

ESTUDIO DE CASO: PERFIL TELEOMOTOR DE LA LÍNEA DE DEFENSA DEL EQUIPO DE FÚTBOL JUVENIL "C.D. LAURO" A TRAVÉS DEL ANÁLISIS DE OBJETIVOS MOTORES.

CASE STUDY: TELEOMOTOR PROFILE (BASED ON MOTOR OBJECTIVES) OF THE DEFENDING LINE OF THE JUNIOR SOCCER TEAM "C.D. LAURO" THROUGH THE ANALYSIS OF MOTOR OBJECTIVES.

Vila Martínez, J.A. vila_84@hotmail.com

Rojo Rodríguez, J. (*) jrojodeporte@yahoo.es

Gaona Cabello, D. diegi10@hotmail.com

(*)Sub director y professor Ba (Hons) Physical Education & Sports. University Of Wales . EADE. Málaga.

Fecha de recepción: 15 de Enero de 2009.

Fecha de aceptación: 14 Mayo de 2009.

Resumen

El objetivo del presente estudio analiza los patrones de juego individual de cinco jugadores defensas de un equipo de fútbol juvenil, sus patrones de juego colectivo (línea defensiva) y la comparación de la estrategia propuesta por el entrenador con el juego de los defensas. La metodología aplicada fue: la observación directa en vídeo, Cuestionario de Auto observación Ludomotriz (CAL) y el análisis de los documentos obtenidos por medio del Análisis de Contenidos Praxiomotrices (ACP). Para el tratamiento de datos usamos redes proposicionales y tablas de frecuencias. El estudio concluye que existen objetivos motores relacionados entre jugadores y la estrategia de juego propuesto por el entrenador de una forma significativa (89,75% de los objetivos) excepto en cuatro objetivos motores que el análisis estadístico (t student medidas independientes) no indica ninguna relación. Por lo que constituyen una nueva línea de trabajo para el entrenador en el terreno de juego.

Palabras claves: Praxiología motriz, defensa, fútbol, patrón de conducta, pensamiento estratégico.

Abstract

The aim of study is it analyze the patterns player of five defenses Junior Soccer Team, your pattern group defenses and comparison trainer strategy with the defenses play. The methodology was: the video observation, Auto-observation Questionary (CAL) and Analysis of Praxiomotor content (ACP). For data treatment we used Proposition Net and frequency tables. The study finished that has been motor aims connected between player and trainer strategy (89,75% total aims) except in four motor aims that stadistic analysis (t student measures independents) not show anyone relationship . This is represent one new line of work in the future in the trainer world.

Key words: Motor Praxiology, defense, soccer, behavior pattern, Strategic thinking

INTRODUCCION:

Con este estudio tratamos de definir el perfil teleomotor de la línea defensiva de un equipo juvenil, para ello nos hemos propuesto los siguientes objetivos:

- Analizar patrones de juego individual de los jugadores de la línea de defensa respecto a objetivos motores.
- Describir patrones de juego de la línea de defensa; es decir, como se comportan cada uno de los jugadores en relación con los demás en una misma línea.
- Comparar la estrategia propuesta por el entrenador en base a objetivos motores en relación al análisis del perfil teleomotor (perfil en base a los objetivos motores) de los defensas.

Nos apoyamos en el ámbito de la Praxiología Motriz definida por Hernández Moreno y Rodríguez Ribas (2004), como la ciencia que pretende estudiar las acciones motrices que emergen en cualquier situación deportiva o lúdica, como consecuencia de una compleja trama de relaciones que se establece entre los participantes, al margen de quienes sean éstos.

El objeto formal de la Praxiología Motriz es el estudio científico de las acciones motrices. Este concepto es mucho más amplio que el de conducta motriz ya que, abarca los procesos de adaptación de las conductas motrices a una situación motriz determinada. Se trata de otra perspectiva; de una subjetividad como la conducta motriz se pasa a un sistema operante susceptible de ser estudiado bajo constantes estructurales y matemáticas: la acción motriz.

Esto se traslada a cualquier ámbito de la práctica de actividad física y del deporte en la que todas las acciones que subyacen de la situación motriz posean uno o varios objetivos motores. En nuestro caso que nos ocupa, hablamos del deporte colectivo del fútbol cuyas connotaciones están descritas a posteriori.

La mayoría de los estudios que se han realizado sobre el fútbol tienen una orientación descriptiva, cuyos resultados se fundamentan, sobre todo, en análisis de frecuencias y/o porcentajes de los acontecimientos registrados: frecuencia de posesiones de balón que comienzan en una determinada zona del terreno de juego, frecuencia de pases contenidas en las posesiones que tienen la consecución del gol, etc, que como decimos, representan fundamentalmente, cantidad.

Nosotros vamos más allá. Queremos conocer qué ocurre dentro del juego, qué estructura base y sistema dinámico de relaciones posee el conjunto en sí, y para ello analizamos las relaciones entre los jugadores dentro del propio juego y por supuesto, el sistema y estructura base que propone o pretende el entrenador que ejerce como jefe de orquesta. El lector podría apreciar que se trata de una generalidad. No es así, ya que cada grupo se estructura y se desestructura en el juego a medida que acontecen distintos hechos en el juego. Y cada conjunto, se adapta a estos últimos hechos de distintas maneras.

1. MARCO TEÓRICO:

En la bibliografía hemos podido comprobar que autores como Castellano y cols (2000), crearon una herramienta para observar, codificar, y analizar el contexto de comportamiento específico del fútbol. Estos autores, registraron ciertos tipos de comportamiento estratégico interactivo entre los equipos, así como los contextos de interacción en los que tienen lugar y el aspecto espacial.

