

**Incidencia del Juego Modificado del Modelo TGFU en la Toma de Decisiones de la
Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de Fútbol de Boyacá**

Rodolfo Armando Ochoa Torres

Universidad Santo Tomás

Maestría en Pedagogía

Tunja

2023

**Incidencia del Juego Modificado del Modelo TGFU en la Toma de Decisiones de la
Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de Fútbol de Boyacá**

Rodolfo Armando Ochoa Torres

Director

Magister: Milton Javier Pirazán Rodríguez

Universidad Santo Tomás

Maestría en Pedagogía

Tunja

2023

Dedicatoria

Dedico a Anyela mi esposa, por ser la mujer de mi vida, mujer incansable que siempre me brinda su apoyo y ha estado conmigo por cerca de 20 años en las buenas y en las malas; a mis hijos Mariana y Nicolas por ser la alegría en mi camino de vida, a mi familia, Magdalena y mis hermanos y hermanas que me han visto en todas mis facetas. A la memoria de mis abuelos, tíos y demás personas que me han dado las fuerzas para seguir adelante cada día, ¡todo se lo debo a ustedes!

A la memoria de mi padre...

¡Muchas Gracias!

Agradecimientos

Extiendo agradecimientos a la Liga de fútbol de Boyacá por su apoyo y en mi labor profesional que han inspirado y brindado experiencias significativas en 6 años en los cuales se ha visto los resultados de un proceso formativo y competitivo. Así mismo, mil gracias a los niños, niñas quienes han hecho historia en el fútbol nacional.

A la Universidad Santo Tomas seccional Tunja por su apoyo en mi formación profesional, laboral y académica de la cual hacen parte todos mis compañeros que han apoyado este proceso académico de formación y perfeccionamiento administrativo.

A mi director de trabajo de grado Mg. Milton Javier Pirazán Rodríguez, por su apoyo, enseñanzas y conocimientos compartidos a lo largo de mi trabajo de grado, a cada uno de los docentes que intervinieron en mi proceso académico para llegar a esta nueva meta.

Al fútbol le debo lo que soy, mi familia, mis amigos, mi trabajo y el entusiasmo por ser el mejor cada día, a todos ustedes gracias.

Resumen

Introducción: En la actualidad el juego del modelo comprensivo TGfU es una alternativa que permite mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en el ámbito deportivo.

Objetivo: Evaluar la incidencia del juego modificado del modelo TGFU sobre la toma de decisiones de la selección Boyacá masculina categoría sub 13 de la liga de fútbol de Boyacá.

Sujetos y método: el presente estudio tubo un enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental.

La muestra compuesta por 16 niños entre 12 y 13 años. **Instrumento:** la toma de decisiones se valoró mediante el instrumento GPAI (Game Performance Assessment Instrument) se ejecutó la aplicación del juego modificado del modelo comprensivo TGfU “ROMALA”, con aplicación de una sesión por semana durante 12 semanas, los participantes fueron evaluados antes y después de la intervención. El tratamiento de la información se realizó mediante las pruebas estadísticas de Shapiro – Wilk y T-Student para muestras relacionadas con un valor de $P < 0.05$. **Resultados:** se evidencio una mejora en la toma de decisiones del 7% $p < 0.038$, la implicación en el juego aumento en un 22% $p < 0,004$, estadísticamente significativa, para las variables de ejecución de habilidades aumento en un 7%, en el apoyo 11% y en el rendimiento en el juego del 38%, lo cual estadísticamente es no significativo $P > 0.05$. **Conclusión:** El juego modificado del modelo TGfU incide positivamente en la toma de decisiones, así como, en las demás variables que intervinieron en el desarrollo del programa de intervención.

Palabras clave: Juego modificado, TGfU, toma de decisiones, fútbol.

Abstract

Introduction: At present the TGfU comprehensive model game is an alternative that allows improving the teaching-learning processes in the sports environment. Objective: To evaluate the incidence of the modified game of the TGFU model on the decision making of the Boyacá men's national team under 13 of the Boyacá soccer league. Subjects and method: the present study had a quantitative approach, with a pre-experimental design. The sample consisted of 16 children between 12 and 13 years of age. Instrument: decision-making was assessed by means of the GPAI (Game Performance Assessment Instrument) and the application of the modified game of the comprehensive TGfU "ROMALA" model was carried out, with the application of one session per week for 12 weeks; the participants were evaluated before and after the intervention. The information was processed using Shapiro-Wilk and T-Student statistical tests for related samples with a value of $P < 0.05$. Results: an improvement in decision making of 7% $p < 0.038$ was evidenced, the involvement in the game increased by 22% $p < 0.004$, statistically significant, for the variables of skill execution increased by 7%, in support 11% and in game performance of 38%, which statistically is not significant $P > 0.05$. Conclusion: The modified game of the TGfU model has a positive impact on decision making, as well as on the other variables that intervened in the development of the intervention program.

Key words: Modified game, TGfU, decision making, soccer.

Abreviaturas y Símbolos

GPAI: Game Performance Assessment Instrument-IERJ: Instrumento de Evaluación Del Rendimiento de Juego

PNL: Pedagogía No Lineal (NLP-NonLinear Pedagogy)

TGfU: Teaching Games for Understanding (Enseñanza del juego para su comprensión)

GBA: Game Based Approaches (Enfoques basados en juegos)

DMI: Decision Making Index (Índice de Toma de decisión-ITD)

SEI: Skill Execution Index (Índice de Ejecución de Habilidades-IEH)

GP: Game Performance (Rendimiento de Juego-RJ)

GI: Game Involvement (Participación en el juego-PJ)

TD: Toma de Decisión (Decision making-DM)

EH: Ejecución de Habilidades (Skill Executes-SE)

Contenido

	Pág.
1. Marco General de la Investigación	15
1.1 Planteamiento del problema	15
1.2 Formulación del problema de investigación	18
1.2.1 <i>Pregunta de investigación</i>	18
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos	23
1.4.1 <i>General</i>	23
1.4.2 <i>Específicos</i>	23
2. Marco teórico y epistémico	23
2.1 Antecedentes y estudios previos	23
2.2 Marco Teórico conceptual	29
2.2.1 <i>Constructivismo en el fútbol</i>	29
2.2.2 <i>Proceso de enseñanza aprendizaje de los deportes en etapas de formación</i>	32
2.2.3 <i>Modelo de enseñanza “Teaching Games for Understanding”</i>	33
2.2.3.1 Principio de agrupamiento	40
2.2.3.2 Principio pedagógico de la complejidad táctica	40
2.2.3.3 Principio de representación	41
2.2.3.4 Principio de exageración	41
2.2.4 <i>Toma de decisiones</i>	42
2.2.5 <i>Herramientas de Evaluación</i>	43
2.2.5.1 Componentes de las herramientas de evaluación	44

2.2.5.2 Objetividad	44
2.2.5.3 Confiabilidad	44
2.2.5.4 Validez	45
2.2.5.4 Normalización	46
2.2.6 <i>Las Acciones Técnico-Tácticas como Acciones Cognitivas</i>	46
2.2.6.1 Modelos de enseñanza – aprendizaje	47
2.2.6.2 Modelo Comprensivo: Teaching Games for Understanding (TGfU)	49
2.2.6.3 Juego modificado del modelo TGfU	51
2.2.6.4 Rendimiento deportivo	51
3. Marco y Diseño Metodológico	52
3.1 Diseño Metodológico	52
3.1.1 <i>Enfoque, diseño y alcance de la investigación</i>	52
3.1.1.1 Hipótesis	53
3.1.1.2 Hipótesis Nula	53
3.2 Fases de la investigación	53
3.2.1 <i>Fase conceptual</i>	53
3.2.2 <i>Fase de planeación y diseño</i>	53
3.2.3 <i>Fase empírica</i>	54
3.2.4 <i>Fase analítica</i>	54
3.2.5 <i>Fase de difusión</i>	54
3.3 Población y muestra	54
3.3.1 <i>Criterios de inclusión</i>	55
3.3.2 <i>Criterios de exclusión</i>	55

3.4 Variables	56
3.4.1 <i>Variable Independiente</i>	56
3.4.2 <i>Variable dependiente</i>	56
3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información. Game Performance Assessment Instrument (GPAI)	57
3.5.1 <i>Técnica(s)- procedimientos de análisis</i>	60
3.5.2 <i>Propuesta de Intervención Pedagógica Juego modificado del modelo TGfU</i>	60
3.5.3 <i>Descripción de los elementos de la Propuesta</i>	64
3.5.4 <i>Enfoque o método de enseñanza</i>	64
3.5.5 <i>Objetivos de la propuesta</i>	65
4. Recolección y análisis de resultados	66
4.1 Estudio estadístico	66
4.2 Estadística descriptiva	66
4.3 Pruebas de Normalidad	74
4.4 Estadística Inferencial	75
4.5 Materiales y Recursos	77
4.6 Discusión	78
5. Conclusiones y prospectiva	82
5.1 Conclusiones	82
5.2 Recomendaciones	83
5.3 Prospectiva	83
Referencias Bibliográficas	86
Anexos	93

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Resultados obtenidos en las pruebas aplicadas	67
Tabla 2. Prueba de Shapiro -Wilk del Pretest y Posttest de las variables del grupo n:16	75
Tabla 3. Prueba T-Student para la variable toma de decisiones	76

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. <i>Posibles modificaciones del juego.</i>	34
Figura 2. <i>Fases del desarrollo del juego, modelo de enseñanza comprensiva TGfU</i>	35
Figura 3. <i>Formato Observación GPAI</i>	59
Figura 4. <i>Sesión aplicación pretest.</i>	61
Figura 5. <i>Ejemplo de sesión 05 del 23 de marzo.</i>	62
Figura 6. <i>Sesión aplicación pretest</i>	63
Figura 7. <i>Porcentaje cambio pretest vs posttest</i>	68
Figura 8. <i>Frecuencia relativa por posición de juego</i>	70
Figura 9. <i>Toma de decisión por posición de juego</i>	70
Figura 10. <i>Ejecución de habilidad por posición</i>	71
Figura 11. <i>Apoyo en el juego por posición de juego</i>	72
Figura 12. <i>Implicación en el juego por posición de juego</i>	73
Figura 13. <i>Rendimiento en el juego por posición de juego</i>	74

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo A. Carta de presentación proyecto a los padres de familia de los deportistas	93
Anexo B. Consentimiento informado	96
Anexo C. Sesión de intervención # 5	99
Anexo D. <i>Sesiones</i>	100

El modelo TGfU creado por Bunker y Thorpe (1982), que en nuestro país es traducido como Juegos comprensivos para el aprendizaje, basado en la teoría cognitiva y constructivista de Piaget (1969), la cual permite al estudiante/deportista construir su conocimiento desde la experiencia que le brindan los juegos modificados en el proceso enseñanza/aprendizaje permitiendo su reformulación de situaciones y/o problemas. Esta metodología, ha sido y sigue siendo objeto de estudio en el contexto educativo y ahora en los deportes, en este caso, los deportes de invasión. Devís y Sánchez (1996), enfatizan en el reconocimiento y comprensión de la acción, a cambio, de la acción motora, la toma de decisiones, el conocimiento táctico y la constante respuesta a las preguntas ¿qué hacer, ¿cómo hacer, por qué hacer...?

Debido a lo anterior se debe comprender al ser humano como un todo que se encuentra en constante proceso de interacción en los deportes de invasión Villar y González (2014), el enfoque tradicional debe abrir paso a enfoques basados en el constructivismo (Robles, 2011). Es por esta razón que nace la premisa de diseñar y aplicar una nueva forma de enseñanza, aprendizaje, formación y entrenamiento deportivo a través de los juegos modificados para la comprensión, estrategia con la cual se pretende enseñar comprensivamente las habilidades deportivas desde la toma de decisiones, la ejecución de habilidades y el apoyo desde las situaciones reales a la competencia Cabezón y Gutiérrez (2018), mediante una herramienta validada y utilizada en varios estudios como el GPAI (Oslin, 1996).

El presente trabajo busco probar la incidencia del juego modificado del modelo TGfU en la toma de decisiones de una muestra a conveniencia de niños de 12 y 13 años, de esta manera, se presentarán los resultados de la incidencia del juego modificado del modelo comprensivo TGfU en la toma de decisiones de los participantes.

1. Marco General de la Investigación

1.1 Planteamiento del problema

Los cambios constantes y progresivos que se encuentran en el mundo del deporte y que han vuelto cada vez más compleja la manera en la cual se enseña o entrena esta actividad deportiva, hacen que, en especial el fútbol, un deporte donde se deben buscar estrategias que beneficien la mejora en el proceso de enseñanza o entrenamiento. Además, en la actualidad existen factores que resultan decisivos para la obtención de logros en el fútbol, bien sea a nivel competitivo o formativo, siendo así, la toma de decisiones uno de los aspectos más relevantes a tener en cuenta a la hora de trabajar las diferentes orientaciones del fútbol López (2011).

De igual manera, en los juegos en espacios reducidos se pueden identificar factores de cambio que obligan al fútbol y a sus implicados sean profesores, entrenadores o deportistas a cambiar la formación académica o especializada en nuevas tendencias del deporte actual. El automatismo de los esquemas de táctica en fútbol y la sistematización técnica de los deportistas es un aspecto a mejorar, pues es el contexto actual el que condiciona la viabilidad de los programas tradicionales o la implementación de los nuevos métodos o modelos de entrenamiento.

Dicho lo anterior, la toma de decisión se ha convertido en una de las tendencias de investigación en los deportes de invasión en diferentes estudios realizados en el continente europeo, y que hacen referencia sobre los nuevos modelos de entrenamiento en los cuales las directrices son definidas por juegos en espacios reducidos y la manera en la cual los deportistas asumen las decisiones en el transcurrir del juego. En países como Brasil, desde años anteriores se han utilizado nuevas metodologías de entrenamiento, como estrategia para establecer cambios temporales que los juegos en espacios reducidos generan en los jóvenes deportistas desde lo

físico, técnico-táctico (Moreira, 2016), igualmente en el alto rendimiento, en países como España investigadores como González, et, al. (2015), han evaluado la metodología entrenamiento en la cual se miden las condiciones y los enfoques estructurados en la etapa de formación en fútbol-base en niños futbolistas.

No obstante, en Colombia poco se ha incursionado en este modelo de entrenamiento, existen autores colombianos que hablan de este método. El método integral ha sido uno de los estudiados por Ortiz (2015), quien afirma que el fútbol es una actividad motriz compleja, en la cual la toma de decisiones por parte del deportista debe ser antes de actuar, y después de haber analizado la situación, en el que se conjugan un conjunto de tensiones psicológicas, físicas y tácticas para dar la mejor respuesta con la mayor exactitud posible las características y condiciones de juego a las que el deportista deberá afrontar un partido de competición.

Por consiguiente, al buscar soluciones y propuestas para mejorar el rendimiento de los jóvenes futbolistas, es necesario indagar y generar propuestas en las cuales la metodología TGfU sea un modelo óptimo y acorde a las insuficiencias que tienen los futbolistas jóvenes entre 12 y 13 años en la mejora de la toma de decisiones en el fútbol. De igual manera, para Pozo (1994) el modelo de enseñanza TGfU se aplica en el aprendizaje técnico-táctico, porque promueve la técnica en situaciones reales del juego, a partir de la táctica, favoreciendo la comprensión y el aprendizaje significativo en la construcción de nuevos conocimientos, Murcia et, al. (2004), sugirieron que el aprendizaje es importante cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento del sujeto, es decir, cuando el nuevo material adquiere significado a partir de su relación con el conocimiento previamente establecido, que en este caso va más allá del deporte y se encamina así al objetivo de la formación integral de los deportistas, desarrollando todas sus estructuras, permitiendo su desenvolvimiento en el juego de forma independiente según sus

necesidades (p. 87).

De ahí que, la elaboración de una estrategia pedagógica que facilite la mejora continua en los procesos deportivos y su utilidad en la enseñanza ha tomado fuerza desde años atrás para los investigadores de la Pedagogía Deportiva (Singleton, 2009), dado que al dar a conocer sus nuevos métodos en el deporte y en los procesos formativos se permitieron hechos como el generado en el año 1982, cuando se desarrolló el modelo TGfU, que por sus siglas en inglés “Teaching Games for Understanding” significa traducido al español “Juegos Didácticos para la Comprensión”, este modelo pretende que “el deportista o alumno aprenda a jugar tácticamente el deporte mediante una alta participación donde en cada situación exista una toma de decisiones para que los aprendizajes sean transferibles en el desarrollo del comportamiento estratégico del deporte” (Bunker y Thorpe, 1982). En este sentido, se propone el aprendizaje de la toma de decisiones mediante juegos modificados, previo a la enseñanza de la técnica, constituyéndose como un modelo que brinda herramientas y un proceso de aprendizaje más óptimo en la enseñanza y rendimiento deportivo.

Teniendo en cuenta, los resultados obtenidos en los últimos cuatro años en las competencias nacionales por la selección Boyacá categoría Sub 13, se ha observado que en dichas competencias, en las instancias determinantes la toma de decisiones por parte de los deportistas durante los encuentros no es acertada, evidenciado en que, el aumento en los desaciertos durante las situaciones decisivas de un partido, han hecho que no se pueda culminar con resultados positivos, razón por la cual, la selección antes mencionada no ha logrado el paso a las fases finales de las competencias anuales, en consecuencia, los resultados por parte del departamento a nivel nacional no han sido los esperados, de modo que, se hace necesario implementar estrategias durante su periodo de preparación que faciliten la asertividad en la toma

de decisiones, en el cual se considera oportuno formular, implementar y poner en práctica una propuesta metodológica a través de un modelo integral de dicho modelo TGfU, que como mencionan Kirk y MacPhail (2002), se desarrolla dentro de un deporte y su manera modificada en formato, reglas, área de juego y número de jugadores, comenzando con conceptos tácticos donde la técnica se aprende de manera integrada y no separada del juego, donde las dificultades de aprendizaje son progresivas para que los jugadores desarrollen apreciación en el juego, conciencia táctica, toma de decisiones y ejecución técnico-táctica, el cual, aplicado a los deportistas de la categoría Sub 13, les permitirá afrontar y aumentar la consecución de logros en las competiciones a nivel nacional.

De esta manera, se busca encontrar otras propuestas y soluciones para mejorar el rendimiento de los jóvenes futbolistas, generar una metodología diferente basado en un juego modificado de la metodología TGfU como un modelo óptimo en la toma de decisiones que sea acorde a las necesidades que exigen los deportistas boyacenses, fortaleciendo la investigación en juegos de espacios reducidos.

1.2 Formulación del problema de investigación

1.2.1 Pregunta de investigación

¿Qué incidencia tiene el juego modificado del modelo TGfU sobre la toma de decisiones de la selección Boyacá masculina categoría Sub 13 de la liga de fútbol de Boyacá?

