo el desarrollo de la acción para la obra, y por esta razón, puede ser utilizado como un marco satisfactorio para el desarrollo. También se entiende que el desarrollo del jugador no puede limitarse a los ejemplos propuestos en este artículo, ni el proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento debe limitarse a los conceptos de táctica. Del mismo modo, los conceptos presentados en relación con la táctica se adaptan al juego de fútbol y deben observarse ajustes cuando se aplican a otros deportes, incluso en la familia de deportes de equipo.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Alavés González, V. (2022). *Educar conductas motrices en iniciación deportiva al fútbol mediante el aprendizaje comprensivo y el juego deportivo*. (Doctoral dissertation, Universidad de Murcia).
- Arévalo, T. (2022). Juego, Motricidad y Didáctica, desde la Cultura Infantil en Niños y Niñas de 4 a 6 años, bases teóricas desde una epistemología enactiva. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 45, 598-610.
- Barrero, A. (2023). Efecto de dos métodos de entrenamiento sobre la motivación en porteros de fútbol formativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 48, 207-212.
- Cabezón, J. (2022). Un modelo de entrenamiento para el entendimiento del fútbol (MEEF). Propuesta de aprendizaje de la inteligencia táctica en categorías de formación. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 27, 292.
- Cabrera, M. (2023). *Fútbol. Entrenamiento condicional en un modelo de juego: Del entrenamiento en equipo al trabajo individual*. Wanceulen SL.
- Casas, F. (2022). Manifestación de la ansiedad precompetitiva en futbolistas de series cadetes de clubes profesionales del fútbol chileno durante el torneo 2018. *Revista Horizonte*, 1(24), 69-86.
- Castillo Miyasaki, E. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-9.

- Espinoza, R. (2023). Conductismo y Constructivismo: su Trascendencia en la Enseñanza Universitaria. *Revista del Posgrado en Derecho de la UNAM*, 17, 7-7.
- Ferreira-Ruiz, Á. (2022). Revisión sistemática: comportamiento técnico-táctico en juegos reducidos en fútbol masculino. *Apunts Educación Física y Deportes*, 38(148), 42-61.
- Gómez, A. (2022). Evaluación de la agresividad y violencia en futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 27, 294.
- González, I. (2022). *Fútbol. Historia y aspectos básicos del juego y del entrenamiento*. Universidad Miguel Hernández.
- Jaramillo Batallas, L. (2022). Revisión sistemática sobre el diagnóstico psicológico de la atención y la concentración en el fútbol. *Ciencia y Deporte*, 7(1), 148-158.
- Martín-Moya, R. (2022). Periodización táctica y metodología de enseñanza-entrenamiento-aprendizaje en fútbol. Modelo de Juego. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 45, 693-703.
- Morocho Bonifaz, D. (2022). Criterios de especialistas sobre indicadores técnico-tácticos de selección deportiva por funciones del juego en fútbol. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(1), 313-324.
- Paucar Haro, L. (2022). Entrenamiento funcional como método de recuperación poscompetencia en fútbol sub-12. Criterios de especialistas. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(1), 258-273.
- Ponce Pinargote, S. (2023). Incidencia de la preparación del entrenador en el desarrollo de las capacidades físicas de los futbolistas de la categoría sub-18. *Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación*.
- Santana, T. (2023). Análisis del comportamiento de las acciones ofensivas del equipo de fútbol categoría 14-15 años de Granma. *Ciencia y Educación*, 4(1), 46-53.
- Sinovas, L. (2022). Modelo multivariable para la planificación del entrenamiento en fútbol profesional. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 22(85), 183-199.

Torres, R. (2022). Conductismo, cognitivismo, constructivismo: sus aportes y las características del docente y estudiante. *Paidagogo*, 4(2), 90-102.

#### **AUTHOR CONTRIBUTIONS**

All authors listed have made a substantial, direct and intellectual contribution to the work, and approved it for publication.

#### **CONFLICTS OF INTEREST**

The authors declare no conflict of interest.

#### **FUNDING**

This research received no external funding.

#### **COPYRIGHT**

© Copyright 2024: Publication Service of the University of Murcia, Murcia, Spain.