Según Rodríguez Ribas, J. P. y cols (2003), cada jugador, partiendo de una acción de juego previamente diseñada, tiene unas preferencias estratégicas que son llevadas a cabo durante cada intento en el desarrollo del encuentro deportivo. En otras palabras, cada jugador manifiesta su pensamiento estratégico encaminado a cumplir los objetivos motores finales en las situaciones de juego (intentar introducir balón en la meta contraria y evitar que lo introduzcan en la nuestra).

García de la Concepción y cols (2009), propusieron una herramienta de observación destinada a observar, codificar y analizar un marco de conducta concreto: los goles producidos en jugadas a balón parado en fútbol. Con esta herramienta no se pretende cuantificar el número de goles que se consiguen en un periodo de tiempo, o por parte de un equipo, sino buscar patrones de conducta que tengan una posibilidad de aparición superior al azar, es decir, aspectos cualitativos en las acciones que acaban en gol y que vienen precedidas de saques de esquina o libres indirectos.

Como conclusiones destacadas por estos autores indican que no se puede afirmar que haya patrones de conducta con una probabilidad de aparición mayor a las del azar. Pero si se puede considerar este estudio como apriorístico


Es fundamental para esta investigación definir algunos conceptos, que detallamos a continuación.

 *Entrenador.*

Persona que dirige, organiza, gestiona y controla a un sujeto o grupo hacia unos objetivos planteados.

 *Estrategia Motriz.*

"Aplicación sobre el terreno de un plan de acción individual o colectivo, con la finalidad de resolver la tarea propuesta por una situación motriz determinada". (Parlebas, 2001)

 *Fútbol.*

"Podríamos definir el Fútbol como una habilidad abierta fundamentalmente perceptiva (Knap) con objetivos cognitivos (Bloom) que requiere el dominio del propio cuerpo y la relación con los demás (A.A.P.H.E.R.) con una gran incertidumbre sociomotriz implícita en el juego (Parlebas) que exige un tercer nivel de dificultad que implica la movilidad constante del objeto y el sujeto, es decir, del balón y del futbolista (Fitts) y que además conlleva el dominio de los desplazamientos y el conocimiento del oponente (Tissie)". (Mas, J. 2003)

 *Línea defensiva.*

Teniendo en cuenta que los defensas son aquellos jugadores que en relación con el espacio están más cercanos a la portería propia, podemos definir como línea defensiva las acciones que realizan dos o más jugadores de la defensa de forma coordinada para solucionar las situaciones de ataque del equipo contrario que se presentan durante el juego.

 *Objetivo motor.*

"Intención de la persona de incidir en su motricidad. Para que haya objetivo motor es imprescindible buscar la intervención de la motricidad (que no siempre implica movimiento). Los grupos de objetivos motores que podemos considerar en la actualidad son, según GEIP (2000): trasladarse o trasladar un objeto en el espacio-tiempo y/o evitarlo, situar un móvil en una meta y/o evitarlo, enfrentarse cuerpo a cuerpo y/o evitarlo, reproducir modelos y/o evitarlo y actuar interoceptivamente." (Hernández Moreno, Rodríguez Ribas, 2004).

 *Patrón de conducta.*

"Secuencia de categorías conductuales que ocurre con una frecuencia significativamente distinta a la esperada en el supuesto que cada elemento de la misma no esté condicionado a la ocurrencia del elemento anterior". (Anguera, 1999).

 *Patrón de conducta colectiva.*

Relación existente entre las conductas de los diferentes elementos que forman el sistema que pretendemos estudiar.

 *Rol praxiomotor.*

Es aquel uso que la persona hace de las condiciones y objetivos explicitados en un estatuto praxiomotor, por ejemplo, de un reglamento deportivo. En esencia, un rol praxiomotor es un rol estratégico-motor, pues se refiere a un sector de la estrategia motriz. (Hernández Moreno y Rodríguez Ribas, 2004)

 *Rol sociomotor.*

"Conjunto de comportamientos motores que en un juego deportivo están asociados a un estatus sociomotor concreto". (Parlebas, 2001)

 *Situación praxiomotriz.*

También denominada "situación motriz", o, simplemente "situación", es entendida como una estructura de datos que se desprende de la realización de una tarea praxiomotriz. Una situación praxiomotriz es la información que los jugadores utilizan decidiendo sobre cómo alcanzar los objetivos motores utilizando las condiciones prácticas del entorno. (Parlebas, 2001).

La investigación se encuadra en el ámbito de la Praxiología motriz, ya que basándonos en ella, podemos desmenuzar y conocer profundamente como se construye el juego para poder así entenderlo.

La realización de la tarea motriz (en nuestro caso es el fútbol) se logra a través de unas condiciones que definen unos objetivos motores a alcanzar. Estas variables son las dimensiones que van a caracterizar y siempre aparecen en cualquier tarea o situación de juego.

Estas dimensiones son cinco: espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y equilibración.

 *Espacio praxiomotor*

El espacio se refiere al terreno, a los objetos y a los materiales que contiene, a sus características y a los desplazamientos. Algunos indicadores del espacio praxiomotor para analizar los objetivos motores

En cuanto al espacio reglamentado (desde la tarea):

- Espacio en tanto lugar que alcanzar: la meta física (espacio-marca: portería).
- Espacio en tanto que distancias métricas: dimensiones del terreno.
- Espacio físico en tanto que portador de incertidumbre: sin incertidumbre (campo de fútbol).

- Espacio de participación: espacio sociomotor (campo de fútbol).
- Espacio individual de interacción: espacio total dividido por número total de jugadores en juego (por ejemplo: terreno de fútbol dividido entre los 22 jugadores).
- Espacio distribuido en subespacios diferenciados: espacios fijos prohibidos (tocar balón con la mano un jugador diferente al portero dentro del área del portero), espacios variables prohibidos (el de fuera de juego en fútbol).
- Espacios de participación: comunes (fútbol, baloncesto...).
- Objetos y materiales de ese espacio: los fijos (portería, banderín de córner), los móviles (una pelota).