1.3 Justificación

Diseñar un juego modificado que se base en el modelo TGFU está relacionado con las teorías del aprendizaje constructivista y cognitivo de Piaget (1969) donde se permite al deportista construir su conocimiento mediante la vivencia de experiencias, contribuyendo a la formulación y reformulación de situaciones y/o problemas. Así mismo, al pasar de los años se encuentran

alternativas metodológicas más recientes como el modelo comprensivo Devís y Sánchez (1996), los cuales enfatizan en “el reconocimiento y la comprensión de la acción en lugar de la ejecución motora, el desarrollo del conocimiento táctico y de toma de decisiones sobre qué hacer”, y se debe promover la búsqueda a los posibles problemas presentados en el juego y la retroalimentación para pretender reforzar y estimular la reflexión.

Por tal motivo, se debe comprender al sujeto y su entorno como un solo ser que está en proceso continuo de interacción. Villar y González (2014), señalan “al conjunto deportista-entorno como la verdadera unidad de análisis para comprender los distintos momentos tácticos que se pueden observar en los deportes de invasión”. Piaget (1974) concluye sobre un estudio de la conducta egocéntrica del niño, lo cuales poseen dificultades a la hora de situarse en conductas diferentes a la propia, es decir, que se apropia de una conducta egocéntrica al centrarse en lo que él desea, tomando el juego de una manera individualista advirtiéndose también que es una etapa pasajera y natural en la cual el entrenador/profesor debe tener cuidado en el manejo y saber sobrellevarla.

Además, se han observado cambios importantes en las últimas décadas en las teorías sobre el aprendizaje, que han pasado de basarse en la observación de la conducta del ser a enmarcarse en el constructivismo, y del aprendizaje asociativo al aprendizaje constructivista. En el momento de enseñar los juegos, el enfoque analítico, el cual sigue siendo uno de los más aplicados y entendidos por muchos entrenadores/profesores, es el modelo en el cual aislamos los componentes que conforman al ser como un todo, basándose en la adquisición de habilidades aisladas. Robles et, al. (2013), manifiestan que “el enfoque tradicional debe abrir paso a enfoques basados en el constructivismo, una perspectiva de aprendizaje situado y el paradigma ecológico”.

El modelo TGfU entendido en nuestro país como Juegos Comprensivos para el

Aprendizaje, está regido por los lineamientos de Bunker y Thorpe en Inglaterra en los años 80, siendo objeto constante de estudio en la asignatura de educación física y el contexto educativo, surgiendo como respuesta a la necesidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje, priorizando la enseñanza de los aspectos tácticos antes que los aspectos técnicos. El modelo de enseñanza TGfU es adecuado para “la formación de deportistas más competentes en aspectos de toma de decisiones y aspectos tácticos en los deportes de invasión, lo cual ofrece una mayor motivación a la hora de la práctica deportiva y un alto desarrollo personal y social” (García et, al 2013). Permite la intervención del entrenador/profesor en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje del contenido deportivo, permitiendo la formación altamente competitiva.

Igualmente, este diseño es considerado una gran innovación en la enseñanza de los deportes de conjunto y en especial del fútbol Robles et, al (2013), ya que, como lo manifiestan Gray y Sproule (2011), este modelo desarrolla la comprensión lógica del deporte desde los juegos modificados a través de la conciencia táctica, conociendo de tiempo atrás, que los modelos tradicionales hacen énfasis en la parte técnica, desarrollando ejercicios analíticos con ejercicios repetitivos, sin que esta metodología haya generado resultados satisfactorios en el contexto real de la competición.

De ahí que, existe la necesidad de proponer una nueva forma de entrenamiento deportivo a través de los juegos modificados para la comprensión como del modelo TGfU, estrategia con la cual se pretende enseñar comprensivamente las destrezas deportivas desde la táctica, como se ha verificado desde el modelo TGfU, promueve la toma de decisiones, la técnica y la comprensión del juego desde situaciones reales a la competencia (Cabezón y Gutiérrez, 2018).

De esta manera, desde la implementación de juegos modificados como metodología en el proceso de enseñanza/aprendizaje se pueden determinar acciones que minimizan el aspecto

técnico y da supremacía a la toma de decisiones y los principios tácticos que son de mucha importancia en el deporte.

De modo que, los contenidos tácticos y de la técnica necesitan de un proceso adecuado y pausado para saber jugar al fútbol, punto importante en las situaciones de toma de decisiones, donde aumenta la complejidad de las estructuras del fútbol (tiempo, espacio, número de jugadores, balones, porterías, etc.), dado que los diferentes cambios presentados en la ejecución de las tareas propuestas en los juegos modificados, sirven de guía para el ajuste de los juegos deportivos al nivel de habilidad deportiva y de desarrollo físico, social y mental del deportista (Méndez et, al. 2012).

En consecuencia, esta estrategia didáctica pretende la mejora en la toma de decisiones en un deporte de máxima incertidumbre como el fútbol Devís y Sánchez(1996), ya que los juegos modificados han sido catalogados como recurso metodológico innovador, el cual se destaca en la iniciación deportiva, no solo para acercar a la realidad del juego, sino para transferir el conocimiento de aspectos y fundamentos tácticos que mejoren la toma de decisiones, la cual iniciará con el análisis de la dinámica del juego y su lógica interna, dando inicio y base justificada para determinar las principales características técnicas y tácticas que se deben tener en cuenta al momento de la práctica real del juego y así obtener un mejor rendimiento deportivo en el fútbol a nivel competitivo.

Por tanto, esta investigación pretende generar una estrategia mediante el juego modificado con el propósito de mejorar la toma de decisiones por parte de los jugadores de la selección Boyacá Sub 13, generando capacidad de respuesta a nivel cognitivo ante los posibles problemas de juego presentados en un partido de fútbol. Además, de la consecución de resultados positivos en los torneos nacionales, en los cuales el rendimiento deportivo se ha visto

afectado en momentos cruciales del juego, por la inadecuada toma de decisiones que resulta definitiva en la anotación de un gol y/o posibilidad inminente de anotar, conociendo que este tipo de juegos modificados exponen al deportista a situaciones reales de juego, que son considerados como un argumento importante para valorar la efectividad de los programas de intervención (Travassos et, al 2012).

Igualmente, en los últimos años los procesos formativos y competitivos de las selecciones Boyacá han mostrado una acumulación de trabajos planificados de manera que han contribuido a la mejora técnica y táctica de muchos jugadores, sin embargo, la toma de decisiones sigue siendo un factor determinante en la eliminación prematura de los seleccionados en las primeras fases de los torneos, lo cual resulta en la pérdida de un gran potencial humano y deportivo para el departamento y la liga de fútbol de Boyacá.

Posteriormente, la validación de esta estrategia pedagógica basada en el modelo TGfU será capaz de perfeccionar al pasar de los años y de la evolución deportiva de los jugadores una mejora ostensible en la toma de decisiones y rendimiento deportivo de los jugadores entre los 12 y 13 años, brindando también un desarrollo motor, físico, cognitivo y emocional para poder llegar al fútbol profesional sea nacional o internacional que se ha convertido en el sueño y aspiración de muchos jóvenes no solo en el departamento sino en el país, que han quedado relegados en el tiempo por planes y metodologías que no les ha permitido sacar lo mejor de cada uno en el aspecto deportivo, ya que, como lo señala MacMahon y McPherson (2009), para tomar una decisión en el menor tiempo posible, el deportista requiere de una base de conocimiento del propio deporte, así también de una atención selectiva mucho más elevada que permita la adaptación y el procesamiento de la información recibida, como la toma de decisiones y la adecuada ejecución motriz.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Evaluar la incidencia del juego modificado del modelo TGfU sobre la toma de decisiones de la selección Boyacá masculina categoría sub 13 de la liga de fútbol de Boyacá

1.4.2 Específicos

Diagnosticar la toma de decisiones de los jugadores de la selección Boyacá masculina categoría Sub 13 mediante la herramienta GPEI.

Aplicar el juego modificado del modelo TGfU a los jugadores de la selección Boyacá masculina categoría sub 13.

Verificar la influencia del juego modificado del modelo TGfU sobre la toma de decisiones de los jugadores de la Selección Boyacá masculina categoría sub 13 de la liga de fútbol de Boyacá.

2. Marco teórico y epistémico

2.1 Antecedentes y estudios previos

Autores como, (Bayer, 1992), Mahlo (1974), Bunker y Thorpe (1982), (Chow et, al. 2007), han mostrado su interés en el desarrollo de diversas investigaciones, para generar un método adecuado del proceso de aprendizaje en deportes de conjunto o deportes de invasión. Por otra parte Práxedes (2018), dice que en el pasar del tiempo la educación brindada en el área de educación física, se desarrollaba desde el aislamiento de los movimientos del cuerpo como un todo, así también, Pizarro et, al. (2016), manifiestan que, resulta difícil su aplicación en acciones motrices y en ejercicios analíticos desde la dinámica intrínseca de los juegos.

Así mismo, el estudio realizado por Gutiérrez y García (2012), fue evaluar y entender el

conocimiento táctico previo y rendimiento en el juego, los participantes (N = 22; chicas: 13; chicos: 9) con edades entre los 11-12 años alumnos de Educación Física los cuales tenían poco conocimiento sobre juegos de invasión. Se realizó la grabación del juego y partiendo del análisis observacional desarrollaron mediciones de ejecución motora y componentes cognitivos. Para la toma de decisiones se realizó una medida desde dos niveles: la primera, toma de decisiones restringida a la ejecución de las habilidades técnicas y tácticas; y la segunda, toma de decisiones en la adaptación a los contextos tácticos ofensivos del juego.

Los resultados manifestaron que los participantes ya tenían un concepto inicial de las situaciones en defensa y ataque del juego, con y sin balón; relaciones significativas entre la toma de decisiones y la ejecución de habilidades. En el estudio no se observaron diferencias significativas entre aquellas situaciones en que los jugadores debían realizar acciones ofensivas y aquellas en las que tenían que mantener la posesión del balón. Dichos resultados refuerzan la importancia de evaluar el rendimiento en el juego teniendo en cuenta contextos tácticos Gutiérrez y García (2012), apoyando también algunos de los principios pedagógicos de los GCA (Enfoques centrados en el juego), como el uso de juegos modificados (Oslin y Mitchell, 2006).

A su vez, en el trabajo realizado por Tschulnigg (2021), considera que el modelo Teaching Game for Understanding (TGfU) se ha convertido en un modelo de enseñanza innovador en el cual el deportista mejora los aspectos decisionales del juego, aumentando sus posibilidades de participación, generando una adquisición positiva en conocimientos tácticos frente a otros deportes que a una misma categoría. Este trabajo se centró en el diseño y fundamentación teórica de una alternativa de aplicación del modelo TGfU en educación secundaria incentivando el apoyo a las necesidades psicológicas básicas (NPB). Para la valoración de la incidencia de su aplicación en los deportistas, aplicaron la escala de medición de

las NPB (Vlachopoulus y Michailidou, 2006) al inicio y al final de la aplicación del trabajo. En la evaluación del aprendizaje realizaron la aplicación de evaluación Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Dicha propuesta se diseñó como alternativa para favorecer el apoyo a las NPB desde el modelo TGfU, potenciando sus ventajas y reduciendo sus inconvenientes.

Acorde con González et, al. (2015), en su investigación, *Evolución de la Toma de Decisiones y la Habilidad Técnica en Fútbol*, presenta la manera en la cual se desarrolla la toma de decisiones y la habilidad técnica en jugadores con un alto nivel de experticia en la práctica deportiva desde los 6-7 a 13-14 años. Su marco teórico está basado en la visión de los sistemas dinámicos y la enseñanza comprensiva de los deportes. Tomaron como muestra 57 jugadores del primer equipo en cada una de las categorías de edad del Albacete Balompié: prebenjamín, benjamín, alevín e infantil. El instrumento de recolección de información utilizado fue la Herramienta de Evaluación del Rendimiento de Juego (HERJ) sus siglas en español para el GPET, el cual mide la toma de decisiones y la ejecución, incluido el análisis ecológico.

Atendiendo a los principios tácticos de Bayer (1992), en la cual se comparaba la situación en el juego con la decisión aplicada. Los resultados se basaron en el análisis inferencial y correlacional. Se encontraron diferencias significativas en las variables entre las cuatro categorías de formación que se estudiaron, en especial con la relacionada con el principio táctico de progresar hacia la portería rival y en los movimientos de demarcación, al igual en lo referente al marcaje y la colaboración en defensa.

Por otra parte, en la revisión literaria hecha por Robles et, al. (2013), en su artículo *Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura*, del año 2013, nos da una muestra destacada del aporte del método de enseñanza

comprensiva TGfU y sus variantes. El objetivo de esta revisión literaria se basó en la descripción y análisis de lo fundamental que se sustenta en el proceso de enseñanza comprensiva del deporte, en la cual realizaron una detallada y sistemática revisión bibliográfica. Las indagaciones mostraron que el enfoque comprensivo se basa en las bases del aprendizaje cognitivo, el aprendizaje situado y el constructivismo. Por esto destacan el contenido mediante juegos modificados, enseñanza técnica y táctica, adecuada toma de decisiones y una mayor motivación por parte de los deportistas.

A continuación, otro aporte importante de este enfoque es el realizado por Sánchez et, al. (2014), en su artículo *El Modelo Teaching Games For Understanding en el Contexto Internacional y Español*, en el año 2014, en el cual, la creación de nuevos métodos en la educación física escolar en la década de los ochenta estuvo motivada en el interés por resolver problemas prácticos de la enseñanza de los juegos deportivos. Después de cerca de treinta años cuando apareció por primera vez, el modelo TGfU se ha convertido en un espacio importantísimo en la educación física y, al pasar de los años, germina con importantes aportaciones en el contexto deportivo. En este artículo se describe la evolución del modelo TGfU, reconstruyendo, cómo nace y depurando las influencias teóricas y prácticas que tuvieron las personas que protagonizaron ese proceso. En otro momento aborda la expansión internacional, cómo este modelo de enseñanza evolucionó y cómo se presenta en España. Destaca también la poca acogida que ha tenido en el profesorado de educación física, en oposición con el gran impacto académico en la pedagogía del deporte en especial los de conjunto y confrontación, así como en las publicaciones especializadas.

Ahora bien, el resultado de la *Propuesta de un campus de fútbol para iniciación basado en el enfoque Teaching Games for Understanding*, realizado por Barquero y Arias (2020), estuvo

basado en un campamento de cinco días en el enfoque TGfU y cuyo objetivo era mejorar la experiencia deportiva llegó a ser un éxito, debido que los participantes mejoraron el rendimiento técnico-táctico, la competencia percibida y el disfrute de las sesiones después de los días de campamento. Este trabajo presentó una estructura básica de cinco días basado en el enfoque TGfU, donde el deporte principal es el fútbol Barquero y Arias (2020). Para la evaluación del rendimiento se grabaron dos partidos, esta evaluación se realizó por medio del *Game Performance Assessment Instrument GPAI*, en el cual, evaluaron la constante toma de decisión y ejecución técnica para las acciones específicas del fútbol.

En relación con lo anterior, la tesis doctoral *El Diseño de Tareas para el Aprendizaje de las Habilidades en el Fútbol de Iniciación. Una Aplicación desde las Perspectivas Cognitiva y Ecológica*, Práxedes (2018), analiza el efecto de dos programas de enseñanza que están orientados en la táctica y que son el modelo TGfU y el PNL, en el aprendizaje de habilidades técnico tácticas del fútbol y fútbol sala en la iniciación deportiva. En el cual analiza el efecto que los programas desarrollan desde las perspectivas de enseñanza aprendizaje (cognitiva y ecológica) en los contextos (deportivo y educativo); el efecto en la toma de decisiones; la duración; efecto sobre los deportistas en los diferentes niveles de pericia y el efecto de la complejidad que los programas tienen en los deportistas. Esta tesis se realizó por compendio de publicaciones lo que permite una mejor comprensión, el primer bloque se presenta desde la perspectiva cognitiva, en este bloque se hace énfasis en el modelo TGfU enseñanza de los juegos a través de la comprensión de Bunker y Thorpe (1982), basados en la realización y diseño de tareas enfocado en juegos modificados y sumado a un cuestionamiento donde el docente diseña los juegos manipulando las tareas.

Para lo cual, la evaluación se realizó mediante el instrumento de observación Game

Performance Evaluation Tool – GPET (García et, al. 2013). En el segundo bloque se presentan desde la perspectiva ecológica, estos estudios permitieron avanzar en los estudios que optimizan el comportamiento táctico de los deportistas, sin embargo, la perspectiva de enseñanza es muy diferente basada en la intervención de la PNL. (Chow et, al. 2007). El autor de la tesis doctoral muestra una relación positiva entre la aplicación de programas de enseñanza basados en los juegos modificados desde la perspectiva ecológica, y la alta mejora de las acciones técnico tácticas en los jugadores de fútbol, adaptando la metodología de enseñanza aprendizaje al tipo de ejercicios que se quieren mejorar y que es una inminente prioridad la adaptación de la complejidad de las tareas a desarrollar por parte de los jugadores para obtener una más alta pericia deportiva.

De igual modo, se encuentran investigaciones aplicadas en estudios en deportes de conjunto relacionados con el fútbol, como el realizado por Pizarro et, al. (2016), titulada *Aplicación de un Programa de Intervención para Mejorar la Comprensión Táctica en Fútbol Sala: un Estudio en Contexto Educativo*, en el cual muestra cómo se analiza el efecto de un programa de Enseñanza Comprensiva en la toma de decisiones y aspectos técnicos específicos como lo son el pase y la conducción. En este estudio participaron 21 alumnos con edades comprendidas entre los 12 y los 14 años. Las variables independientes fueron el programa de intervención basado en el modelo TGFU y la práctica en fútbol sala. La toma de decisiones y ejecución acertada o equivocada fueron variables evaluadas a través del instrumento de observación *Game Performance Evaluation Tool (GPET)*.

En donde, los resultados de la aplicación de este programa mostraron una mejoría significativa en la toma de decisión en el momento del pase en el grupo sin experiencia. Se considera que el modelo “TGfU” puede ser utilizado como herramienta para la enseñanza del

fútbol sala, siendo adaptado a las características de los deportistas tanto como sea posible, elevando el nivel de exigencia de las tareas para los alumnos que tengan una mayor experiencia en la habilidad a aprender. Sin embargo, nos muestra que el aprendizaje de la técnica debe darse un mayor tiempo de enseñanza aprendizaje, debido a que en el grupo con experiencia no se encontraron diferencias significativas en ninguna de las dos variables. Por lo anterior se recomienda la aplicación de tareas más tácticas y la integración de contenidos específicos de aspecto técnico de mayor complejidad para el adecuado proceso deportivo, aumentando así las posibilidades de incidir en el aprendizaje del deportista.