En cuanto al espacio en la dinámica de la propia situación praxiomotriz (el espacio que es utilizado durante la participación):

- o Localización: de los participantes, del móvil.
- o Distancias intermedias: entre participantes, entre móvil y participantes, entre participantes o móvil y los lugares de referencia del terreno...
- o Trayectorias realizadas: por los participantes, por el móvil.
- o Espacio de enfrentamiento motor: de contacto (en jugadores de fútbol en 1 contra 1 por ejemplo).
- o Espacio en función del desarrollo de la participación grupal: espacios colectivos (zonas de organización de la participación, zonas de tránsito, zonas más o menos favorables para lograr puntuar) y zonas individuales dentro del grupo.
- o Espacios ocupados: sistemas de juego, zonas libres.

Gestualidad praxiomotriz

Contiene el aspecto corporal de las posibles praxis, usando lo espacial y lo temporal. Por ejemplo, una tarea (un reglamento, las indicaciones de un entrenador...) puede describir los movimientos segmentarios que se deberán realizar o la manera de manejar objetos o de desplazarse por el terreno en ciertos instantes. Lo gestual es un aspecto personal (referido a la persona y su cuerpo), y por ello los implementos y la ropa y calzado son una prolongación de cuerpo de los participantes. La pelota, las zapatillas de fútbol, etc., son parte del uso gestual.

Hay numerosas formas de entender la gestualidad. Algunos de los múltiples indicadores de la gestualidad praxiomotriz que se han propuesto para analizar los objetivos motores y las características del entorno se describen de este modo:

- o Según la parte del cuerpo que participa: tren superior (saque de banda y portero), tren inferior, ...
- o Según el tipo de contracción: isotónica, excéntrica ...
- o Según el tipo de desplazamiento corporal: andar, correr, ...
- o Según el uso de los objetos: lanzar, golpear, conducirlo...
- o Según la forma de transporte: manejar, rodar...

En el deporte y en ciertas prácticas físicas que requieren un mínimo nivel de dominio motor, a la gestualidad que muestra efectividad se le suele llamar "técnica".


Tiempo praxiomotor

Circunscribe a los momentos en los cuales son válidas o no las acciones (tiempo de participación y de pausa), a la duración mínima o máxima de las realizaciones, al ritmo de las secuencias. El tiempo en sí mismo no es nada si no va referido a algo en concreto (los participantes, el espacio y sus componentes, la gestualidad). Algunos indicadores del tiempo praxiomotor para analizar los objetivos motores y las características del entorno serían:

En cuanto al tiempo reglamentado (desde la tarea):

- o Tiempo en tanto que instante a alcanzar (tiempos-marca): mantener un resultado positivo el tiempo suficiente para puntuar.
- o Tiempos comunes (fútbol).
- o Tiempo en tanto que secuencia fija que superar: la duración de las partes de un partido.
- o Tiempo distribuido en subtiempos diferenciados: tiempos variables prohibidos (pérdida de tiempo en el saque del portero).

En cuanto al tiempo en la dinámica de la propia situación praxiomotriz (el tiempo que es usado durante la participación):

- o Duración de los desplazamientos o de la gestualidad: la de los jugadores, la del móvil.
- o Intervalos de separación: entre participantes, entre móvil y participantes, entre participantes o móviles y los momentos seleccionados como referencia...
- o Ritmo de participación: rápido o lento; acelerar, mantener o ralentizar.
- o Tiempo de enfrentamiento motor: de contacto (marcaje del defensa al delantero en un córner).
- o Tiempo en función del desarrollo de la participación grupal: tiempos colectivos (intervalos de desplazamientos o de gestualidad coordinada, intervalos de organización de la participación, intervalos de transición, intervalos temporales más o menos favorables para lograr puntuar) y tiempos individuales dentro del grupo.
- o Sincronización (contraataque).
- o Anticipaciones.
-  Comunicación praxiomotriz.

Cuando existe (en las actividades praxio-sociales), atiende a la forma de intercambios entre personas, y al uso grupal que esas personas hacen de las anteriores condiciones (espaciales, temporales, gestuales) para intentar lograr objetivos motores. Entonces en una práctica física se pueden analizar, por ejemplo, modos de desplazarse cooperativamente o en oposición con o sin máquinas, de moverse con objetos que se transiten, de acercarse o alejarse del otro, de mantenerse más o menos tiempos junto a otros, de construir figuras o realizar alguna gestualidad entre varios. Es decir, lo relacional siempre se refiere a uno o varios elementos gestuales, espaciales o temporales que implican la comunicación motriz.

Estos son algunos de los indicadores de las formas de relación entre participantes:

- o Sustrato de la relación. Por ejemplo: una sincronización temporal (cambio de marcaje entre jugadores defensivos), un contacto corporal (salto de cabeza entre dos jugadores de fútbol), un reparto de zonas del terreno (centro o bandas), una transmisión del móvil (en fútbol, pase en profundidad al delantero), etc.
- o Signo de la relación:
 - o Positiva: o simplemente "comunicación", cooperación, colaboración, solidaridad, con compañeros (la que hay entre futbolistas de un mismo equipo).
 - o Negativa: o simplemente "contracomunicación", oposición, rivalidad, contra adversarios (la que hay entre jugadores de fútbol de equipos contrarios).
- o Formas de cambiar o de permanecer en el signo de la relación entre participantes:
 - o Exclusiva (un mismo jugador no puede cooperar y oponerse simultáneamente respecto a otro: fútbol)
 - o Estable (un jugador no puede cambiar de la cooperación a la oposición respecto a otro o viceversa: fútbol)

- o Equilibrio en la oposición entre equipos:
 - o Simetría: el número de componentes de un equipo y/o roles de un jugador o equipo es similar al opuesto. (posiciones de juego)
- o Cantidad de personas en cooperación, considerando el elemento de la relación: diferenciación (ninguno: contraataque de un equipo de fútbol).
- o Posibilidad de intervención frente/con el otro: simultánea (todos a la vez: deportes de equipo).

 Equilibración praxiomotriz

Es habitual encontrarse con reglamentos, normas o acuerdos que definen comportamientos motores concretos destacados. Estos comportamientos se refieren a las acciones que permiten obtener logros respecto a los otros participantes, siempre por comparación. También es un factor de equilibrio las sanciones y sus correspondientes compensaciones cuando se efectúan acciones que provocan faltas. Por último, cuando hay disimetría (diferente número de participantes entre los equipos o roles distintos para los participantes) se produce en cierto momento un cambio obligatorio de esta circunstancia como procedimiento de compensación. Algunos elementos de la equilibración praxiomotriz son los siguientes:

- Comportamientos puntuales (se les da un valor cuantitativo) y finales (se cumplen los objetivos motores finales). Pueden suponer un registro (marca) matemático por realizar una acción primordial o no: introducir el balón en la portería contraria vale 1 punto.
- Comportamientos y factores de compensación como consecuencia de acciones sancionables: pasa el balón al equipo contrario cuando se cae en fuera de juego en fútbol o cuando se deja que el balón salga por la línea de banda en fútbol; se acumulan avisos (tarjetas o eliminación de jugadores) al zancadillear a un futbolista, etc.
- Cambio de roles o de jugadores obligatoriamente cuando no hay simultaneidad de opciones (disimetría): cuando un jugador se tiene que poner de portero porque el portero se ha lesionado y se han agotado los cambios...

Una vez que conocemos cómo se estructura el juego del fútbol, podemos avanzar en la investigación. El conocimiento de las dimensiones aplicadas al fútbol nos concede la posibilidad de afrontar las distintas fases de la investigación, como, por ejemplo, en la selección de secuencias y entrevistas, con una mayor garantía de extraer datos relevantes.

Para conocer qué debemos observar, presentamos a continuación un cuadro sinóptico, en el que aparecen todas las acciones motrices defensivas como muestra de lo que vamos a observar. Y nos referimos a ello como muestra, ya que un defensa como jugador, cuando posee balón se convierte en atacante y cuando deja de tener la posesión del balón se convierte en defensor.

Medios técnico-tácticos individuales de defensa	Medios técnicos-tácticos grupales básicos de defensa
<ul style="list-style-type: none"> • La interceptación. • La entrada. • La carga. • La anticipación. • La pantalla. • Los despejes. • La cobertura al balón. • El acoso. • La percepción táctil. • La percepción del oponente directo e indirecto. • La orientación postural. • La temporalización. • La ocupación espacial. • El contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • La cobertura al jugador. • La permuta al jugador. • El desdoblamiento. • La colaboración portero- defensa y viceversa. • Los apoyos defensivos. • La basculación. • La reducción espacial. • La temporalización. • El contexto.

Tabla 1. Supuestos praxiológicos de los aspectos defensivos en fútbol

2. MÉTODOS

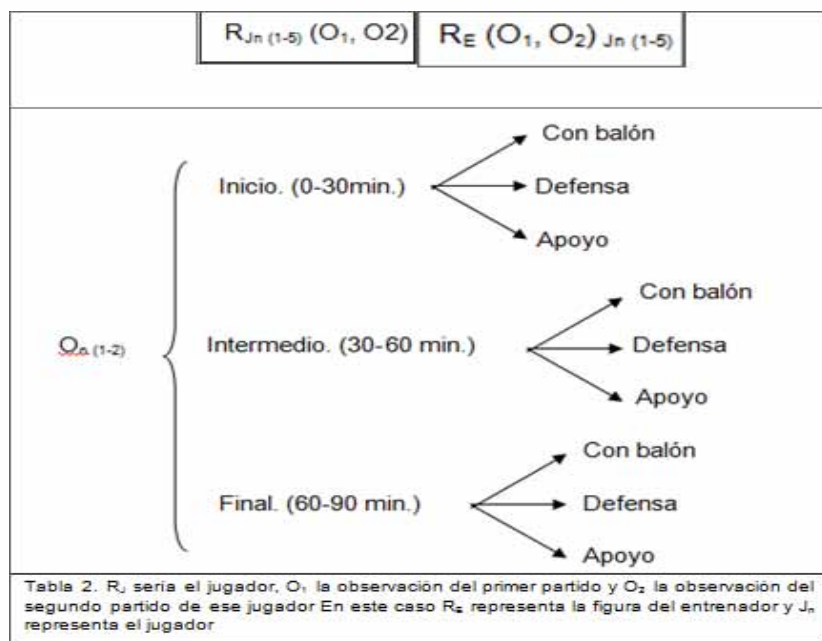
En la realización de esta investigación se incluyeron a 5 jugadores de la línea defensiva del "C.D. Lauro" (Juvenil A) por medio de grabaciones con cámara de vídeo de ocho partidos de la temporada 08/09.

Los materiales utilizados fueron: Cámara de vídeo JVC.GR-DX27E MINI DV, Cintas FUJI DVC 60', Trípode, Portátil COMPAQ R4000., Grabadora PANASONIC Mod. RR-US361., Programa informático SPSS 15.0

En el estudio analizamos las siguientes variables:

- Patrones de conducta individual
- Patrones de la línea defensiva del "C. D. Lauro"
- Estrategia de juego propuesta por el entrenador.

El esquema del diseño de nuestro estudio viene a representarse de la siguiente forma:



Instrumentos:

Para esta investigación hemos utilizado los métodos que Rodríguez Ribas y Hernández Moreno (2004) nos exponen. Se trata de una metodología de la investigación que se basa en la observación de conductas, la realización de cuestionarios y en el análisis documental de las transcripciones de las entrevistas.