Al mismo tiempo, otros estudios diferentes al método TGfU se han realizado en el departamento y arrojan resultados muy importantes, es así, como la investigación realizada por Osorio et, al. (2017) y titulada *Métodos de la enseñanza del fútbol en escuelas de formación en Tunja, Boyacá*, la cual trata de determinar cuál es la metodología más utilizada en las escuelas de formación deportiva de la ciudad de Tunja, con una población de 20 entrenadores en los cuales se realizó una encuesta para determinar la metodología más utilizada en el proceso de formación deportiva. Los resultados obtenidos en la investigación revelan que los entrenadores encuestados emplean y utilizan el método global en días específicos de entrenamiento, los demás días o sesiones hacen énfasis al método analítico en categorías, para la mejora de la técnica y, emplean el método mixto para el trabajo de la táctica en categorías más avanzadas.

2.2 Marco Teórico conceptual

2.2.1 Constructivismo en el fútbol

El enfoque constructivista del aprendizaje supone que los deportistas deben participar activamente del proceso de enseñanza aprendizaje, dando un enlace activo de la nueva información adquirida, con los conocimientos y experiencias previas adquiridas, evitando ser

receptores pasivos de información (Rovegno y Bandhauer, 1997). Así pues, los deportistas deberán dar sentido a los nuevos conocimientos adquiridos y relacionarlos con los conocimientos previos para colaborar en la construcción de nuevos conocimientos desde la conciencia táctica.

Con base a lo anterior, se puede decir que este modelo de enseñanza- aprendizaje está diseñado para fomentar la capacidad de la toma de decisiones, capaces de resolver problemas o situaciones de juego de la mejor manera y en el menor tiempo posible, teniendo un control visual sobre el espacio de juego y colocación de los jugadores rivales y del mismo equipo, en momentos justos, en situaciones cambiantes con un adecuado comportamiento táctico (Almond, 2015).

El desarrollo integral de un futbolista siempre ha estado conformado por modelos desde el paradigma cognitivo, pero en este sentido, existen pocas investigaciones que evidencian la diferencia entre teorías constructivistas y teorías de procesamiento de la información para mejorar el aprendizaje y por ende el rendimiento. (Ardá y Casal (2007); Corbeau, (1990); Fradua (2005); Garganta y Pinto (1997); Lago (2001); Lago (2002); Lago (2007); Martínez y Sáenz (2000) y Seirul-o (2004), siendo por esto, que el constructivismo en el fútbol debe enfocarse en la construcción del saber desde la realidad del juego, desde la resolución de problemas y toma de decisiones, ya que no se encuentra similitud en realizar sesiones de entrenamiento con teorías conductistas (perspectiva estructural - funcional), al optar por realizar sesiones de entrenamiento en teorías constructivistas (perspectiva funcional-estructural).

En este sentido Sánchez et.al. (2014), para estudiar la resolución de tareas, problemas tácticos y el descubrimiento de la preparación, en el cual se busca que el atleta sea el protagonista de su proceso de enseñanza, a partir de la propuesta de juegos deportivos modificados con su naturaleza problemática, para así promover la comprensión, la transferencia

y el conocimiento de los principios tácticos y aspectos psicológicos de la motivación interna en el entrenamiento deportivo, donde el docente tiene un papel protagónico con el objetivo de promover en los alumnos el desarrollo del pensamiento, la reflexión y la autonomía táctica.

Es por esto que, se hace necesario realizar una serie de alternativas nuevas para el aprendizaje del fútbol, desde el enfoque cognitivo y teorías constructivistas, en la cual la perspectiva funcional - estructural, permita construir un modelo que dé respuesta a la adquisición de un aprendizaje importante, eficaz y de rendimiento en el fútbol.

El enfoque constructivista en la enseñanza del fútbol debe estar cada día más cercano a la realidad de juego, haciéndolo desde la perspectiva donde se puede comprender cualquier comportamiento humano (Sánchez, 2015). De acuerdo con esto, se deben diseñar sesiones de entrenamientos donde se dé un aumento en el aprendizaje significativo siguiendo el paradigma cognitivo, teorías constructivistas, perspectiva funcional-estructural, que permitan el desarrollo evolutivo que experimenta el deportista, en función de la realidad del juego, aportando diferentes tipos de estrategias para enseñar a pensar y así generar, partiendo de los problemas presentados en las sesiones infinitas respuestas a situaciones presentes en el fútbol (Del Valle y de la Vega, 2008;) (Del Valle y De la Vega, 2008; Rycheki, 2001; Swartz et, al. 2014)

En relación a lo anterior, Piaget (1976) indica que un conocimiento constructivista se caracteriza por “ser un proceso de reestructuración y reconstrucción, en el cual todo conocimiento nuevo se genera a partir de otros previos”, es decir, lo nuevo se construye siempre a partir de lo adquirido y lo que trasciende, siendo el sujeto quien construye su propio conocimiento (Coloma y Tafur, 1999). Por ello, los deportistas, para adquirir conocimientos a lo largo de toda su vida deportiva, deben conocer estrategias que les ayuden a aprender por sí solos,

para estar capacitados a responder y enfrentarse a las exigencias futuras de su vida personal y social (Díaz, 1999).

Uno de los objetivos de la enseñanza comprensiva es dar lectura al juego a través de su apreciación y desarrollo táctico (Gray y Sproule, 2011), lo que permitirá a los jugadores ser más competentes en el momento de la competencia (Holt et, al. 2006). Desde estos puntos, se entiende que este enfoque da importancia relevante a la conciencia táctica y prioridad de partir desde lo táctico a lo técnico para no aislar los componentes de un todo como lo es el fútbol (Hopper, 2002)

2.2.2 Proceso de enseñanza aprendizaje de los deportes en etapas de formación

Es un interés constante de los estudiosos de la pedagogía deportiva el interés por conocer la metodología adecuada para la enseñanza del fútbol y por otro el tratamiento formativo y didáctico que se le debe dar en la edad escolar, tanto en el contexto formativo como en el competitivo (Singleton, 2009). En las etapas de formación deportiva se ha buscado una consecución de resultados excelentes, incluso una exploración constante hacia el alto rendimiento. Sin embargo, desde hace décadas, esta perspectiva viene cambiando de una manera trascendental, debido que, se está centrando más en el proceso metodológico y en el aprendizaje deportivo que en los mismos resultados, lo cual resulta a nivel formativo como una gran experiencia hacia la formación de jugadores hábiles técnicamente, pero no tan relevante en el momento de la consecución de los resultados que es lo que más importa muchas veces en los procesos competitivos a nivel local o internacional (Tan, 2012).

En los últimos tiempos el proceso enseñanza aprendizaje ha evolucionado de una manera en la cual el entrenador o docente debe estar centrado en el deportista, donde lo incentive a desarrollar habilidades de resolución de problemas en situaciones reales de juego, pensamiento

crítico en momentos determinados donde debe salirse del libreto táctico y autonomía del pensamiento en la toma de decisiones.

2.2.3 Modelo de enseñanza “Teaching Games for Understanding”

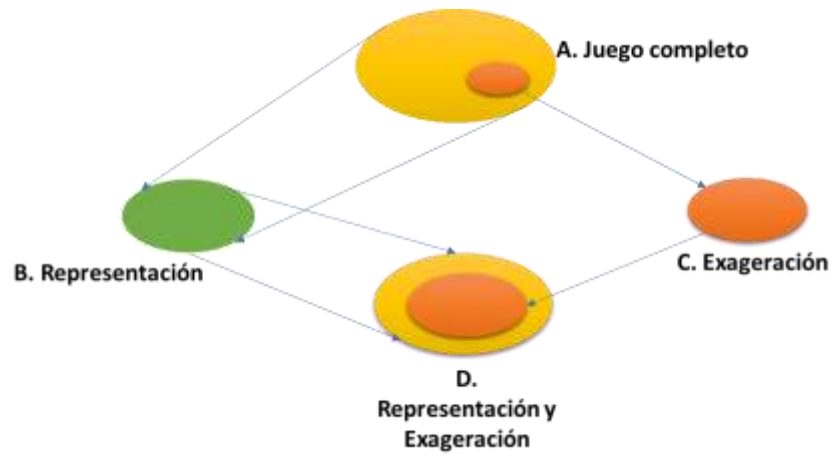
El modelo TGfU de Bunker y Thorpe (1982), es un modelo de enseñanza basado en el constructivismo que tiene como eje central el juego y sus actores principales que son los deportistas, que ha dado grandes resultados por ser una metodología en la cual más se favorece la capacidad decisional de los deportistas. Este modelo permite contextualizar la práctica, mediante la realización de tareas de aprendizaje en condiciones similares a las que se dan en los juegos de competición. Para este modelo, el comportamiento del deportista parte desde una situación real de juego con pequeñas modificaciones técnicas y tácticas, al tiempo que son aprendidas y desarrolladas de manera contextualizada.

Como lo manifiesta Mitchell (2006), a diferencia de las metodologías tradicionales, las cuales se centran en la adquisición de habilidades técnicas y tácticas aisladas del contexto real de juego, el modelo TGfU muestra el trabajo conjunto entre técnica y táctica como estrategia para la mejora en el rendimiento deportivo. Este modelo parte desde la enseñanza de tácticas para el desarrollo del pensamiento reflexivo, donde los componentes técnicos se contextualizan de acuerdo con su proceso de aprendizaje, lo que permite que el juego presente cambios en el espacio, el tiempo, los materiales, el número de jugadores y metas que preservan la esencia del deporte para adaptar el juego a las capacidades de los alumnos, y así nace el concepto de juegos modificados, que plantean la necesidad del aprendizaje conjunto en una “situación de juego global, pero diferente a la propia del deporte reglado (originado para la praxis adulta), adaptándolo a las posibilidades de comprensión, percepción, decisión y ejecución del alumnado” (Bunker y Thorpe, 1982)

Para ello, “El objetivo esencial del modelo TGfU es que los aprendices lleguen a realizar movimientos corporales inteligentes durante el juego” (Sánchez, 2015) basado en el aprendizaje de aspectos tácticos con situaciones modificadas y haciendo énfasis principal en el juego y desarrollado en 6 etapas que fomentan el aprendizaje comprensivo.

Figura 1

Posibles modificaciones del juego.



Nota: Modificado de González (2010) citando a Bunker y Torphe, et, al. (1986)

Estas fases correspondientes al modelo comprensivo TGfU son descritas por Paul et, al. (2006), de la siguiente manera:

Figura 2

Fases del desarrollo del juego, modelo de enseñanza comprensiva TGfU



Nota: Modificado de Muñoz (2015) citando a Bunker y Torphe et, al. (1986)

Estas fases corresponden al modelo comprensivo TGfU y son descritas de la siguiente manera por Paul et, al. (2006):

✓ **Juego:** El modelo muestra, que el aprendizaje parte desde los juegos modificados, por lo que la interacción de los estudiantes siempre se basa en algún tipo de confrontación, que primero debe ser capaz de comprender unas determinadas situaciones jugadas y luego identificar los problemas que tiene que resolver y que son específicos del fútbol.

✓ **Apreciación del juego:** Al examinar el propósito del juego, los deportistas deben tener tiempo para ver de qué se trata. Los deportistas deben desarrollar gradualmente una comprensión de las reglas principales del juego, como las dimensiones o ubicación de las porterías.

✓ **Conciencia Táctica:** La resolución de problemas es el enfoque básico para enseñar juegos de comprensión. Los principiantes son introducidos a la táctica "introduciendo gradualmente el cuerpo a los principios de movimiento basados en ideas simples de espacio y

tiempo" (Werner et, al. 1996, p. 29). Estos autores argumentan que precisamente debido a que habilidades como disparar se transfieren entre juegos, también lo hace el conocimiento táctico.

✓ **Toma de decisiones:** Qué hacer, cómo hacerlo y cuándo hacerlo con mejor conocimiento táctico. Los deportistas obtienen una mejor comprensión de cuándo pasar/disparar/driblar y aprecian los factores que influyen en la toma de decisiones en la ejecución de habilidades, como la posición y la oposición de los compañeros de equipo, el tiempo libre y el espacio.

✓ **Ejecución y Realización de habilidades:** Este modelo enfatiza la implementación de habilidades y el desempeño del juego, pero solo después de que los estudiantes reconozcan la necesidad de una habilidad en particular. Esto se evalúa como apropiado para cada individuo. “Cuando el alumno está preparado para estas habilidades en el contexto de un juego, se dan instrucciones, pero siempre al nivel del desempeño del niño” (Werner et, al. 1996, p. 29). Un deportista que entiende la importancia de hacer un tiro profundo en el campo o dejarlo corto en la red probablemente estará dispuesto a tomarse el tiempo para aprender técnicas para patear un tiro libre.

Inicialmente, el juego se abordó con versiones simplificadas, modificadas y genéricas de la enseñanza de los principales componentes tácticos del deporte, de acuerdo con las características, capacidades y necesidades de los deportistas como lo afirman (Kirk y MacPhail, 2002), al tener en cuenta experiencias tales como participantes y/o espectadores en diferentes contextos de juego, reflejaría competencia y conocimiento de sus detalles sobre procesos específicos de aprendizaje, y lo que entiende sobre el juego, porque la conexión entre la forma del juego y la comprensión del estudiante debe ser gradual, dando paso al entendimiento que cada deportista le dé al juego.

De esta forma, para los docentes/profesores/entrenadores les resultará difícil idear escenarios adecuados, porque las modificaciones “deben ir acompañadas por una dialéctica deportiva especializada para poder de esta forma incorporar a los jugadores en un proceso de búsqueda, descubrimiento y resolución de problemas motores” (González et, al. 2008), a realizar reflexiones individuales y colectivas que forman y producen percepciones independientes y significativas en los jugadores.

La apreciación del juego se refiere al conocimiento declarativo de las reglas, las medidas del campo, el tiempo de juego, las maneras en las cuales se puede anotar y todos los aspectos que interfieren e influyen en el desarrollo del juego. Sin embargo, Kirk y MacPhail (2002), enfatizan que no basta con conocer estos elementos de información, sino también con comprenderlos, y para lograrlo es necesario definir conceptos tácticos o estableciendo una relación entre el objetivo, el formato del juego y los roles que juegan los deportistas y los otros jugadores, lo que indica un desarrollo cognitivo, entendido como la capacidad del jugador para distinguir entre información y señales apropiadas en una variedad de contextos según su experiencia, que promoverá el desarrollo de la conciencia táctica la cual “busca desafiar a los estudiantes a resolver los problemas que plantea el juego y, en consecuencia, incrementar el conocimiento declarativo para comprender el juego, tanto para poder jugar como para permitir que sea observado.” (Clemente, 2014), además, el conocimiento declarativo de la conciencia táctica abarca desde las habilidades cognitivas hasta la de toma de decisiones que permiten a una persona involucrarse con el problema en cuestión.

Una de las consideraciones más importantes de este modelo es que permite a los deportistas mejorar su capacidad para tomar decisiones en el juego, ser más táctico y estratégico, debido a su capacidad para reflejar el contexto y sus variables, lo que aumenta la capacidad para

disfrutar y motivación, por este motivo, menciona Clemente (2014), que “las metas basadas en el aprendizaje dominado por los estudiantes/deportistas permiten mejores resultados y aumenta en alto grado la motivación de estos”, debido a que tienen el control para resolver los problemas presentados con la estructura y el sistema del medio ambiente para este deporte, se convierte en el personaje principal de su proceso de aprendizaje y la adquisición de servicios que estarán presentes con el tiempo, creando un desafío para los maestros, que deberían ser profundamente conocedores del deporte y dar paso a su imaginación sobre la capacidad, facilitar el proceso de pensamiento para los estudiantes/deportistas proporcionando habilidades para ayudarlos a explicar y pensar en los procedimientos.

Una de las acciones de los procedimientos es que el juego está patrocinando preguntas y proporciona un valor educativo y mental para el proceso de enseñanza, Morales y Arias (2017), los cuales explican los comportamientos que los maestros deben asumir en el modelo comprensivo:

Adoptar una actitud positiva hacia el cambio de enfoque; diseñar tareas en las que proponga problemas que el alumnado tenga que resolver a través del descubrimiento y la exploración; diseñar tareas contextualizadas en los principios tácticos de juego; impartir feedback a través de preguntas; ayude al alumnado a trabajar con autonomía; posibilitar que el alumnado obtenga el éxito; y desarrollar la capacidad de interpretación y comprensión del alumnado. (p. 104)

En estos comportamientos de los docentes y en la promoción del descubrimiento, la indagación, la reflexión y el autocontrol, es fundamental el cuestionamiento, a partir de preguntas que son muy importantes, según Clemente (2014), los elementos básicos del modelo TGfU se posibilitan desde el incremento cualitativo del conocimiento del deportista _ en relación

al juego, hasta la solución de problemas tácticos a través del pensamiento individual y de equipo;

Estas preguntas y consultas se pueden clasificar por autor en cuatro categorías:

- ✓ **Recordar:** el cual busca respuestas relacionadas con el deportista y su memoria.
- ✓ **Convergente:** hace énfasis en la respuesta específica esperada por el docente.
- ✓ **Divergente:** da al deportista el espacio para la imaginación y creatividad para demostrar muchas respuestas como solución a los posibles problemas presentados en el juego.
- ✓ **Valor:** que se refiere a la actitud del deportista frente a los escenarios que se presenten en el juego.

Las oportunidades y momentos que son propuestos por los docentes/entrenadores en el modelo TGfU van a llevar al deportistas a “jugar un papel activo en el aprendizaje; resolver problemas; explorar y proponer soluciones; responder a preguntas; y comprender lo que hace” (Morales y Arias, 2017, p. 104), lo cual, permite la cimentación de estrategia e inteligencia táctica, confiriendo roles de liderazgo, promoviendo responsabilidad y compromiso directo en su proceso de aprendizaje, que según Almond (2015), es una de las más importantes claves de la pedagogía, haciendo que el deportista/estudiante reconozca la comprensión como logro propio, involucrando su independencia, autonomía y consolidando su proceso de comprensión, demostrando lo aprendido y experimentado en las situaciones reales de juego, demostrando habilidad en la toma de decisiones, planteamiento de preguntas, asimilando como puede modificar el juego de acuerdo a los momentos en los cuales debe intervenir.

Seleccionando el conocimiento declarativo y procedimental, ya que como afirma Kirk y MacPhil (2002) citando a Kirk y Macdonald (1998), “la educación deportiva puede tener el potencial para hacer esta conexión para los jóvenes, ya que reorganiza la mayoría de las características de deporte competitivo en una forma educativa”, lo que genera mayor interés,

motivación, satisfacción y autoconfianza facilitando la asimilación y acomodación del aprendizaje. A partir de estas premisas para los profesores/docentes/entrenadores deben entender que los principios pedagógicos del modelo TGfU son los siguientes:

2.2.3.1 Principio de agrupamiento. La enseñanza comprensiva del deporte debe estar relacionada con el constructivismo y con el aprendizaje situado (Kirk y McDonald, 1998). Desde una perspectiva cognitiva y siguiendo la idea de la enseñanza para la comprensión, los deportistas son motivados constante y cognitivamente, aportando al análisis de problemas o de una situación de juego, posibilitando soluciones, permitiendo perfeccionar la efectividad de sus gestos técnicos – tácticos (Gréhaigne et, al. 2009).

El constructivismo se ha relacionado con el enfoque comprensivo del deporte (Light, 2006), de manera que ha sido la principal perspectiva teórica usada para justificar el empleo de enfoques como la enseñanza comprensiva Hastie y Curtner (2006), que se basa en la importancia de darle al deportista una gran variedad de posibles respuestas a un problema a través de juegos con similar dinámica interna para poder conseguir un objetivo específico. En esta idea se puede decir que una de las mayores ventajas del TGfU es que permite al entrenador unificar contenidos similares en una misma sesión de entrenamiento, es por este motivo que este modelo se basa en tres principios fundamentales los cuales se enuncian a continuación:

2.2.3.2 Principio pedagógico de la complejidad táctica. Permite adaptar la dificultad de los juegos modificados en función del nivel de habilidad técnica del deportista, presentándole un problema solucionable de diferentes maneras, lo cual permite entender que iniciar por juegos simples es la mejor manera que se tiene de hacer que el deportista entienda y aprenda el juego que se le propone. Para esto dentro del propio deporte es importante manipular el número de jugadores por equipo para obtener una eficacia mayor en la solución de problemas y en la toma

de decisiones, optimizando la ejecución de las habilidades técnicas del deportista y que estas sean mucho más efectivas y exitosas (Práxedes, 2018).

2.2.3.3 Principio de representación. Este principio permite entender que el juego modificado pueda adaptarse a la edad o pericia deportiva de los jugadores sin necesidad de descontextualizar, logrando así una mayor cantidad de sesiones significativas en la mejora de la toma de decisiones (Práxedes, 2018). De igual manera, este principio se le ofrecen al deportista juegos con una misma estructura y objetivo táctico que los juegos oficiales o competitivos, en un espacio reducido en el cual se estimula el desarrollo de la conciencia táctica, toma de decisiones y ejecución de habilidades motrices y técnicas en un ambiente de aprendizaje óptimo. En este sentido, para Bunker y Thorpe (1982) el entorno de las sesiones de entrenamiento ha de estar más enfatizado hacia las acciones tácticas, lo que permite hacer de los juegos modificados algo más interesante, divertido y motivador, permitiendo un desarrollo de la toma de decisiones desde la conciencia táctica.

Por consiguiente, la enseñanza comprensiva, ofrece una visión diferente acerca de la manera de enseñar y de la forma de entrenar en términos de lectura del juego, toma de decisiones, conciencia táctica y conceptualización del deporte desde la comprensión nueva forma de pensar acerca de la enseñanza y del entrenamiento en términos de representación real de las situaciones o momentos del deporte.

2.2.3.4 Principio de exageración. Se refiere a la manipulación o modificación de los elementos estructurales con el fin de exagerar o extremar las tareas tácticas a aprender mediante la modificación de las reglas de juego, es decir que, si en el principio anterior las modificaciones eran mediante la cantidad de jugadores y dimensiones del espacio, en este principio de exageración lo que se busca es la amplificación de tareas tácticas, modificando ya sea, los

principios tácticos de ataque o defensa y las reglas de juego siendo posible destacar entonces, que con el modelo constructivista se motiva a los deportistas a resolver problemas mediante la utilización de respuestas adquiridas a lo largo de su programa de entrenamiento (Singleton, 2009).

Esta condición del deportista con el contexto, es importante en la toma de decisión partiendo desde la percepción y adaptación del nuevo conocimiento con los conocimientos ya adquiridos anteriormente (Light y Fawns, 2003), de esta manera el docente / entrenador estimula el nuevo conocimiento de los deportistas partiendo de sus vivencias adquiridas a lo largo de su plan de entrenamiento (Dyson et, al. 2004).

2.2.4 Toma de decisiones

La toma de decisiones es uno de los factores determinantes en la consecución de la pericia deportiva en deportes de conjunto donde hay una exploración y lucha por un mismo territorio, en el cual existe una incertidumbre constante por las posibles acciones del rival, es donde toma mucha más importancia una adecuada pericia deportiva, la ejecución adecuada de sus habilidades técnicas y también lo relacionado con la toma de decisiones como lo manifiestan autores como García (2009), Araújo (2006) y Gutiérrez (2014).

La toma de decisiones se entiende como el proceso por el cual el deportista selecciona la mejor opción para la ejecución de una acción, entre las cuales se le puedan presentar, teniendo en cuenta el espacio donde se encuentra, la ubicación del rival para poder lograr su objetivo o realizar una anotación (Hodges, 2007). De esta manera podemos decir que selección adecuada del entorno que rodea al deportista para anticiparse a futuras acciones, y poder así, enfrentar los problemas del juego. Por este motivo la toma de decisiones la consideramos como el proceso a través del cual el deportista elige una respuesta entre varias alternativas con el fin de llevar a

cabo una correcta ejecución en un momento determinado y en una situación especial del juego (Bar-Eli, 2011).

2.2.5 Herramientas de Evaluación

Para la *Real Academia Española de la Lengua* (2005). evaluar es “determinar el valor [de algo]’ y ‘examinar y calificar las aptitudes o conocimientos [de alguien]”, en términos educativos la evaluación para Horbath y Gracia (2014), es el proceso de análisis, que permite obtener información, retroalimentar el proceso que se lleva a cabo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalece los procesos necesarios para el progreso, además, para que la evaluación funcione, debe hacerse de manera sistemática, siempre que se lleva a cabo y al realizar un seguimiento formal a cada estudiante o grupo de estudiantes, dando como resultado información valiosa para mejorar la práctica docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Según Horbath y Gracia (2014), la sistematización es una medida fundamental para lograr resultados positivos, en el sentido deportivo permite conocer el nivel de los jugadores, recopilar información para desarrollar el diseño adecuado, identificar fortalezas, promover el éxito y la acción positiva, descubrir dificultades y carencias individuales y colectivas a reorientar la actividad didáctica del docente, porque “evaluar significa asignar un valor a algo o alguien, valor que se sustenta en datos obtenidos durante la medición u observación”. (Terry, 2008 citando a Granda et, al. 1997).

En deportes colectivos como el fútbol, es importante evaluar el comportamiento táctico, como lo mencionan Gonzales y Teoldo (2015) “El análisis de la toma de decisiones y de las habilidades técnico-tácticas específicas (ejecución) en los deportes es fundamental para poder desarrollar de forma óptima e integral a los jóvenes jugadores”, el mismo autor resalta que la

evaluación debe ser objetiva y de alta calidad, basada en la retroalimentación y el conocimiento relevante.

2.2.5.1 Componentes de las herramientas de evaluación. Para evaluar los aspectos mencionados, existen diferentes herramientas de evaluación que deben cumplir con ciertos parámetros de calidad que rigen su efectividad en relación con el componente cuantitativo. Los componentes son los siguientes:

2.2.5.2 Objetividad. Según Terry (2008), esta hace referencia a “cuando varios observadores evalúan a una misma persona, los resultados deben ser similares. Es altamente objetivo un test, que, con distintos examinadores y un mismo grupo de examinados, da resultados aproximadamente análogos”, para Martínez (2002), la objetividad de una prueba es mayor cuanto más independiente sea de elementos externos que puedan interferir, como la administración, la puntuación o su interpretación, debido a que la presentación y explicación de la prueba puede cambiar los resultados, por lo que el examinador debe brindar una clara y precisa la información, porque cualquier variable puede cambiar la respuesta del evaluador, además, señala que la herramienta es más objetiva en cuanto que se puede medir cuantitativamente.

2.2.5.3 Confiabilidad. Blázquez (1990) citando a Terry (2008), expresa que “puede ser definida como el grado de consistencia o estabilidad de los resultados con el que una medición suele ser aplicada”, es decir, que los resultados de varias mediciones sean parecidos; de igual manera Martínez (2002), señala que la confiabilidad de una prueba se evalúa en base a la consistencia de los resultados obtenidos con dos aplicaciones de la misma prueba (pre - test / post - test) o pruebas similares, es decir evalúan las mismas considerando tres aspectos; la calidad del material utilizado, las técnicas utilizadas y la metodología, teniendo en cuenta las

variables que pueden cambiar el resultado en relación a la prueba y el pretest, por otro lado, si es necesario repetir la prueba, se convierte en entrenamiento y esto puede aportar un aprendizaje que cambie la fiabilidad de la prueba, y el último aspecto es la fiabilidad de la prueba, que tiene en cuenta el tiempo de descanso que se debe dar entre pruebas para asegurar una condición física óptima.

2.2.5.4 Validez. Según (Martínez, 2002), “La validez de una prueba indica el grado en que ésta mide lo que debe medir” (p. 41), por lo tanto, se deben considerar las variables que pueden influir y afectar en el rendimiento de la prueba. Así también Bosco (1994), citado por Martínez (2002), menciona que “El éxito y el valor de una prueba depende mucho de la estandarización, por lo que debe ser posible que cualquier persona la use (debe ser un experto) y en cualquier situación”. En cuanto a la estandarización Terry (2008), la denomina como las condiciones de aplicación y medición de la prueba y su grado de uniformidad, debido a que al comparar los resultados que se obtienen en diferentes grupos, estos deben ser iguales en todos los casos. El autor describe cuatro tipos de validez:

- **Validez de contenido:** se da en proporción directa al nivel de conocimientos adquiridos, que se expresa en la validez de contenido, se da por dos principios lógicos, el primero de los cuales no contiene información es ajeno al estudio y el segundo, que contiene toda la información relevante. Está basado o confirmado por análisis; características medidas en términos de dificultad de la prueba y su consistencia con el objeto de medición.

- **Validez predictiva:** Es la capacidad de una prueba para predecir cómo actuará un individuo en términos de comportamiento a partir del cálculo de correlaciones entre los datos existentes y otros datos obtenidos posteriormente, que sirven de criterio para predicciones posteriores.

- **Validez Concurrente:** Similar a la validez predictiva, pero permite un cómputo más rápido, se busca la correlación entre los datos de la prueba y un criterio simultáneamente con una prueba que evalúa el mismo criterio para comprobar la consistencia entre o entre unos datos y otros. contraste en este caso.

- **Validez factorial:** Consiste en calcular el coeficiente de correlación que puede ocurrir entre pruebas del mismo tipo, a partir de la comparación, la validez es baja si la correlación de los resultados es distante y alta si la correlación es similar a la prueba. el criterio o criterios a evaluar.

2.2.5.4 Normalización. Para Blázquez (1990), se refiere a clasificar los datos en una escala en relación al grupo de personas evaluadas, determinando su lugar en el grupo y dando sentido a los datos obtenidos para determinar el verdadero estado del deportista. Con base en los parámetros de calidad, se han desarrollado diferentes herramientas de evaluación para deportes de equipo, incluido el fútbol, para la evaluación del comportamiento en la toma decisiones en los procesos de enseñanza.

2.2.6 Las Acciones Técnico-Tácticas como Acciones Cognitivas

Las funciones técnico-tácticas pueden interpretarse como funciones cognitivas por su estrecha relación e interacción visible en el juego, ya que estas le permiten interpretar y actuar correctamente en cualquier situación de juego. De acuerdo con Gonzales (2010), el proceso que realiza un deportista para realizar una actividad comienza con la capacidad de percibir y recibir información de diferentes estímulos, enfocándose en los más importantes en comparación con experiencias previas, y pasa a interpretar la situación, tomando en cuenta la velocidad, el nivel de riesgo, el número de decisiones posibles y el nivel de incertidumbre, para luego elegir una respuesta en base a sus conocimientos tácticos, partiendo de las condiciones externas, las

condiciones psicofísicas, el comportamiento anticipatorio del oponente y las capacidades o limitaciones técnicas. - tácticas, que finalmente posibilitan la realización de la última acción, esta acción motriz también descrita por Weineck (2005), está sujeta a determinadas etapas, inicialmente la preparación del movimiento, donde se afectan las habilidades sensoriomotoras básicas y la finalidad del movimiento es propositiva, dirigiéndose hacia la realización del movimiento, donde no existen procesos de regulación consciente y sensaciones motrices, que finalmente son evaluadas según su eficiencia, eficacia e impacto en el juego; todos estos parámetros tienen un efecto constante durante el entrenamiento, y un aspecto importante es la velocidad del proceso en general, porque puede determinar el rendimiento del atleta.

2.2.6.1 Modelos de enseñanza – aprendizaje. Un modelo se refiere a un conjunto de instrucciones, lineamientos y estrategias que guían el proceso de enseñanza y aprendizaje en el que docentes y alumnos interactúan para adquirir conocimientos y el grado de su participación lo determina la escuela. idea a la que corresponde el modelo seleccionado. En el deporte, “la intervención del entrenador debe adaptarse tanto a la actividad como a las características, dificultades, fortalezas y carencias del jugador, para que pueda cumplir su función y ser eficaz; en definitiva, facilita el aprendizaje de la materia. ” (Alarcón et, al. 2010, citado en Call, 2003, p. 92). De ahí se desprende que el modelo debe adaptarse al deportista ya sus factores y características. en el contexto para asegurar el aprendizaje.

Los modelos constan principalmente de tres variables Alarcón et, al. (2010), sobre la progresión de la instrucción, la planificación de tareas y el tipo de comunicación entregada a través del modelo utilizado. En los deportes de equipo, un modelo se define como “un conjunto organizado de criterios que guían el desempeño del equipo, pero a la vez es un sistema porque es un conjunto de reglas, principios o medidas interrelacionadas” (Fernández, 2017, p. 39). Esas

disciplinas tienen diferentes modelos de enseñanza y aprendizaje, Alarcón et, al. (2010), describen los modelos básicos, inicialmente un modelo tradicional, que básicamente utiliza la enseñanza de habilidades específicas del deporte según un modelo de rendimiento estandarizado fuera de los contextos reales del juego, para luego ser trasladado a situaciones simuladas de juego, este se basa en la repetición y finalmente integra las habilidades en situaciones reales de juego, priorizando la enseñanza de habilidades técnicas individuales y colectivas; la retroalimentación dada es de naturaleza descriptiva o de confirmación de la implementación.

De esta manera, el punto de partida del modelo estructural es que el jugador entienda y asimile la lógica interna de la actividad y su funcionalidad, tenga en cuenta los aprendizajes específicos resultantes de la comprensión del contexto; la progresión de la enseñanza se inicia con un juego global, posteriormente se plantean situaciones problemáticas, que van de lo simple a lo complejo y de lo individual a lo colectivo, para que lo aprendido finalmente se implemente en situaciones similares al juego real, la reacción en este modelo es propósito descriptivo, evaluativo, comparativo y de reforzamiento.

El modelo constructivista según Alarcón et, al. (2010), buscan la comprensión por parte de los jugadores, de las posibles soluciones a los problemas del juego; Primero se promueve la explicación e identificación del problema activando los conocimientos previos de los deportistas, luego se realiza el análisis y reflexión de los resultados de la búsqueda, donde las propuestas se cumplen en la práctica, enfatizando la relación entre declaración y conocimiento, enfatiza el reconocimiento y la comprensión de las actividades en lugar de la actividad motora, se debe promover el desarrollo del conocimiento táctico y de toma de decisiones sobre las actividades, la indagación y el propósito de la retroalimentación es fortalecer y estimular la reflexión en realidad de juego.

2.2.6.2 Modelo Comprensivo: Teaching Games for Understanding (TGfU). Nace en Inglaterra a principios de la década de 1980, sus antecesores son los profesores Bunker y Thorpe (1982), quienes muestran los problemas de la educación deportiva en edad escolar frente al modelo tradicional “destacando la negativa repercusión de un énfasis en la técnica sobre la motivación del alumnado, la escasa competencia que adquirirían los estudiantes para resolver situaciones reales del juego y el poco progreso que experimentaban los menos hábiles” (Sánchez et, al. 2014, p. 198), igualmente, se “observó que, en la educación física escolar, el desarrollo de técnicas tomó la mayor parte del tiempo de la lección con poco tiempo para jugar el juego.” (Kirk y MacPhil, 2002) sumado a esto, los deportistas que están en el proceso de enseñanza tradicional “no alcanzan el éxito, saben poco acerca de los juegos deportivos concretos, poseen técnicas de dichos deportes que no saben aplicar, manifiestan pobre capacidad para tomar decisiones en el deporte y son sumamente dependientes del entrenador o el profesor” (Gonzales et, al. 2008 citando a Bunker y Thorpe,1982), de manera similar Thorpe (1992), vio que “muchos que salían de la etapa de educación escolar tenían poco conocimiento del deporte; los más hábiles no toman buenas decisiones por limitaciones técnicas y eran muy dependientes de los docentes”. (p. 24), y de todas aquellas dificultades que los autores han mostrado a partir de sus experiencias, surge un modelo de enseñanza mucho más eficiente y completo.

El modelo comprensivo nace del interés de varias propuestas, entre ellas "minijuegos, principios de juego como organizadores educativos y adaptación de equipos para facilitar el desempeño de individuos menos experimentados" (Bunker y Thorpe, 1986), que enfatiza "el juego en un enfoque de desarrollo", brindan un modelo integral. “lo que estaría justificado por su innegable contribución a la motivación de los alumnos, la compatibilidad con su deseo natural de jugar y la lógica de la enseñanza a través de situaciones contextualmente valiosas” (Sánchez et,

al. 2014, p. 198), además de la creciente idea de tratar “la táctica deportiva, la importancia del conocimiento práctico y la comprensión en el aprendizaje y la iniciación deportiva, el interés por facilitar el aprendizaje significativo y la búsqueda de estrategias didácticas - aprendizaje que otorgue a los deportistas un papel más activo” (Davis y Sánchez, 1996), que los orientó, como Sánchez et, al. (2014), a indagar en la resolución de tareas, problemas tácticos y descubrimientos de aprendizaje, que tenían como objetivo hacer del atleta el protagonista de su proceso de enseñanza, a partir de la propuesta de juegos deportivos modificados y con su naturaleza problemática. Promover la comprensión de los principios tácticos, la transferencia de conocimientos y la motivación interna desde el punto de vista psicológico en el entrenamiento deportivo, donde el docente tuvo un rol protagónico con el objetivo de promover la reflexión, la autonomía y el desarrollo del pensamiento táctico de los estudiantes.