En primer lugar, procedimos a una selección de secuencias de juego para cada jugador, en total 9 secuencias por partido, divididas temporalmente en inicio, mitad y final de partido dividido en fases de 30 minutos. En cada fase de 30 minutos se seleccionaron 3 secuencias que responden a los criterios anteriormente citados en la tabla 2.

Tras la selección de secuencias, realizamos una entrevista denominada Cuestionario de Auto Observación Ludomotriz (CAL). Se trata de una entrevista semiestructurada en el que el deportista contesta a las preguntas a las que se somete, a la par que observa su propia jugada. Todas las preguntas están relacionadas con los objetivos motores y se trata de ir indagando en ello.

A posteriori, llevamos a cabo el Análisis de Contenidos Praxiomotrices (ACP), en el que se codifican los objetivos motores encontrados en el texto transcrito de las respuestas del CAL.

Tras el ACP, los objetivos motores se organizan en forma de árbol, en lo que se denomina Red proposicional. En él, queda reflejado la relación de objetivos motores tanto principales como secundarios o como los conocemos normalmente, subobjetivos motores. (Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J.P., 2004).

A continuación, llevamos a cabo una extracción de las frecuencias de los objetivos y subobjetivos motores surgidos en las entrevistas

Los instrumentos han sido utilizados en distintas investigaciones de índole similar. Por otro lado, no deja de ser un análisis cualitativo de la situación de juego.

Para finalizar, con ayuda del programa informático SPSS 15.0, aplicamos índices estadísticos como: frecuencias, medias, modas y t-student.

3. RESULTADOS:

Como se ha mencionado, a raíz de las transcripciones pudimos obtener el Análisis del contenido praxiomotor (ACP), y de este, las redes proposicionales y las tablas de frecuencias.

Quedan reflejadas a modo de tabla:

- las frecuencias, que no son más que un porcentaje del total de los objetivos motores

- las modas de jugadores y entrenadores que vienen a explicarnos en un primer número cuántas veces aparecen y en qué número de jugadores (1/3: significa que aparece 1 vez en tres jugadores ese objetivo motor). La P procede de la t de student para medidas independientes que compara las medias en objetivos motores mostrados por el entrenador y los jugadores con el fin de apreciar si hay diferencias o no entre ellos.

INTENCIÓN	%	MODA jugadores	p	MODA entrenador-jugador
A1	13,54	1/3 3/1 4/1	0,141	0/8 1/2
A2	47,08	4/1 6/1 7/2 13/1	0,066	0/4 1/3 2/3
A3	5,32	0/2 1/2 2/1	0,034	0/4 1/2 2/4
B1	9,66	0/2 2/1 3/1 4/1	0,681	0/6 1/3 2/1
B2	20,54	1/1 2/1 3/1 4/1 5/1	0,29	0/1 1/5 2/2 3/1 5/1
B3	4,88	0/2 1/2 2/1	0,273	0/1 1/2 2/2 3/4 6/1
A1.1	3,1	0/3 1/2	1	0/3 1/3 2/3 3/1
A1.2	2,22	0/4 2/1	0,789	0/8 2/1 3/1
A1.3	2,22	0/4 2/1	0,082	0/5 1/1 2/1 3/2 6/1
A1.4	4,34	0/3 1/1 2/1	0,095	0/5 1/4 3/1
A2.1	7,86	1/4 2/1	0,065	0/7 1/2 2/1
A2.2	18	1/1 2/1 3/2 6/1	0,545	0/7 1/3
A2.3	8,1	0/2 1/1 2/1 3/1	1	0/6 1/4
A2.4	2	0/4 2/1	1	0/8 1/2
A2.5	3,34	0/4 2/1	1	0/8 1/2
A2.6	1,66	0/4 1/1	0,347	0/5 1/4 3/1
A2.7	0	0	0,066	0/6 1/1 3/1 4/2
A3.1	2,2	0/3 1/2	0,545	0/7 1/3
A3.2	3,1	0/3 1/2	0,291	0/6 1/1 2/2 3/1
B1.1	1,1	0/4 1/1	0,481	0/6 1/3 4/1
B1.2	1,1	0/4 1/1	0,545	0/7 1/3
B1.3	2,2	0/3 1/2	0,789	0/8 2/1 3/1
B1.4	1,1	0/4 1/1	1	0/8 1/2
B1.5	2,1	0/3 1/2	1	0/8 1/2
B1.6	2	0/4 2/1	0,347	0/9 1/1
B2.1	6,1	0/3 1/1 4/1	1	0/8 1/2
B2.2	2,1	0/3 1/2	1	0/8 1/2
B2.3	4	0/4 2/1	1	0/8 1/2
B2.4	0	0/4 1/1	0,065	0/5 1/4 2/1
B2.5	1,1	0/4 1/1	1	0/8 1/2
B2.6	0	0/4 1/1	0,347	0/9 1/1
B3.1	1,1	0/4 1/1	1	0/8 1/2
B3.2	1,1	0/4 1/1	1	0/8 1/2
B3.3	0	0/4 1/1	1	0/8 1/2
B3.4	1,66	0/4 1/1	0,065	0/5 1/4 2/1

Tabla 3. Modas, frecuencias y t de student para medidas independientes

En la tabla 3, aparecen varios datos con especial relevancia al alto número de coincidencia entre jugadores (los códigos de cada objetivo motor quedan reflejados en el anexo). Como se aprecia, los objetivos referidos al ataque (A) aparecen en frecuencia en mayor número, sobre todo los que se encuentran en un nivel superior de la red proposicional, siendo el subobjetivo A2.2 el que más aparece en porcentaje. En cuanto a los objetivos propios de la acción defensiva (sin posesión) el objetivo que más aparece en frecuencia es el B2.1.