El modelo comprensivo según Davis y Sánchez (1996), se basan en la enseñanza de tácticas para el desarrollo del pensamiento reflexivo, donde los componentes técnicos se contextualizan de acuerdo con su adecuado aprendizaje, lo que permite que el juego comprenda cambios en el espacio, el tiempo, los materiales, el número de jugadores así como de metas que preservan la esencia del juego y se adapta a las capacidades de los alumnos, de este modo nace el concepto de juegos modificados, que suple la necesidad de aprendizaje “en una situación de juego global, pero a diferencia de la situación de los deportes reglados (original para la praxis adulta) es adaptable a la estudiantes en habilidades para comprender, percibir, decidir e implementar” Bunker y Thorpe (1986), como enfoque pedagógico, presenta juegos complejos en formas de juego simplificadas, utilizando principios de edición para reducir los requisitos de aprendizaje del juego y exageración para enfatizar en las formas del juego lo que es importante aprender en el juego (Almond, 2015).

2.2.6.3 Juego modificado del modelo TGfU. Como tal este diseño es considerado una gran innovación en la enseñanza de los deportes de conjunto y en especial del fútbol (Robles et, al. 2013). Como lo manifiesta Gray y Sproule (2011), este modelo desarrolla la comprensión lógica del deporte desde los juegos modificados a través de la conciencia táctica, se conoce de tiempo atrás, que los modelos tradicionales hacen énfasis en la parte técnica, desarrollando ejercicios analíticos con ejercicios repetitivos, sin que esta metodología haya generado resultados satisfactorios en el contexto real de la competición.

De esta manera, desde la situación real de juego la utilización de juegos modificados como metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje se pueden definir como actividades que minimizan el aspecto técnico y dan predominancia a los principios tácticos (Clemente y Mendes, 2011). Los contenidos tácticos y de la técnica como lo manifiestan Méndez et, al. (2012), necesitan de una progresión adecuada y paulatina para saber jugar al fútbol, esto dependiendo de los aumentos en la complejidad de los elementos estructurales del fútbol (tiempo, espacio, número de jugadores, balones, porterías, etc.). Los diferentes cambios presentados en la ejecución de las tareas propuestas en los juegos modificados, sirven de guía para el ajuste de los juegos deportivos al nivel de habilidad deportiva y de desarrollo físico, social y mental del deportista (Méndez, 2012).

2.2.6.4 Rendimiento deportivo. Es un proceso complejo de actividades, dirigido al desarrollo planificado y ordenado de ciertos momentos de la práctica deportiva en los cuales se busca la mejora física, psicológica, técnica y táctica de manera individual y colectiva explorando tanto una mejor metodología de entrenamiento como optimizar los procesos deportivos individuales y colectivos, que conlleven a una mejora en la toma de decisiones en momentos especiales de la competencia. Es la capacidad que tiene un deportista de poner en marcha todos

sus recursos bajo unas condiciones determinadas. Es por esta razón que resulta fundamental que se aborde la preparación en cualquier deporte desde una perspectiva global, de conjunto. Cuantos más aspectos se trabajan, más probabilidades se tendrá de conseguir los resultados deportivos deseados (Pardo, 2015).

3. Marco y Diseño Metodológico

3.1 Diseño Metodológico

3.1.1 Enfoque, diseño y alcance de la investigación

El presente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, el cual recopila “información para poner a prueba o comprobar las hipótesis mediante el uso de estrategias estadísticas basadas en la medición numérica, lo cual permitiría al investigador proponer patrones de comportamiento y probar los diversos fundamentos teóricos que explicarían dichos patrones” (Hernández et, al. 2010), puesto que se analizan los datos recolectados a través de un test confiable, objetivo y válido (GPAI), con el fin de dar respuesta a la pregunta de esta investigación y así probar la Incidencia del Juego Modificado del Modelo TGFU en la Toma de Decisiones de la Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de Fútbol de Boyacá.

Por consiguiente, el diseño de investigación hace referencia a “plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema” (Hernández et, al. 2014, p. 128), por este motivo, esta investigación es de diseño preexperimental, teniendo en cuenta que se hace uso de un grupo control por conveniencia según Otzen y Manterola (2017), en el cual prevalece la incidencia que tenga la variable independiente en el grupo seleccionado, sin embargo, se debe conocer que no es posible operacionalizar o controlar las variables ajenas en su totalidad, no se puede hablar de un experimento neto.

(Hernández et, al. 2010)

La presente investigación tubo un alcance correlacional descriptivo, pues, “son útiles para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes” (Hernández et, al. 2014, p. 99). Este fue un estudio correlacional, teniendo en cuenta la propuesta metodológica del juego modificado del modelo comprensivo TGfU como variable independiente y su efecto sobre la toma de decisiones como variable dependiente, es descriptiva al someterse a un análisis dentro del estudio, a partir de la recopilación de datos cuantificables.

3.1.1.1 Hipótesis. El juego modificado del modelo TGfU incide en la toma de decisiones de los jugadores de la Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de Fútbol de Boyacá

3.1.1.2 Hipótesis Nula. El juego modificado del modelo TGfU no incide en la toma de decisiones de los jugadores de la Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de Fútbol de Boyacá

3.2 Fases de la investigación

Esta investigación sigue un proceso sistemático y ordenado que de acuerdo a Monje (2011) se divide en las siguientes fases:

3.2.1 Fase conceptual

Se formula y delimita el problema de investigación partiendo de la revisión de antecedentes bibliográficos, artículos científicos, tesis, libros y bases de datos y de esta manera, se construye el marco teórico - conceptual con los temas más relevantes como caracterización, aspectos técnicos – tácticos, modelo de enseñanza comprensiva (TGfU) y herramienta de evaluación; para culminar con la formulación de hipótesis de la investigación.

3.2.2 Fase de planeación y diseño

En esta se determinó el enfoque y diseño de la investigación, se selecciona la población y se determina la muestra, así como la selección de los métodos e instrumentos de observación y medición de la variable, es decir, la toma de decisiones y se elabora el juego modificado del modelo de enseñanza comprensiva TGfU.

3.2.3 Fase empírica

Se realiza el pre test para conocer el estado en el cual se encuentran los deportistas a través de la herramienta GPAI (Oslin, 1996), a continuación, se aplica la propuesta metodológica durante 12 semanas, 1 sesión de 2 horas en cada semana, cada una de estas con 3 tiempos de duración de 4 minutos y finalmente, se realiza el pos test utilizando la misma herramienta GPAI para la recolección de datos.

3.2.4 Fase analítica

En esta fase con los datos obtenidos en el pre test y pos test, se realiza el correspondiente estudio estadístico para determinar si se cumple o no con las hipótesis planteadas y se da respuesta a la pregunta problema de la investigación.

3.2.5 Fase de difusión

Elaboración del informe final, construcción del documento final de investigación y a la espera de aceptación y designación de jurados por parte de las directivas de la maestría en pedagogía.

3.3 Población y muestra

En la actualidad la Liga de fútbol de Boyacá cuenta con 180 deportistas en todas sus selecciones departamentales masculinas en sus diferentes categorías Sub 13, Sub 15, Sub 17, Sub 19, Sub 20, Sub 21 y Sub 23. Hernández et, al. (2010), sostienen que “Las muestras no probabilísticas son también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección

informal que se utilizan en diversas investigaciones cuantitativas y cualitativas”. Por este motivo, el muestreo de esta investigación es de tipo no probabilístico.

La muestra se ha tomado por conveniencia, lo cual permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Otzen, 2017). En la muestra seleccionada se encuentran 18 jugadores pertenecientes a la Selección Boyacá sub 13, con edades que oscilaron entre los 12 y 13 de edad, (nacidos a partir de enero 01 del 2008 hasta el 31 de diciembre de 2009), de los cuales, 8 son defensas, 6 son volantes y 4 son delanteros. La muestra tiene por objetivo estudiar las relaciones existentes entre la variable independiente “y” en una población “z” y la colocación de esta variable en la muestra a estudio (Hernández et, al. 2006).

3.3.1 Criterios de inclusión

Los deportistas participantes en el estudio cumplieron como criterios de inclusión:

- ser de sexo masculino
- haber nacido en el año 2008-2009
- estar apto deportivamente
- hacer parte de la selección definitiva que participará en el torneo nacional sub 13 organizado por Difútbol
- tener como mínimo 1 año afiliado a la liga de fútbol de Boyacá
- entrenar como mínimo 5 veces a la semana y participar de las 12 sesiones de aplicación del juego modificado
- competir activamente en los torneos departamentales.

3.3.2 Criterios de exclusión

Se consideró como criterios para excluir del estudio, aquellos jugadores que:

- presentaran algún tipo de lesión o impedimento físico
- presentar alguna dolencia aguda en al momento de la aplicación de las sesiones
- determinaciones institucionales sobre la participación de algún jugador
- no asistir a mínimo 80% de la totalidad de las sesiones (10 sesiones) de aplicación del juego modificado.

3.4 Variables

3.4.1 Variable Independiente

Juego modificado del modelo TGfU de 12 sesiones de aplicación. Este juego se basa en la modificación de las dimensiones del terreno 40 metros x 60 metros; 2400 metros cuadrados, 240 metros cuadrados de campo de acción por jugador, lo cual permite su libre desplazamiento, cumpliendo con las tareas tácticas y técnicas encomendadas en cada una de las sesiones. Este juego se aplicó en días específicos que no afectaron el plan de entrenamiento programado para su competición en los torneos nacionales de Fútbol.

El periodo de aplicación del juego fue de 12 semanas, realizando una valoración inicial o pretest el día 16 de febrero, a partir de esta fecha se dio inicio a la intervención de 12 semanas que comprendieron del 23 de febrero al 11 de mayo de 2022, culminando con una valoración final o posttest el día 18 de mayo; desarrollando una (1) sesión por semana con duración de 90 minutos cada una y buscando incidir en la toma de decisiones de los deportistas.

3.4.2 Variable dependiente

Toma de decisiones: Manes (2014: 231), “Tomamos decisiones permanentemente y la velocidad de los eventos que nos suceden hace que no haya tiempo para racionalizar los pros y contras de cada decisión” se entiende también, como el conocimiento procedimental específico y

cómo realizar las diferentes acciones deportivas, a las reglas que se aplican para solventar los diferentes problemas que surgen en las situaciones deportivas (Ruiz y Arruza, 2005), es decir, “saber cómo”. Para Coll y Valls (1992) es un procedimiento “un conjunto de acciones ordenadas, orientadas a la consecución de una meta”

Partiendo de lo anteriormente descrito y para el caso específico del fútbol Abernethy (1996) citado por Kirk y MacPhil (2002), sostienen que:

La toma de decisiones implica que el jugador decida el mejor curso de acción...

Normalmente, los jugadores expertos son mucho más eficientes tomadores de decisiones más rápidos que los novatos porque han adquirido experiencia para vincular sus acciones a las circunstancias del juego... y durante la ejecución del movimiento o la fase de actuación, una serie de impulsos neuronales reclutan músculos para ejecutar los movimientos seleccionados con el tiempo y espacio apropiado. (p. 182)

3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información. Game Performance Assessment Instrument (GPAI)

El GPAI es un instrumento que evalúa el rendimiento del juego desde un punto de vista táctico, toma de decisiones y ejecuciones de acuerdo con los problemas tácticos que deba resolver el deportista proporcionando recursos técnicos. Aguilar et, al. (2016), confirman que fue diseñado por Oslin (1996), para evaluar comportamientos en el juego que demuestren conocimiento táctico y resolución de tareas en el juego, a nivel colectivo de desempeño general y a nivel individual, de esta manera analiza siete componentes, dos de los cuales se refieren a la posesión del balón (toma de decisiones y ejecución de habilidades) y los otros cinco se relacionan con los movimientos sin balón (colocar, ajustar, tapar, presionar y defender/marcar)

con base en lo anterior Muñoz, (2015), registro el comportamiento de los deportistas en un formato de observación y luego se calculó mediante las siguientes fórmulas para evaluar el rendimiento de juego:

Toma de Decisión = $[(\text{número de decisiones apropiadas}) \div (\text{número de decisiones apropiadas} + \text{número de decisiones inapropiadas})] \times 100$

Ejecución = $[(\text{número de ejecuciones eficaces}) \div (\text{número de ejecuciones eficaces} + \text{número de ejecuciones ineficaces})] \times 100$

Apoyo = $[(\text{número de apoyos apropiados}) \div (\text{número de apoyos apropiados} + \text{número de apoyos inapropiados})] \times 100$

Implicación en el juego = $(\text{número de decisiones apropiadas} + \text{número de decisiones inapropiadas} + \text{número de ejecuciones eficaces} + \text{número de ejecuciones ineficaces}) \div 3$

Rendimiento del juego = $(\text{decisiones} + \text{ejecuciones} + \text{apoyo}) \div 3$

A continuación, se anexa un formato de observación en el cual se registraron los datos de los deportistas de la selección Boyacá sub 13. Figura 3 Formato Observación GPAI

Figura 3*Formato Observación GPAI*

Deporte Fútbol																													
Observador:					Observador:																								
Categorías	Toma de decisión																												
	1. Pasar a alguien desmarcado (A)																												
	2. Tirar cuando se está desmarcado (A)																												
	Ejecución de habilidad																												
	1. Se controla el pase (A)																												
	2. Se envía la pelota de manera que alcanza el objetivo (A)																												
	3. Se tira a canasta cuando se está desmarcado																												
	Apoyo																												
	1. Moverse hacia un espacio libre para recibir el balón (A)																												
Toma de decisión					Ejecución de habilidad					Apoyo																			
A					NA					E					IN					A					NA				
x	x	x	x							x	x									x							x	x	x
Cálculo de los índices																													
Toma de decisión															$[(3 \times (3+1))] \times 100 = 75/100$														
Ejecución															$[(2 \times (2+2))] \times 100 = 50/100$														
Apoyo															$[(1 \times (1+3))] \times 100 = 25/100$														
Implicación juego															$3+1+2+2 = 8$														
Rendimiento juego															$(75+50+25) \div 3 = 50/100$														
Observaciones																													
❖ Intenta desmarcarte para apoyar a tu equipo.																													

Nota: Adaptado de Muñoz (2015)

El rendimiento deportivo se ha convertido en un proceso complejo sobre todo en su evaluación. Por este motivo, las herramientas de evaluación en el rendimiento deportivo deben contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza y convertirse como nuevas tendencias en los procesos de investigación (Blomqvist et, al. 2005). La investigación y la evaluación de los factores tácticos ha evolucionado de una manera significativa debido a su importancia en el rendimiento de juego (González y García, 2015). Para dar respuesta a estas necesidades se desarrolló el Instrumento de evaluación del rendimiento del juego (GPAI) (Oslin, 1996), la

importancia de esta herramienta como lo menciona Memmert, (2008), permite identificar los elementos del juego que pueden ser elementos de observación. Al ser definidos los componentes observacionales del juego, se comprende que el GPAI, según estos mismos autores, permite medir los comportamientos de rendimiento del juego demostrando su comprensión táctica, así mismo, la capacidad del jugador para resolver en el menor tiempo posible contrariedades tácticas seleccionando y aplicando las habilidades adecuadas; el GPAI, permite analizar los componentes individuales del juego (toma de decisiones, ejecución técnica, apoyo, etc.) y el rendimiento deportivo.

3.5.1 Técnica(s)- procedimientos de análisis

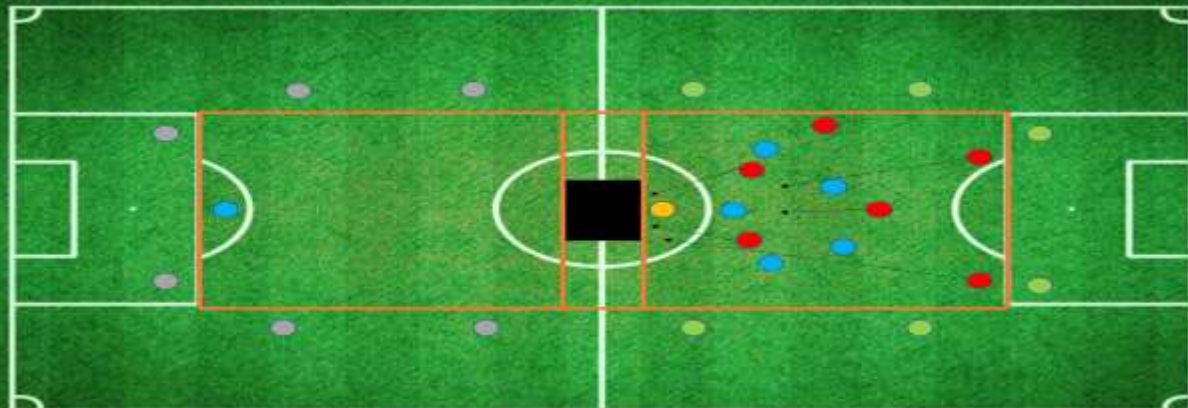
Para el desarrollo de la investigación se realizó la grabación de la sesión pretest, por medio de la cámara de video VEO, la cual presenta la garantía de grabación de la sesión pretest y Posttest del campo de acción del juego. Las especificaciones técnicas de Veo Cam 2, memoria de 128 GB almacenamiento al instante, reproducción 4 horas Batería, 2 x 4K Lentes, 180° Captura de video y seguimiento específico del balón.

Luego se realiza la observación de cada uno de los 3 videos por jugador, de 4 minutos cada uno para un total de 12 minutos de grabación por jugador, en el cual se tabulan los datos cada 4 segundos que es el tiempo determinado máximo para la realización de la toma de decisiones, habilidad de ejecución y apoyo, variables que son las consideradas en el GPAI y así proceder al diligenciamiento de la planilla de control de la herramienta de observación GPAI, para proceder a su respectiva tabulación y análisis estadístico.

3.5.2 Propuesta de Intervención Pedagógica Juego modificado del modelo TGfU

Pre Test: Como se muestra en la figura 4 se realizó la aplicación de test de observación validado para la toma de decisiones (GPAI).

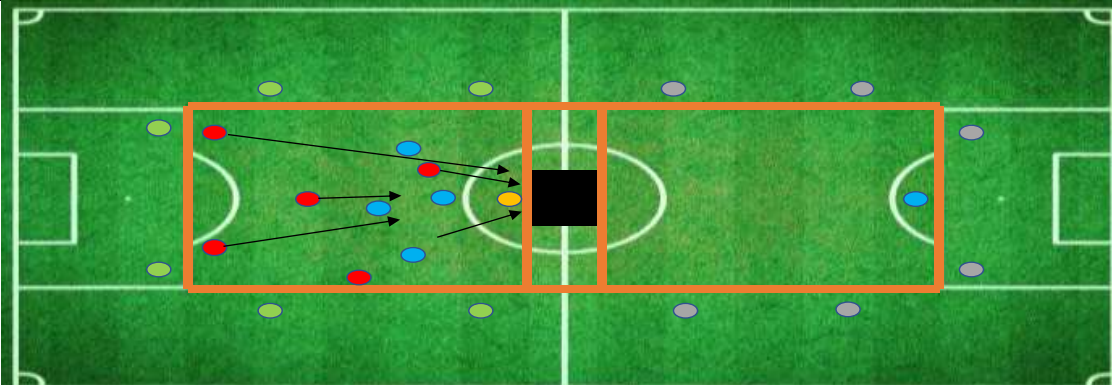
Figura 4*Sesión aplicación pretest.*

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	16/02/2022	SESIÓN No	PRE-TEST
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <i>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</i> . Se disputa un 5 vs 5 como lo muestra el grafico, con porterías ubicadas en la línea media del campo, dando la espalda una a otra. Espacio reducido de 40*60 mts, un equipo iniciada defendiendo la portería A evitando que el equipo rival anote gol. se realiza una transición defensa ataque cuando se tenga posesión total de la pelota, lanzandola con pase controlado a los comodines que se encuantran sobre esta línea final contraria. la transición debe ser rapida la salida del balón por las líneas delimitadas laterales se realizara de saque de banda. Si el equipo poseedor del balón anota un gol, iniciara nuevamente el ataque desde su línea final. se condiciona el toque maximo de tres (3) toques a la pelota incluido el pase o remate a puerta. se concidera la transición como inicio del paso de fase defensiva a fase ofensiva cuando se consigue llevar el balón a la línea final contraria. el tiempo del juego es de 4 minutos. En este se valorara la Toma de Decisiones, Ejecución de Habilidad y Apoyo en el tiempo que dure el juego.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	TRANSICIÓN DEFENSA ATAQUE DEFENSA	
	MEDIOS TÁCTICOS	TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS MODIFICACIONES DEL JUEGO		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3)			
Temporización			
Transcisión defensa - ataque; ataque - defensa			
Toma de decisiones acertadas y No acertadas			
Ejecución de Habilidad acertada y No acertada			
Apoyos acertados y No acertados			
GRAFICO			
			

Plan de Intervención: Aplicación del programa del juego modificado del modelo TGfU, de 12 sesiones, una por semana, con duración de 90 minutos.

Figura 5

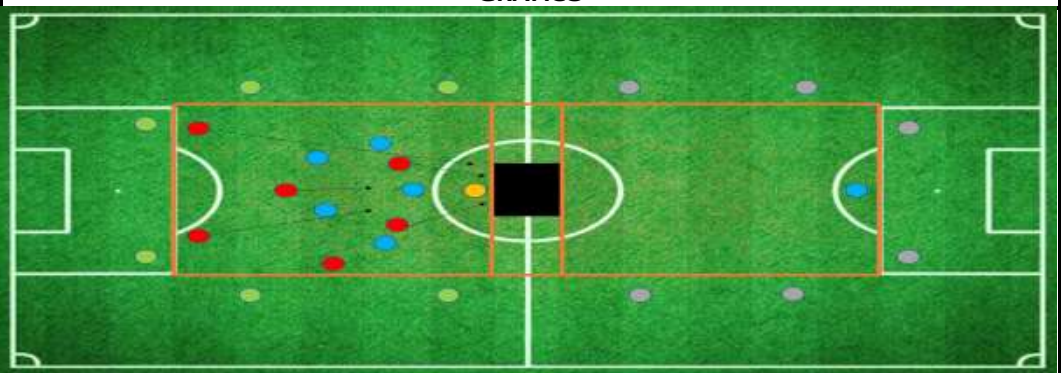
Ejemplo de sesión 05 del 23 de marzo.

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	23/03/2022	SESIÓN No	5
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <i>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</i> Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores, el equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo (1) toque independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN Y POSESIÓN DEL BALÓN	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y uno (1) en juego de posesión obligatorio			
Existencia continua de apoyos en la posesión del balón			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Incluir manejo de las dos piernas			
Temporización adecuada para asegurar remate al arco			
GRAFICO			
			

Post Test: Como se muestra en la figura 6 se realizó la aplicación de test de observación validado para la toma de decisiones (GPAI). Mediante el cual se buscó determinar la influencia del juego en el grupo seleccionado.

Figura 6

Sesión aplicación posttest

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	18/05/2022	SESIÓN No	POS-TEST
DESCRIPCIÓN			
Se disputa un 5 vs 5 como lo muestra el grafico, con porterías ubicadas en la linea media del campo, dando la espalda una a otra. Espacio reducido de 40*60 mts, un equipo iniciada defendiendo la porteria A evitando que el equipo rival anote gol. se realiza una transición defensa ataque cuando se tenga posesión total de la pelota, lanzandola con pase controlado a los comodines que se encuentran sobre esta linea final contraria. la transición debe ser rapida la salida del balón por las lineas delimitadas laterales se realizara de saque de banda. Si el equipo poseedor del balón anota un gol, iniciara nuevamente el ataque desde su linea final. se condiciona el toque maximo de tres (3) toques a la pelota incluido el pase o remate a puerta. se concidera la transición como inicio del paso de fase defensiva a fase ofensiva cuando se consigue llevar el balón a la linea final contraria. el tiempo del juego es de 4 minutos. En este se valorara la Toma de Decisiones, Ejecución de Habilidad y Apoyo en el tiempo que dure el juego.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	TRANSICIÓN DEFENSA ATAQUE DEFENSA	
	MEDIOS TÁCTICOS	TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS MODIFICACIONES DEL JUEGO		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3)			
Temporización			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Toma de decisiones acertadas y No acertadas			
Ejecución de Habilidad acertada y No acertada			
Apoyos acertados y No acertados			
GRAFICO			
			

3.5.3 Descripción de los elementos de la Propuesta

En el presente estudio se diseñó un juego modificado del modelo TGfU para incidir en la toma de decisiones de los deportistas de la selección Boyacá sub 13. La intervención se llevó a cabo durante 12 semanas, 1 sesión por semana para un total de 12 sesiones, cada una de estas sesiones tuvo una duración de 90 minutos, en las cuales los jugadores fueron sometidos a 3 bloques de 4 minutos de duración cada uno, con tareas específicas de tipo técnico y táctico dentro del juego modificado. Ver anexos (sesiones)

3.5.4 Enfoque o método de enseñanza

Para el diseño del juego modificado del modelo TGfU, se tuvo en cuenta las orientaciones didácticas del modelo de enseñanza comprensiva, iniciando por la enseñanza de la táctica, por este motivo contenidos del juego están basados en los principios tácticos del fútbol, su evolución y su complejidad en el proceso de aprendizaje y sin olvidar los principios del entrenamiento deportivo.

En las orientaciones didácticas del TGfU, se utilizaron modificaciones del espacio, número de jugadores, condiciones y tareas puntuales desde los aspectos técnicos y tácticos que buscaron la esencia de búsqueda de soluciones dentro del juego para incidir en la toma de decisiones de los deportistas. Basándose en el enfoque pedagógico el cual nos presenta sus principios “representar juegos complejos en formas de juego simplificadas, utilizar principios de modificación para reducir las demandas de aprendizaje del juego y emplear la exageración para resaltar en las formas de juego lo que es importante aprender en un juego” (Almond, 2015), es decir, que se pueden distinguir dos maneras o formas de los juegos modificados; el primero hace referencia a juegos modificados de representación, en los que se busca una reducción del deporte como tal y la segunda juegos modificados de exageración en los que se pueden maniobrar

múltiples elementos (reglas, espacio, tiempo, etc.) para llevar a la exageración un aspecto táctico que facilite su aprendizaje. En este juego modificado del modelo TGfU se basó el estudio en toma de decisiones, habilidad de la ejecución y apoyo, lo que conlleva a determinar la incidencia en el juego y el rendimiento dentro del juego.

Otro de los aspectos importantes en el presente estudio y poder diseñar el juego modificado del modelo de enseñanza comprensiva TGfU, es dar un rol diferente al deportista/estudiante mediante la ejecución de tareas específicas por parte del maestro/entrenador brindando una herramienta didáctica o pedagógica basada en las preguntas o solución de problemas por parte de los deportistas a situaciones reales del juego, promoviendo el descubrimiento, la exploración y la reflexión que les brinde la comprensión desde el juego y la toma de decisiones apropiada para cada situación.

3.5.5 Objetivos de la propuesta

- Evaluar la condición en toma de decisiones antes de iniciar la intervención con el juego modificado del modelo comprensivo TGfU, mediante la herramienta GPAI.
- Acomodar a los deportistas a la dinámica y condiciones del juego.
- Estimular la solución de problemas presentados en las sesiones del juego.
- Implementar condiciones técnicas de alta y baja complejidad para promover la toma de decisiones.

4. Recolección y análisis de resultados

En el presente capítulo se presentan los resultados obtenidos durante la fase empírica con los jugadores de la Selección Boyacá sub 13, aclarando que se excluyeron 2 jugadores de dicha selección 1 de ellos por no cumplir el porcentaje de asistencias durante la intervención (80% de las sesiones que hace referencia a 10 sesiones) y 1 por lesión de tobillo al momento de presentar el Posttest.

4.1 Estudio estadístico

Teniendo en cuenta que, se llevó un estudio de tipo preexperimental, cuya finalidad es establecer si existen diferencias significativas entre el pretest y el posttest aplicado (GPAI) que permita determinar si hubo diferencias significativas en la variable dependiente producto de la intervención en la población con la variable dependiente que para el caso fue el juego modificado del modelo TGFU, se realizó un estudio de tipo inferencial.

De acuerdo con lo anterior, el primer paso fue realizar un estudio de tipo descriptivo de las variables y los test aplicados, buscando aspectos de dispersión y tendencia. En segundo lugar, se llevó a cabo la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk teniendo en cuenta que la población no supera las 50 personas. Finalmente, según los resultados obtenidos se realiza la prueba denominada T-Student para muestras relacionadas.

El tratamiento estadístico de los datos se realizó mediante el SPSS v.27.0, posteriormente se exportó a Microsoft Excel para el ajuste de las tablas y las Figuras.

4.2 Estadística descriptiva

Para el presente estudio, se realizó la estadística descriptiva de la toma de decisión adecuada, ejecución de habilidad y apoyo, comparando los datos de pretest y posttest haciendo uso del promedio (media) como medida básica de comparación.

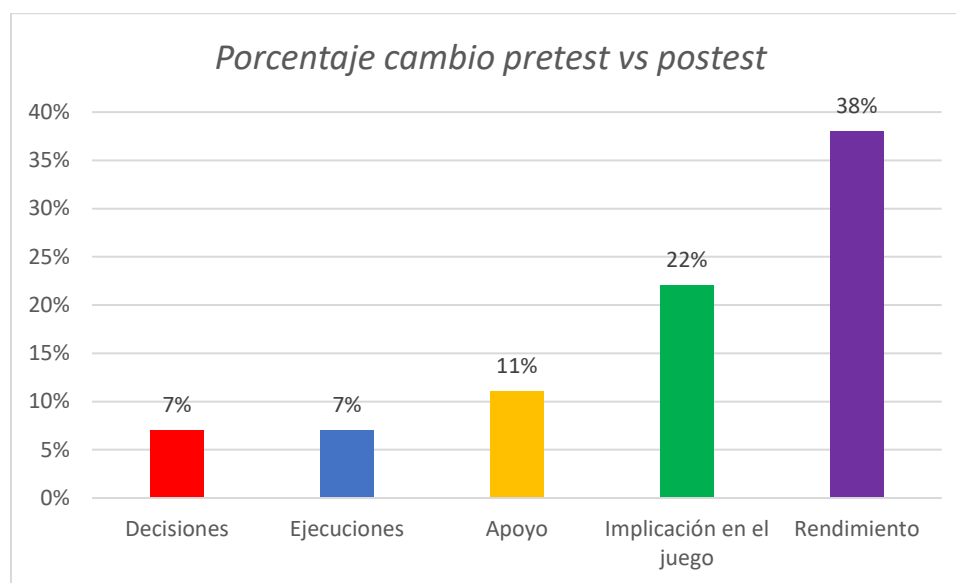
La tabla 1, permite evidenciar los resultados obtenidos en las pruebas aplicadas, hallando para el caso del pretest de toma de decisión una media de $75\pm 11\%$, con un coeficiente de variación de un 15% lo cual indica heterogeneidad en el grupo.

Tabla 1

Resultados obtenidos en las pruebas aplicadas

Estadística descriptiva	Decisiones (pretest)	Decisiones (postest)	Ejecuciones (pretest)	Ejecuciones (postest)	Apoyo (pretest)	Apoyo (postest)	Implicación en el juego (pretest)	Implicación en el juego (postest)	Rendimiento de juego (pretest)	Rendimiento de juego (postest)
Media	75%	81%	77%	83%	71%	80%	37%	47%	51%	81%
Error estándar	0,03	0,03	0,02	0,02	0,04	0,02	2,64	2,94	0,01	0,02
Mediana	0,75	0,83	0,78	0,82	0,78	0,82	38,00	47,50	0,50	0,83
Desviación estándar	0,11	0,12	0,10	0,08	0,16	0,09	10,55	11,75	0,06	0,07
Varianza simple	0,01	0,01	0,01	0,01	0,02	0,01	111,20	138,07	0,00	0,01
Curtosis	0,38	7,09	1,79	0,11	-1,42	-0,47	-0,60	-0,93	-0,59	2,05
Rango	0,42	0,52	0,42	0,30	0,48	0,32	37,00	39,00	0,19	0,29
Máximo	0,92	0,94	1,00	1,00	0,92	0,93	58,00	66,00	0,61	0,91
Mínimo	0,50	0,43	0,58	0,70	0,43	0,61	21,00	27,00	0,41	0,62
Suma	11,97	12,94	12,31	13,22	11,32	12,74	592,00	756,00	8,09	12,97
Coef. Var	0,15	0,15	0,12	0,10	0,22	0,11	0,29	0,25	0,12	0,09

El postest de toma de decisión presentó una media de $81\pm 12\%$ con una variación de un 15%, mostrando a su vez heterogeneidad en los resultados, en este caso la variación entre pretest y postest fue de un 7% presentando mejora en la variable del estudio, en este caso toma de decisiones. (Figura 7).

Figura 7*Porcentaje cambio pretest vs posttest*

La ejecución de habilidad adecuada en su pretest tuvo un promedio de $81 \pm 12\%$ con una variación de un 12%, existe heterogeneidad en el grupo. En el posttest obtuvo una media de $83 \pm 8\%$ con un coeficiente de variación de un 7% siendo igualmente heterogénea, en este caso la diferencia entre los test fue de un 7% evidenciando mejora posterior a la aplicación del programa en cuanto a la ejecución de habilidades se refiere.

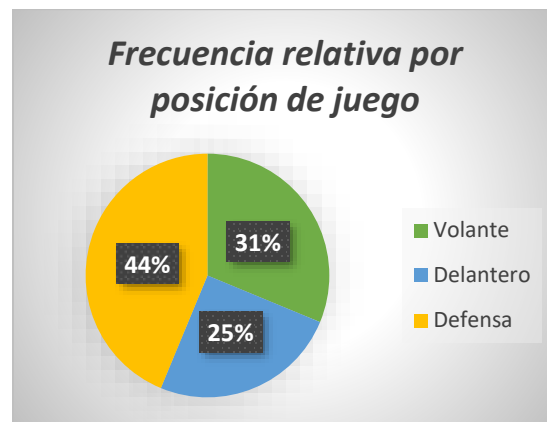
En el pretest de apoyo, se obtuvo una media de $71 \pm 16\%$ con una variación de un 22% la cual muestra heterogeneidad en el grupo. En el posttest se obtuvo un valor promedio de $80 \pm 9\%$ con un coeficiente de variación de un 11% el cual también evidencia heterogeneidad. En este caso la diferencia entre pretest y posttest muestra un cambio de un 11% el cual evidencia mejora en la variable apoyo del grupo posterior a la intervención con el programa.

En el pretest de implicación en el juego, se halló un valor medio de $37,00 \pm 10,55$ con una alta heterogeneidad de un 29%, el posttest mostró una media de $47,25 \pm 11,75$ con una variación de un 25% siendo heterogéneo igualmente. La diferencia entre pretest y posttest fue de un 22%

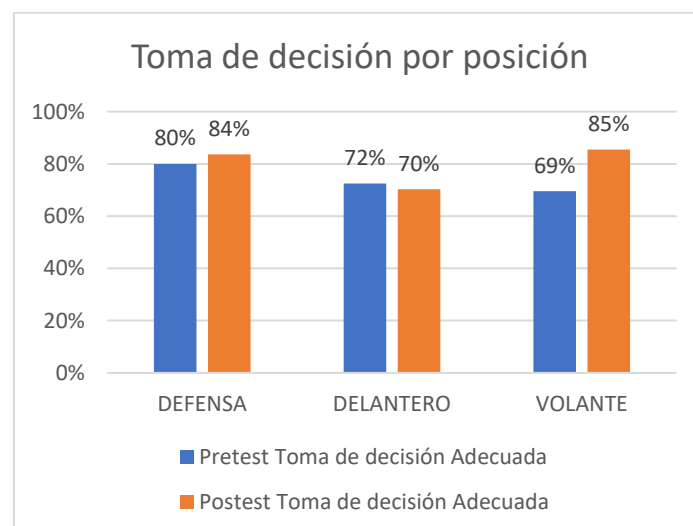
evidenciando que existe una mejora producto de la aplicación del programa, lo cual se puede describir como una mayor participación en acciones de juego entre pretest y posttest.

Los resultados presentados en el pretest de rendimiento de juego, se halló un valor medio de $51 \pm 6\%$ con una alta heterogeneidad de un 12%, el posttest mostró una media de $81 \pm 7\%$ con una variación de un 9% siendo heterogéneo igualmente. La diferencia entre pretest y posttest fue de un 38% evidenciando que hay una mejora significativa en el rendimiento de juego producto de la aplicación del programa.

Cuando se observa la población con el fin de establecer si existen cambios entre pretest y posttest que marquen diferencias por posición de juego, se obtiene que el 44% de ellos juegan de defensas, lo que en el desarrollo del programa y de las sesiones de intervención demuestran que tienen un mayor campo de acción al estar más alejados de la portería, por consiguiente, pueden tomar mejores decisiones durante el desarrollo del juego; el 31% de volantes lo cual, en el desarrollo del plan de intervención demuestra que al estar más cerca a la portería que los defensas, su toma de decisiones es más limitada por el espacio y cercanía a la portería en la cual se debe anotar y el 25% son delanteros y tienen más limitaciones de espacio – tiempo al momento de la toma de decisiones y ejecución de habilidades. (Figura 8).