Como resultado, también dejamos plasmados dos redes proposicionales que surgen de cada jugador (los códigos de cada objetivo motor quedan reflejados en el anexo). Lo dejamos como muestra, de tal manera que se hacen visibles los niveles de profundidad en cuanto a objetivos motores y el número de subobjetivos que subyacen a un objetivo motor primario.

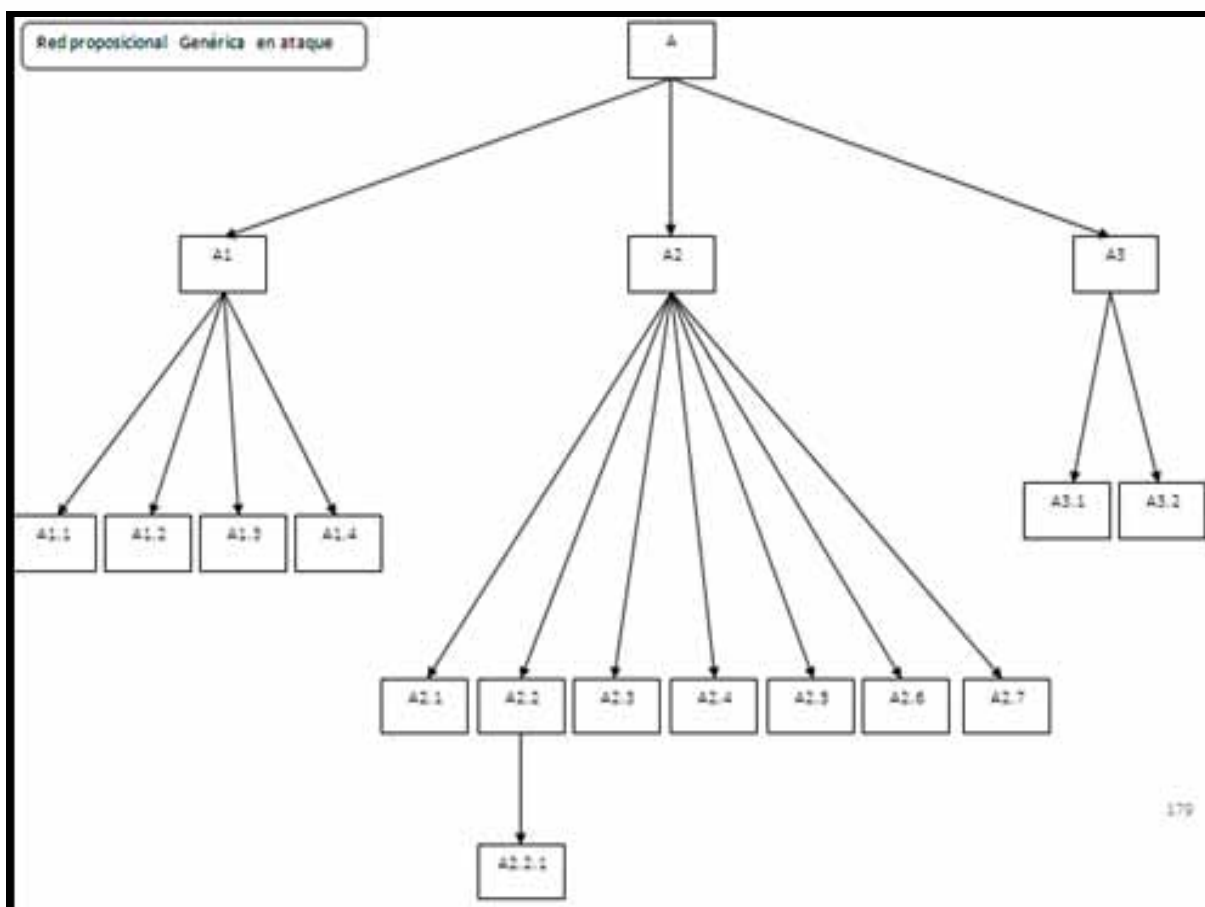
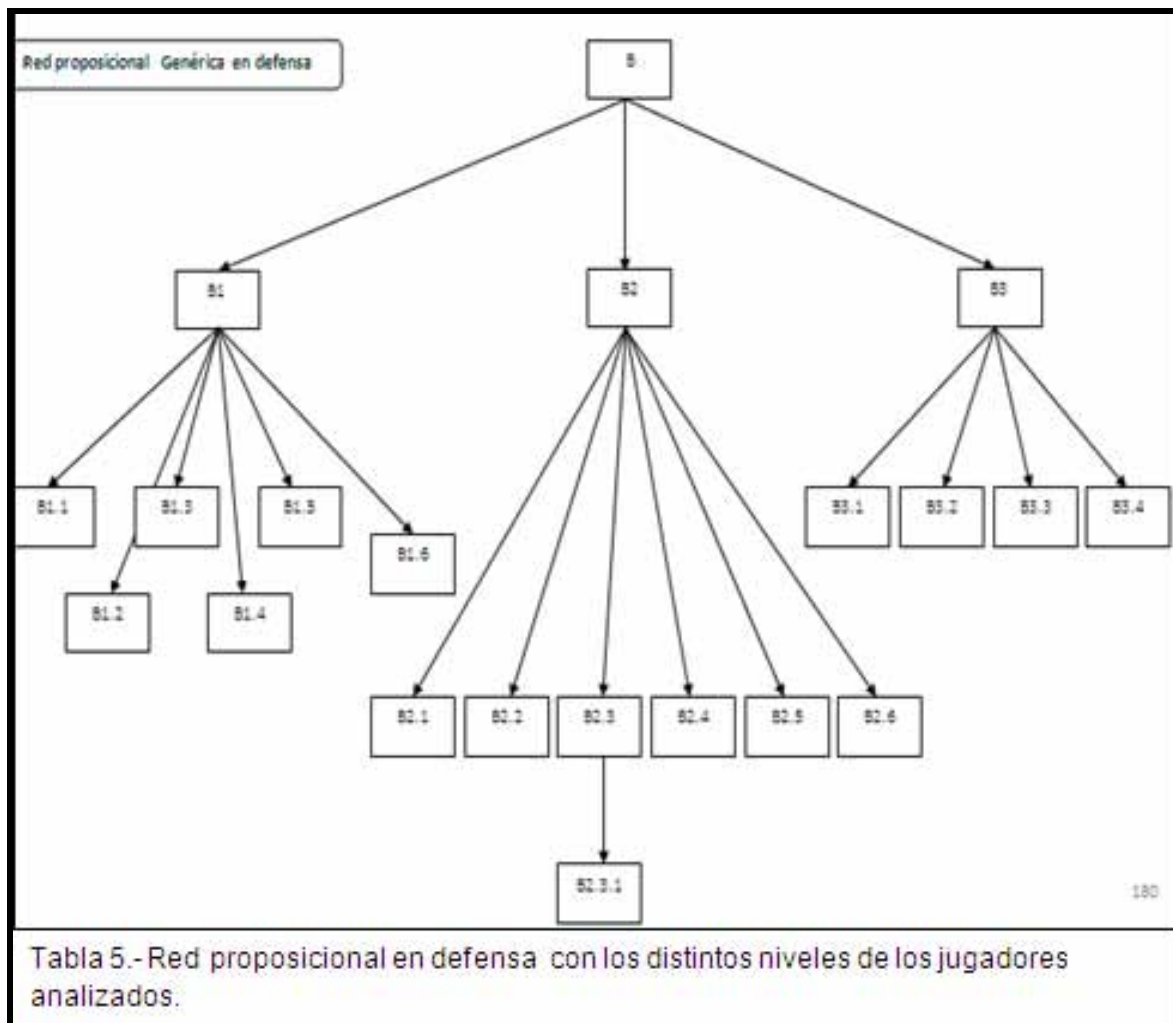