Figura 8*Frecuencia relativa por posición de juego*

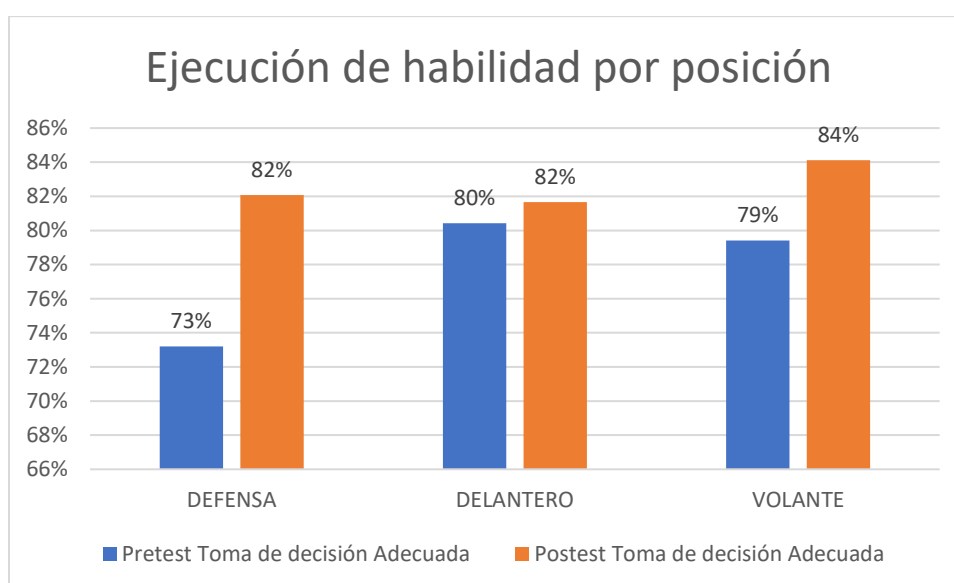
En la variable toma de decisión adecuada por posición de juego, la diferencia entre pretest y posttest fue de mejora de un 4% para los defensas, lo que permite apreciar que su implicación en el juego al estar más alejados de la portería es baja; en el caso de los delanteros disminuyó en un 2% debido a su mayor cercanía y menor espacio – tiempo de acción con respecto a la portería donde anotar y quienes más avanzaron fueron los volantes con un 19% de mejora, esto producto de su participación más activa en el juego (Figura 9).

Figura 9*Toma de decisión por posición de juego*

En la ejecución de habilidad todos presentaron mejora, los defensas de un 11% presentando mucho más contacto y participación en las ejecuciones técnicas con balón, los delanteros de un 2% por su relación espacio – tiempo, cercanía y número de jugadores frente a portería rival y los volantes de un 6% debido a la complejidad de las tareas y condiciones que se presentaron durante las sesiones de intervención (Figura 10).

Figura 10

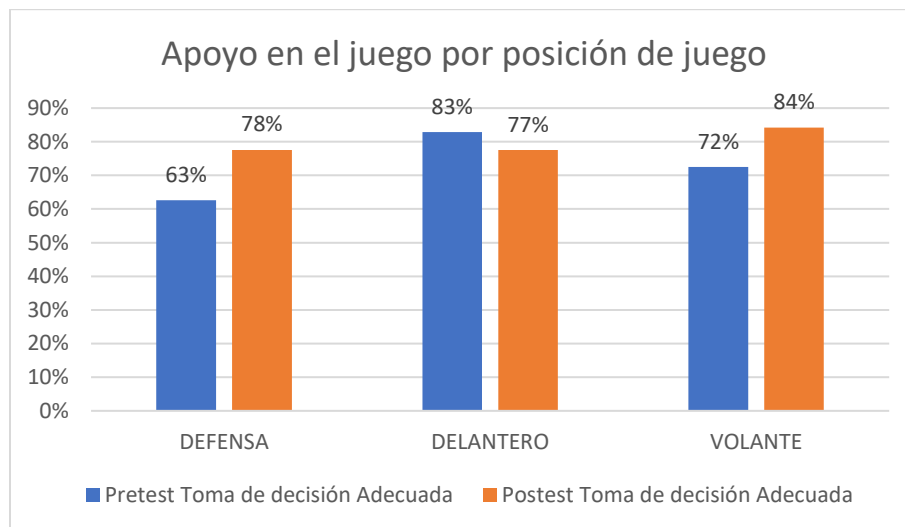
Ejecución de habilidad por posición



En el apoyo adecuado los defensas mejoraron en un 15% presentando una mayor participación en los fundamentos tácticos de desmarque y coberturas ofensivas y defensivas; en los delanteros disminuyeron en un 6% observando que la intensidad con la cual se ejecutaron las sesiones por parte de los defensas aumentaron las probabilidades de error en desmarques ofensivos y los volantes en un 12% lo que demuestra que la participación e incidencia en el juego por parte de los volantes fue mayor en muchos momentos de la intervención. (Figura 11)

Figura 11

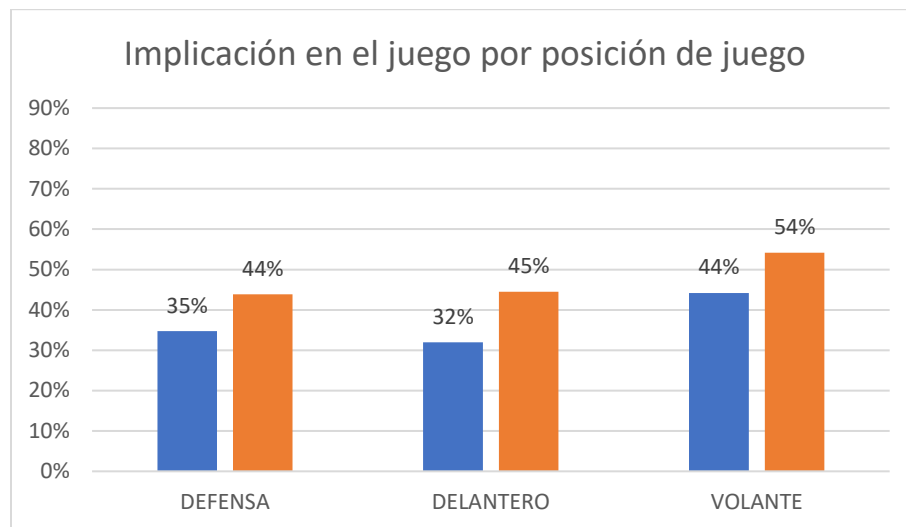
Apoyo en el juego por posición de juego



En el caso de la implicación en el juego, los defensas mejoraron un 9% mostrando un aumento en la participación frente al pretest, los delanteros mejoraron un 13% lo que presenta un aumento en la intención de participación sin importar si fueron adecuadas o no adecuadas su toma de decisiones, su ejecución de habilidades y su apoyo, presentando un aumento favorecedor en la participación en el juego; y los volantes mejoraron en un 10% lo que demuestra que su participación en general frente a toma de decisiones, habilidad de ejecución y apoyo tuvo una mejora producto del juego modificado. (Figura 12).

Figura 12

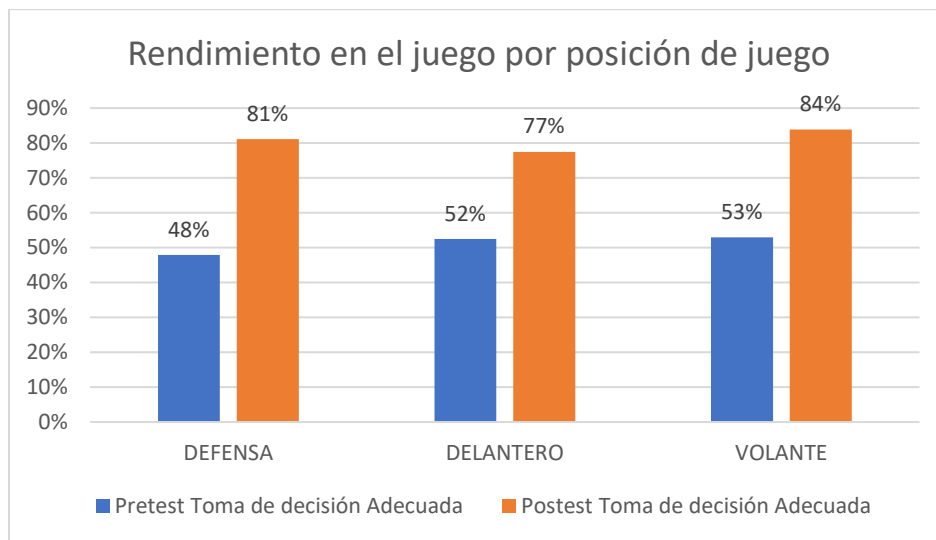
Implicación en el juego por posición de juego



En el rendimiento del juego observamos cambios significativos en el grupo al encontrar que los defensas mejoraron en un 33% pasando de un rendimiento inicial de 48% al 81% lo que demuestra que la mejora en su rendimiento fue bastante alta; los delanteros optimizaron su rendimiento pasando de un 52% a un 77% demostrando que su rendimiento fue menor con relación a los defensas y volantes motivo de su cercanía con la portería rival, su relación espacio – tiempo para la toma de decisiones, ejecución de habilidad y apoyo, teniendo una mejora del 25% en su rendimiento y por último los volantes pasaron de un 53% a un 84% que demuestra su mejoría en un 31% producto del juego modificado. (Figura 13).

Figura 13

Rendimiento en el juego por posición de juego



4.3 Pruebas de Normalidad

Con el fin de establecer la distribución de los datos, se hace uso de la prueba de Shapiro - Wilk teniendo en cuenta que se trata de un total de 16 datos, planteando las siguientes hipótesis:

H0: las pruebas aplicadas presentan distribución normal.

H1: las pruebas aplicadas presentan una distribución no normal.

Tabla 2*Prueba de Shapiro -Wilk del Pretest y Posttest de las variables del grupo n:16*

Pruebas de normalidad	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Decisiones Pretest	0,96	16,00	0,65
Decisiones Posttest	0,77	16,00	0,00
Ejecuciones Pretest	0,94	16,00	0,31
Ejecuciones Posttest	0,96	16,00	0,59
Apoyo Pretest	0,90	16,00	0,10
Apoyo Posttest	0,94	16,00	0,30
Implicación en el juego Pretest	0,97	16,00	0,77
Implicación en el juego Posttest	0,96	16,00	0,66
Rendimiento de juego Pretest	0,96	16,00	0,74
Rendimiento de juego Posttest	0,91	16,00	0,12

En el presente caso, teniendo en cuenta que la mayoría de los datos presenta distribución normal ($p > 0,05$), se hace uso de la estadística paramétrica para determinar si existen diferencias significativas en la variable dependiente, haciendo uso así de la T-Student. Solo para el caso de las decisiones se hace uso de la estadística No paramétrica, prueba de signos de Wilcoxon.

4.4 Estadística Inferencial

Teniendo en cuenta que el presente estudio es de tipo preexperimental debido a que solo se cuenta con un grupo de intervención, se hace uso de la estadística inferencial para determinar si existen o no diferencias significativas en la variable dependiente.

En la tabla 3, se observa una significancia de $p = 0,032$, mostrando resultados de mejora significativa, en ese orden de ideas se acepta la hipótesis del investigador que indica que hay mejora evidenciada a partir de la aplicación del programa en los futbolistas.

Tabla 3*Prueba T-Student para la variable toma de decisiones*

Hipótesis nula	Prueba	Sig.a,b	Decisión
La mediana de diferencias entre Decisiones Pretest y Decisiones Postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0,032	Rechace la hipótesis nula.

En la tabla 4, se pueden observar los datos por cada uno de los pares analizados en el presente estudio, en el primer par se obtuvo un valor $p=0,419$; encontrando no significativa la mejora de la toma de decisión adecuada. En el segundo par se halló un valor $p=0,997$ mostrando que el programa no tiene efecto significativo en la toma de decisión no adecuada. El par 3, obtuvo un valor $p=0,004$ siendo altamente significativo el efecto del programa en la ejecución adecuada, mientras que para la ejecución no adecuada el p valor fue de 0,327 que evidencia que no hay diferencias significativas producto del programa.

Tabla 4*Prueba T-Student para las variables intervinientes del grupo N.16*

Muestras emparejadas	N	Correlación	Sig.
Par 1 Ejecuciones Pretest y Ejecuciones Postest	16	-0,217	0,419
Par 2 Apoyo Pretest y Apoyo Postest	16	-0,001	0,997
Par 3 Implicación en el juego Pretest e Implicación en el juego Postest	16	0,676	0,004
Par 4 Rendimiento de juego Pretest y Rendimiento de juego Postest	16	-0,262	0,327

Se puede evidenciar entonces que el programa causa un efecto significativo positivo en la toma de decisión y la ejecución de habilidad, permitiendo un efecto positivo de igual manera en un mayor porcentaje en la implicación de juego, lo cual demuestra que al mejorar la toma de

decisiones hay un aumento en la implicación en el juego, debido, a la mejoría en la ejecución de habilidades al referirnos en sus aspectos técnicos, es decir, aumenta su participación evidenciando que se generan más opciones a cada uno de los jugadores que permiten establecer desempeños adecuados, sin embargo, el programa no se centra en los errores que se cometen o en las ejecuciones no adecuadas, que a pesar de que no presentan diferencias significativas tampoco disminuyen lo cual puede mantener un margen de error que en situaciones reales de juego puede terminar en eventos positivos o adversos para el equipo dependiendo la competencia.

Se observa de igual manera que al mejorar la toma de decisiones mejora de igual manera cada una de las variables como son: ejecución de habilidades y apoyo en un menor valor 7-11%; pero se puede apreciar de igual manera que la implicación en el juego aumenta en 22% que significa una mayor participación por parte de los deportistas sin importar si son adecuadas o no adecuadas sus ejecuciones, demostrando que el juego modificado del modelo comprensivo TGfU aumenta su participación en el deporte.

Un valor más significativo es el rendimiento en el juego que pasa de estar en un 51% al inicio de la investigación a un 81% al finalizar, lo que da cuenta de la mejora del 30% en el rendimiento del grupo al final de la aplicación de las 12 sesiones, y que demuestra que al mejorar la toma de decisiones se aumenta el rendimiento colectivo del grupo.

4.5 Materiales y Recursos

- Cámara VEO 2 sport
- Programa VEO 2 sport
- Televisor
- Balones

- Cinta de demarcación
- Petos
- Computadora
- Plátanos

4.6 Discusión

A partir del objetivo general de esta investigación el cual es determinar la incidencia del juego modificado del modelo TGfU en la toma de decisiones de los jugadores de la selección Boyacá sub 13 mediante la herramienta de GPAI, los resultados de la presente investigación, verifican la incidencia positiva en la toma de decisiones del juego modificado del modelo TGfU, los resultados obtenidos demuestran que la incidencia del juego modificado bajo el modelo comprensivo TGfU mejoró la toma de decisiones de los deportistas de la selección Boyacá sub 13 en un 7% , confirmando la hipótesis de investigación, cumpliendo así el objetivo propuesto y dando respuesta a la pregunta de investigación.

Así también, promovió cambios beneficiosos y significativos en el grupo de intervención, como lo plantea Práxedes (2018), es importante entender al estudiante/deportista como un ser vivo, como un todo y no aislarlo en sus acciones motrices individuales en el juego. Esta mejora en la toma de decisiones objeto principal de este estudio, confirma lo dicho por Gutiérrez y García (2012), quienes encontraron relaciones significativas entre la toma de decisiones y la ejecución de habilidades. Dicho esto, los resultados en la mejora de la habilidad de ejecución en general del grupo del 7% refuerzan la importancia de evaluar el rendimiento en el juego teniendo en cuenta contextos tácticos (Gutiérrez et, al. 2011), debido que las posiciones en el campo de juego son factor importante en la habilidad de ejecución, apoyando también algunos de los

principios pedagógicos de los GCA, como el uso de juegos modificados (Oslin y Mitchell, 2006).

Estos resultados refuerzan lo dicho por (Gutiérrez et, al. 2011) quienes manifiestan la importancia de evaluar el rendimiento en el juego teniendo en cuenta contextos tácticos, partiendo de la toma de decisiones y dando aún más importancia a lo manifestado por Oslin y Mitchell (2006), quienes ven en los enfoques centrados en el juego, un punto importante en la mejora del rendimiento y toma de decisiones.

En concordancia, con Tschulnigg (2021), quien consideró que el modelo TGfU se ha convertido en un modelo en el cual el deportista mejora los aspectos decisionales del juego, aumenta sus posibilidades de participación, genera una adquisición positiva en conocimientos tácticos frente a otros modelos de enseñanza en deportes de conjunto, permite entender que el modelo utilizado para esta investigación fue el adecuado para la mejora en la toma de decisiones de la selección Boyacá de fútbol categoría sub 13, debido al aumento en la implicación en el juego del 22%, lo cual hace referencia a un aumento significativo en la intervención de los deportistas en el Posttest con relación al Pretest.

Así mismo, se muestra una mejora significativa en el rendimiento de juego del 38%, así como se muestra en el estudio realizado por González et, al. (2015), quienes evidenciaron diferencias significativas en la comparación de la situación en el juego con las decisiones aplicadas en la participación y rendimiento de los deportistas en las edades entre 12-13 años. Atendiendo a principios tácticos Bayer (1992), en la cual se comparaba la situación en el juego con la decisión aplicada, los resultados se basaron en el análisis inferencial y correlacional.

Por otra parte, la aplicación del juego modificado del modelo TGfU en los deportistas de la selección Boyacá sub 13 con una mejora del 38% en su rendimiento, concuerda con, el estudio

realizado por Barquero (2020), cuyo resultado de la Propuesta de un campus de fútbol para iniciación basado en el enfoque TGfU, y su objetivo era mejorar la experiencia deportiva llegó a ser un éxito, debido que los participantes mejoraron el rendimiento técnico-táctico, la competencia percibida y el disfrute de las sesiones después de los días de campamento (Barquero y Arias, 2020). Para la evaluación del rendimiento se grabaron dos partidos, esta evaluación se realizó por medio del GPAI, en el cual evaluaron la constante toma de decisión y ejecución técnica para las acciones específicas del fútbol.

Por último, se puede verificar la importancia del modelo TGfU en los procesos de enseñanza para el deporte del fútbol en el departamento de Boyacá, como lo dicho por Osorio et, al. (2017), en su estudio titulado Métodos de la enseñanza del fútbol en escuelas de formación en Tunja, Boyacá, el cual hace énfasis en la aplicación de modelos tradicionales y globales en las escuelas de formación del departamento que, al estar descontextualizados de las realidades de juego, se aíslan de la competición en ciertos momentos del proceso formativo y competitivo.

Lo cual ratifica que el modelo TGfU mejora significativamente la toma de decisiones y esta desencadena una mejora en la ejecución de habilidades y apoyo en los deportistas de 13 años, subsiguiente a una mejora importante en la implicación en el juego y el rendimiento en el juego, como lo afirma Abad et, al. (2013), debe tenerse en cuenta que el modelo comprensivo nace desde el ámbito educativo y gran parte de sus estudios esta basados en el sentido pedagógico, por lo cual la aplicación de esta investigación para niños de 12-13 años en el campo de la iniciación y entrenamiento deportivo son de gran aporte pedagógico y didáctico involucrando tanto a la disciplina deportiva como a deportistas/estudiantes y profesores/entrenadores. Así como, lo manifiesta González (2010), el cual dice que, interpretar, analizar y comprender el juego, determinará sus actuaciones posteriores. No es válido sólo saber

hacer sino comprender el qué se hace, para qué, por qué y cuándo se debe hacer o no una determinada acción técnico-táctica en un contexto específico.