Tabla 4.- Red proposicional en ataque con los distintos niveles de todos los jugadores analizados



4. DISCUSION:

En cuanto al primer objetivo que es a nivel individual, los jugadores tienen una actitud atacante, exceptuando al jugador 4 que se encuentra en un punto intermedio, lo cual nos hace pensar que es un jugador que no necesariamente quiere jugar como defensa.

En cuanto a nuestro segundo objetivo, en la línea defensiva hemos observado que esta actitud atacante, antes mencionada a nivel individual, se nos plasma a nivel colectivo. Esto es observado ya que por medio de nuestras estadísticas hemos comprobado que existen frecuencias en el objetivo A2 "Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria" con un porcentaje de un 47,08%.

El tercer y último objetivo de nuestro estudio, referido a la comparación entre la estrategia propuesta por parte del entrenador en los entrenamientos y el comportamiento final de los jugadores de la línea defensiva en competición, apreciamos datos significativos distintos o muy cerca de serlos. El dato que ha sido más significativo es la intención A1.3 "Intentar introducir móvil en meta contraria manteniendo posesión, pasando a un compañero" que posee una $p=0,034$. Esto nos viene a decir que hay diferencias claras entre la intención del entrenador y la de la línea defensiva en este objetivo, aunque también hemos podido apreciar que existen patrones de conducta establecidos entre jugadores y entrenador ($p=1$).

En los estudios referenciados anteriormente, como por ejemplo Castellano y cols (2000), García de la Concepción y cols (2008), se investiga la situación motriz desde la metodología observacional y no se busca un conocimiento profundo de lo que ocurre realmente en la comprensión del juego por parte del jugador. Se ha intentado buscar, el por qué un jugador afronta una manera de jugar los partidos con un plan que no está acorde con lo planteado por el entrenador. Por el momento no hay explicaciones en base a referencias bibliográficas, ya que el número de investigaciones realizadas sobre perfil teleomotor (análisis de objetivos motores en el juego) escasean. Los últimos se refieren a otros deportes colectivos como Balonmano y Waterpolo (Rodríguez Ribas,

J. P y cols, 2003). Con la aplicación de futuras y nuevas herramientas de observación y análisis documental de más precisión podríamos intentar conseguir una información aún más exhaustiva.

No obstante, queda resaltar que los jugadores son de una edad avanzada (17-18 años) y de haber dispuesto de la planificación y números de sesiones u horas aplicadas a la mejora de esos objetivos podríamos haber sacado en claro si la no mejora se ha producido por un mal entrenamiento o por una dificultad en el aprendizaje de nuevas habilidades dependiendo pues de la propia madurez del deportista para la proyección en sus cualidades como tal.

5. CONCLUSIONES:

Los objetivos de la investigación se han cumplido con creces ya que hemos podido conocer que existe un patrón de conducta en la línea defensiva y esta es comparable con la propuesta que intenta transmitir el entrenador a sus jugadores.

Estos fueron los objetivos de la investigación:

- Analizar patrones de juego individual de los jugadores de la línea de defensa respecto a objetivos motores.
- Describir patrones de juego de la línea de defensa; es decir, como se comportan cada uno de los jugadores en relación con los demás en una misma línea.
- Comparar la estrategia propuesta por el entrenador en base a objetivos motores en relación al análisis del perfil teleomotor (perfil en base a los objetivos motores) de los defensas.

El estudio de estos objetivos nos ha permitido conocer de una manera más precisa y desde el punto de vista vivencial las acciones de los jugadores, ya que por medio de la observación exterior no podríamos determinar las intenciones de juego de los jugadores, que a la postre es lo que realmente mueve el juego.

Por lo tanto, consideramos este tipo de estudios muy útiles para controlar y mejorar en los deportes colectivos, ya que así el entrenador puede trabajar de una manera más individualizada en los entrenamientos logrando un mejor rendimiento en sus jugadores.

Para próximas investigaciones podríamos tomar más grabaciones de partidos y hacer cuestionarios más específicos que nos aporten información más significativa sobre los jugadores.

Para concluir, insistimos en que se podría proponer que este tipo de estudio se realizara y utilizara en el entrenamiento de los jugadores en los deportes colectivos como herramienta fundamental en clave de éxito.



6. REFERENCIAS:

1. Anguera, M. T. (1999). *Observación en deporte y conducta cinésico-motriz: aplicaciones*. Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona. ISBN: 84-8338-108-7. Pp 275.
2. Castellano, J.; Hernández Mendo, A.; Gómez de Segura, P.; Fontetxa, E. y Bueno, I. (2000). "Sistema de codificación y análisis de la calidad del dato en el fútbol de rendimiento". *Psicothema*. Vol. 12, nº4. Pp. 635-641. ISSN: 0214-9915.
3. CEDIFA. *Bloque específico técnico deportivo Nivel I*, 2008, FAF. Pp 537-540.
4. Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J.P. (2004). *La Praxiología Motriz: fundamentos y aplicaciones*. INDE. Barcelona. ISBN: 84-9729-050-X, 2004. Pp 126.
5. Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J.P. (2002). "La organización del conocimiento de la Praxiología Motriz". VII Seminario Internacional de Praxiología Motriz. Universidad de Murcia. Murcia. Vol I. Pp 51-65.
6. Mas, J. (2003). *Análisis del número de contactos con el balón en función de la zona del campo y el acierto o desacierto posterior de los pases como uno de los indicadores del aprendizaje táctico en el fútbol de formación*. Tesis Doctoral no publicada. Universidad de Granada. Granada. Pp. 5-9.
7. Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz*. Editorial Paidotribo. Barcelona. ISBN: 84-8019-550-9. Pp 502.







8. Rodríguez Ribas, J. P.; Gallego Ruiz, J. M. y Rojo Rodríguez, J. (2003). "Pensamiento estratégico en deportes de equipo: los objetivos motores de un jugador de waterpolo y una jugadora de balonmano". VIII Seminario Internacional de Praxiología Motriz. Universidad de Murcia. Murcia. Vol II. Pp 167.
9. García de la Concepción, M.; Rojo Rodríguez, J. y Hernández Mendo, A. (2008). "Observación en fútbol de las jugadas a balón parado con finalización en gol". II Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Psicología del Deporte. Talavera (Santander).

ANEXO: Codificación de los objetivos motores.












Nivel 1

-  A: Intentar introducir móvil en meta contraria.
-  B: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta.

Nivel 2

-  A1: Intentar introducir móvil en meta contraria manteniendo posesión.
-  A2: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria.
-  A3: Intentar introducir móvil en meta contraria lanzando el balón.
-  B1: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen.
-  B2: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta de forma que el contrario no tenga posesión.
-  B3: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta lanzando.

Nivel 3

-  A1.1: Intentar introducir móvil en meta contraria manteniendo posesión, pasando al compañero en profundidad.
-  A1.2: Intentar introducir móvil en meta contraria manteniendo posesión, abriéndose hacia la banda.
-  A1.3: Intentar introducir móvil en meta contraria manteniendo posesión, pasando a un compañero.
-  A1.4: Intentar introducir móvil en meta contraria manteniendo posesión, recibiendo pase del compañero.
-  A2.1: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, abriéndose hacia la banda.
-  A2.2: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, pasando balón a compañero.
-  A2.3: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, con pase a compañero abriendo el campo.
-  A2.4: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, regateando a jugador del equipo contrario.
-  A2.5: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, apoyando a compañero para recibir balón.
-  A2.6: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, pasando al compañero en profundidad.
-  A2.7: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, conduciendo el balón.

- ✚ A3.1: Intentar introducir móvil en meta contraria lanzando el balón, a partir de un rechace del equipo contrario.
- ✚ A3.2: Intentar introducir móvil en meta contraria lanzando el balón, tras un pase de otro compañero.
- ✚ B1.1: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen, cerrando el espacio.
- ✚ B1.2: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen, retrasando la línea defensiva.
- ✚ B1.3: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen, buscando 1 contra 1.
- ✚ B1.4: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen, manteniendo la línea de defensa.
- ✚ B1.5: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen, despejando.
- ✚ B1.6: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta impidiendo que los contrarios avancen, cubriendo a jugador del equipo contrario.
- ✚ B2.1: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta evitando que el equipo contrario tenga posesión, despejando el balón.
- ✚ B2.2: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta evitando que el equipo contrario tenga posesión, buscando apoyo de los compañeros.
- ✚ B2.3: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta de forma que el contrario no tenga posesión, interceptando el balón.
- ✚ B2.4: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta de forma que el contrario no tenga posesión, cubriendo al jugador del equipo contrario.
- ✚ B2.5: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta de forma que el contrario no tenga posesión, provocando fuera de juego.
- ✚ B2.6: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta de forma que el contrario no tenga posesión, acosando al jugador del equipo contrario.
- ✚ B3.1: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta lanzando, anticipándose al remate del contrario.
- ✚ B3.2: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta lanzando, interceptando el balón.
- ✚ B3.3: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta lanzando, despejando.
- ✚ B3.4: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta lanzando, anticipándose a jugador contrario.

Nivel 4

- ✚ A2.2.1: Intentar introducir móvil en meta contraria avanzando sobre el campo a portería contraria, pasando balón a compañero centrocampista para distribuir el balón.
- ✚ B2.3.1: Intentar evitar que nos introduzcan el móvil en nuestra meta de forma que el contrario no tenga posesión, interceptando el balón con anticipación.