Como resultado, propicia un cambio a la perspectiva enseñanza-aprendizaje, partiendo de fundamentos pedagógicos señalados por los anteriores autores, los cuales contemplan los juegos modificados como fundamentales en la comprensión de diversos problemas en situaciones del juego real, que van desde la interacción con el entorno reconociendo la necesidad de la ejecución técnica y es aquí donde se promueve una transmisión positiva de la toma de decisiones, del aprendizaje y la enseñanza técnico – táctica del deporte lo que hace más significativo el conocimiento y aumentando la motivación en el deportista/estudiante como principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, eso sí, mediado por la interacción con el entrenador/docente que estimula la resolución de problemas desde el diseño de tareas o condiciones del juego mediante el pensamiento crítico individual y colectiva para el deporte.

Finalmente, los resultados de la investigación suponen una incidencia importante para los deportistas de 12 – 13 años de la Selección Boyacá sub 13, al observar mejoras significativas en la toma de decisiones, ejecución de habilidad y apoyo lo cual, desencadena una mejora en la implicación en el juego, demostrando una mayor participación, por lo tanto, se demuestra que la incidencia en la toma de decisiones del juego modificado del modelo de enseñanza comprensiva TGfU fue positiva en los jugadores mejorando su rendimiento en el juego.

5. Conclusiones y prospectiva

5.1 Conclusiones

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian de manera positiva la incidencia del juego modificado del modelo TGfU sobre la toma de decisiones y que demuestra la herramienta GPAI (Oslin, 1996) en los jugadores de la selección Boyacá sub 13. Por su parte, la mejora del 7% en la toma de decisiones permite un aumento del 22% en la implicación en el juego, es decir hay una mayor participación en el juego por parte de los deportistas.

Así mismo, la mejora en la toma de decisiones desencadena una mejora significativa en la ejecución de habilidades en un 7% aspecto importante si se tiene en cuenta el aumento del 11% en el apoyo, haciendo referencia a desmarque, coberturas ofensivas y defensivas que mostraron mejoras significativas en los defensas y volantes, contrario a lo presentado por los delanteros quienes por su cercanía a la portería rival, su relación espacio – tiempo para la ejecución de habilidades no mostraron mejoras significativas en la toma de decisiones y ejecución de habilidades.

Por otra parte, se concluye que el juego modificado del modelo comprensivo TGfU es útil como herramienta didáctica para la mejora en la toma de decisiones y de la misma manera, como herramienta de evaluación al propiciar situaciones reales de juego, por lo cual se identifica la importancia de evaluar la toma de decisiones, favoreciendo la evolución deportiva en su disciplina por parte del deportista, demostrando mejoras significativas en la toma de decisiones y la implicación en el juego, presentando una correlación entre el modelo TGfU y su efecto positivo sobre el rendimiento en el juego; del mismo modo, resaltando la importancia de la herramienta GPAI como instrumento pedagógico-didácticas que promueven la resolución de problemas para la estimulación de un pensamiento reflexivo individual y colectivo, que desde un

comportamiento táctico permite disponer de forma efectiva la mejora en la toma de decisiones, haciendo significativo el conocimiento, garantizando una mejora en el aprendizaje, por medio de entornos lúdicos en los que el principal responsable es el deportista/estudiante de su proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la evolución, mejora y comprensión del mismo en su rendimiento en el fútbol.

5.2 Recomendaciones

Se considera apropiado el juego modificado del modelo comprensivo TGfU en los niños entre los 12-13 años, al favorecer la toma de decisiones en el proceso de aprendizaje desde la enseñanza de la táctica y la ejecución de habilidades técnicas.

Se recomienda la utilización de la herramienta GPAI para la valoración de la toma de decisiones en el fútbol, al brindar un diagnóstico real de las acciones de toma de decisiones, ejecución de habilidades y apoyo, además, de ofrecer una realidad sobre la implicación en el juego por parte de los deportistas y su rendimiento en el juego.

De acuerdo con, esta investigación y los antecedentes presentados, se sugiere que al intervenir por medio del modelo TGfU se realice un mínimo de 12 sesiones para poder evidenciar cambios positivos.

5.3 Prospectiva

El cumplimiento de los objetivos partiendo desde el general, da como resultado una evaluación positiva en la incidencia del juego modificado del modelo comprensivo TGfU en la toma de decisiones de los jugadores de la selección Boyacá sub 13, permitiendo una mejora en la ejecución de habilidades y el apoyo haciendo referencia a una mayor participación dentro del juego.

Además, al aplicar el juego modificado del modelo TGfU se puede observar una mejora en la implicación en el juego, es decir, una mayor participación de los deportistas al finalizar la intervención, producto de una mejora en la toma de decisiones, ejecución de habilidades técnicas y apoyo.

De igual manera, al verificar la incidencia del juego modificado del modelo TGfU sobre la toma de decisiones de los jugadores de la Selección Boyacá masculina categoría sub 13 de la liga de fútbol de Boyacá se observa que fue positiva y presentó una mejora en la ejecución de habilidades, la implicación en el juego y el rendimiento en el mismo.

En consecuencia, se puede evidenciar que al realizar la aplicación en la muestra seleccionada se acertó al poder evidenciar el rendimiento inicial de los deportistas, brindando un apoyo en su proceso de entrenamiento, del mismo modo, se presenta una limitación la cual hace referencia al número de deportistas que participaron del estudio 16 en total lo cual limita de manera alta el estudio en una población de mayor número de participantes.

Por consiguiente, se recomienda implementar la metodología comprensiva TGfU en los procesos formativos en las escuelas del departamento debido a su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje y a mejora en la toma de decisiones por parte de los deportistas entre los 12-13 años que practican el deporte del fútbol. Del mismo modo, tomar el juego modificado del modelo comprensivo TGfU como punto de partida para investigaciones en estudios de afectaciones del alto rendimiento deportivo, no solo en fútbol, sino, en otros deportes de invasión.

Para finalizar, se propone realizar estudios, en donde, se aplique este modelo de juego modificado TGfU en categorías de edades superiores como lo puede ser, la categoría sub 15, teniendo en cuenta que, según lo propuesto por autores mencionados en esta investigación, la

toma de decisiones contribuye a la obtención de logros en categorías de formación y en el alto rendimiento deportivo.

Referencias Bibliográficas

- Abad, M. T., Benito, P. J., Fuentes, G. F., y Rodríguez, J. R. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 146.
- Aguilar, S. J., Tamayo, I. M., y Chiroso, R. L. (2016). *La evaluación en educación física a través del "Game Performance Assessment Instrument"(GPAI)*. Granada, España.
- Alarcón, L. F., Vélez, D. C., León, M. T., Ortín, N. U., y López, M. I. (2010). La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de investigación en educación*, 7, 103.
- Almond, L. (2015). *Rethinking Teaching Games for Understanding*. St Mary's University., Inglaterra.
- Ardá, S. A., y Casal, S. C. (2007). *Metodología de la enseñanza del fútbol*. , . Editorial Paidotribo.
- Barquero, R. C., y Arias, E. J. (2020). Propuesta de un campus de fútbol para iniciación basado en el enfoque Teaching Games for Understanding. *Revista Española de Educación Física y Deportes*(431), 101.
- Bayer, C. (1992). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos.
- Blomqvist, K., Hurmelinna, P., y Seppänen, R. (2005). Playing the collaboration game right—balancing trust and contracting. *Technovation* , 25(5), 504.
- Bunker, D., y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of physical education* , 18(1), 8.
- Cabezón, J. M., y Gutiérrez, G. C. (2018). Aprendizaje del fútbol en la educación física escolar a partir de un modelo comprensivo. *Revista española de educación física y deportes*(423).

- Chow, J. Y., Davids, K., Button, C., Shuttleworth, R., Renshaw, I., y Araújo, D. (2007). The role of nonlinear pedagogy in physical education. *Review of Educational Research*, 77(3), 278.
- Clemente, F. M. (2014). Uma visão integrada do modelo teaching games for understanding: adequaos estilos de ensino e questionamento à realidade da educação física. *Revista brasileira de ciências do esporte*, 36, 601.
- Clemente, F., y Mendes, R. (2011). Aprender o jogo jogando: uma justificação transdisciplinar. *Exedra: Revista Científica*, 5, 36.
- Coloma, C., y Tafur, R. (1999). *El constructivismo y sus implicaciones en educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú., Peru.
- Corbeau, J. (1990). *Futbol:" de la escuela... a las asociaciones deportivas*. Agonos.
- del Valle, D. S., y de la Vega, M. R. (2008). La regulación de la representación en los modelos emergentes en el Deporte. Perspectiva cognitiva . *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(13), 27.
- Devís, J., y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. *Aprendizaje deportivo*, 181.
- Diaz, O. (1999). *Constructivismo*. Peru.
- Dyson, B., Griffin, L. L., y Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest* , 56(2), 240.
- Fernández, M. (2017). *El fútbol desde la complejidad*. Huelva, España: Editorial Kinesis.
- Fradua, L. (2005). *El entrenamiento con jóvenes jugadores en las escuelas de fútbol. (Máster Universitario de Preparación Física en Fútbol)*. RFEFUCLM.

- García, L. L., González Vállora, S., Gutiérrez, D., y Serra, J. (2013). Development and validation of the Game Performance Evaluation Tool (GPET) in soccer. *Sport TK*, 2(1).
- Garganta, J., y Pinto, J. (1997). *La enseñanza del fútbol." La enseñanza de los juegos deportivos*. Paidotribo.
- González, V. S. (2010). Estudio de las etapas de formación del joven deportista desde el desarrollo de la capacidad táctica. *Aplicación al fútbol*.
- González, V. S., García, L. L., y Contreras, J. O. (2015). Evolución de la toma de decisiones y la habilidad técnica en fútbol. *Revista internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física del Deporte*.
- González, V. S., Gil, M. P., Contreras, J. O., y Vicedo, P. J. (2008). Propuesta de formación permanente del profesorado de Educación Física sobre deportes de invasión. *Perfiles educativos*, 30(121), 124.
- González-Vállora, S., y García-López, L. y.-J. (2015). Evolución de la toma de decisiones y la habilidad técnica en fútbol / Decision Making and Skill Development In Youth Football Players. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 15, pp. 467-487. .
- Gray, S., y Sproule, J. (2011). Developing pupils' performance in team invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 16(1), 32.
- Gréhaigne, J. F., Godbout, P., y Caty, D. (2009). Learning games through understanding: New jobs for students! *International Journal of Physical Education* , 46(4), 30.
- Gutiérrez, D., y García, L. L. (2012). Evaluación de la toma de decisiones por parte de alumnos de primaria en relación a contextos tácticos. *New Approaches In Educational Research*(1), 7339.

- Hastie, P. A., y Curtner, S. M. (2006). Influence of a hybrid Sport Education—Teaching Games for Understanding unit on one teacher and his students. *Physical Education y Sport Pedagogy* , 11(01), 27.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: Mcgraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta Edición ed.). Mc Graw Hill Education.
- Holt, J. E., Ward, P., y Wallhead, T. L. (2006). The transfer of learning from play practices to game play in young adult soccer players. *Physical Education and Sport Pedagogy* , 11(2), 118.
- Hopper, T. (2002). Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis. *Journal of Physical Education, Recreation y Dance*, 73(7), 48.
- Horbath, J. E., y Gracia, M. A. (2014). La evaluación educativa en México. *Revista de relaciones internacionales, estrategia y seguridad* , 9(1), 85.
- Kirk, D., y Macdonald, D. (1998). Situated learning in physical education. *Journal of Teaching in Physical education*, 17(3), 387.
- Kirk, D., y MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorp model. *Journal of teaching in Physical Education* , 21(2), 192.
- Kirk, D., y MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorp model. *Journal of teaching in Physical Education*, 21(2), 192.
- Lago, C. (2002). *La enseñanza del fútbol en edad escolar*. Sevilla: Wanceulen.

- Lago, C. (2007). *Planificación de los contenidos técnicotácticos individuales y grupales del fútbol en las categorías benjamín, infantil y cadete. Ponencia del módulo 8 Metodología de calidad de la enseñanza del fútbol. Documento inédito.*
- Lago, P. C. (2001). El proceso de iniciación deportiva en el fútbol: Secuenciación de los contenidos técnico-tácticos. *Training fútbol: Revista técnica profesional*, 66, 46.
- Light, R. (2006). Game Sense: Innovation or just good coaching? *New Zealand Physical Educator*, 39(1), 8.
- Light, R., y Fawns, R. (2003). Knowing the game: Integrating speech and action in games teaching through TGfU. *Quest* , 55(2), 176.
- López, R. V. (2011). *Operaciones cognitivas en la iniciación deportiva el pensamiento táctico.* Universidad de Girona.
- MacMahon, C., y McPherson, S. L. (2009). Knowledge base as a mechanism for perceptual-cognitive tasks: Skill is in the details!." (). *International Journal of Sport Psychology*, 579.
- Mahlo, F. (1974). *La acción táctica en el juego.* La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Martínez, G. F., y Sáenz, L. B. (2000). *Iniciación al fútbol. Colección: iniciación deportiva.* Sevilla: Wanceulen.
- Martínez, L. E. (2002). *Pruebas de aptitud física* (Vol. 24). Editorial Paidotribo.
- Méndez, G. A., Fernández, R. F., y Casey, A. (2012). Using the TGfU tactical hierarchy to enhance student understanding of game play. Expanding the Target Games category. *Cultura, Ciencia y Deporte* .

- Morales, B. M., y Arias, E. J. (2017). Propuesta de formación del profesorado en el enfoque teaching games for understanding. *Revista Española de Educación Física y Deportes*(419), 99.
- Muñoz, D. R. (2015). *La evaluación del aprendizaje de los deportes colectivos en educación física a través del modelo de enseñanza comprensivo.* , . Universidad Politécnica de Madrid. Madrid: Ice.
- Murcia, J., Taborda, J., y Ángel, L. (2004). *Escuelas de formación deportiva y entrenamiento deportivo infantil.* Kinesis.
- Oslin, J. L. (1996). Routines as organizing features in middle school physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15(3), 337.
- Osorio, M. R., Flórez, F. J., y Caro, C. W. (2017). Métodos de la enseñanza del fútbol en escuelas de formación en Tunja, Boyacá. *Revista Docencia Universitaria* , 18(2), 52.
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology* , 35(1), 232.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía. Los métodos nuevos: sus bases psicológicas.* Barcelona: Ariel .
- Pizarro, A. P., García, G. L., Cortés, Á. M., Arroyo, M. P., y Domínguez, A. M. (2016). Aplicación de un programa de intervención para mejorar la comprensión táctica en fútbol sala: Un estudio en contexto educativo. *Movimento*, 22(1), 62.
- Pizarro, P. A., García, G. L., Cortés, Á. M., Arroyo, M. P., y Domínguez, A. M. (2016). Aplicación de un programa de intervención para mejorar la comprensión táctica en fútbol sala: Un estudio en contexto educativo. *Movimento*, 22(1), 62.

- Práxedes, P. A. (2018). *El diseño de tareas para el aprendizaje de las habilidades en el fútbol de iniciación*. Universidad de Extremadura, España.
- Robles, M. T., Benito, P. J., Fuentes, G. F., y Rodríguez, J. R. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 146.
- Robles, M. T., Benito, P. J., Fuentes, G. F., y Rodríguez, J. R. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 146.
- Rovegno, I., y Bandhauer, D. (1997). Psychological dispositions that facilitated and sustained the development of knowledge of a constructivist approach to physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16(2), 154.
- Rychecki, H. F. (2001). El conocimiento de la acción final en judo a través de los diferentes canales de comunicación.
- Sánchez, G. R. (2015). Voces desde los juegos modificados: ¿de qué nos advierten los jugadores cuando aprenden con el modelo Teaching Games for Understanding? *Revista española de Educación Física y deportes*, 410, 57.
- Sánchez, G. R., Devís, D. J., y Navarro, A. V. (2014). El modelo Teaching Games for Understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*.
- Sánchez, G. R., Devís, D. J., y Navarro, A. V. (2014). El modelo Teaching Games for Understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*.

- Seirul, F. (2004). *Estructura socioafectiva. Master Profesional en Alto Rendimiento en Deportes de Equipo: Área Coordinativa*,. Barcelona: Byomedic-Fundación.
- Singleton, E. (2009). From command to constructivism: Canadian secondary school physical education curriculum and teaching games for understanding. *Curriculum Inquiry*, 39(2), 342.
- Swartz, R. J., Reagan, R., Costa, A. L., Beyer, B. K., y Kallick, B. (2014). *El aprendizaje basado en el pensamiento* (Vol. 4). Ediciones SM España.
- Terry, R. C. (2008). *Diseño de una herramienta observacional de evaluación técnico-táctica del Fútbol para niños de 10-11 años*. Universidad de Granada. Cuba: Cienfuegos.
- Travassos, B., Araújo, D., Davids, K., Esteves, P. T., y Fernandes, O. (2012). Improving passing actions in team sports by developing interpersonal interactions between players. *International Journal of Sports Science y Coaching*, 7(4), 688.
- Tschulnigg, H. G. (2021). Diseño de una propuesta de aplicación del modelo TGfU en relación con el apoyo a las necesidades psicológicas básicas.
- Weineck, J. (2005). *Entrenamiento total* (Vol. 24). Editorial Paidotribo.

Anexos

Anexo A. Carta de presentación proyecto a los padres de familia de los deportistas

Tunja 16 de febrero de 2022

Señores

PADRES DE FAMILIA

Selección Boyacá Sub 13

Ciudad

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo en el proyecto de investigación ***“Incidencia del Juego Modificado del Modelo TGFU en la Toma de Decisiones de la Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de Fútbol de Boyacá”***, a cargo del Prof. Rodolfo Armando Ochoa Torres, Director Técnico de La Liga de Fútbol de Boyacá y estudiante de Maestría en Pedagogía de la Universidad Santo Tomás seccional Tunja, en el cual se realizara un Pre-test y un Pos-test, en ellos cuales se busca poder medir la toma de decisiones de los deportistas.

Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

Objetivo: Determinar la incidencia de un juego modificado de la metodología TGfU, a lo largo de el plan de entrenamiento de la Selección Boyacá Sub 13, rama masculina que participara en el Torneo nacional Copa WinSport. El desarrollo estará basado en 8 sesiones de entrenamiento aplicando el juego modificado para fútbol.

Procedimiento: Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y el (la) adolescente, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos de manera anónima en la cancha de fútbol del Barrio San Antonio en momentos de juego de 4 minutos por grupo de jugadores. Para la realización de este proyecto se requiere la participación de mínimo el 80% de los jugadores pertenecientes a la Selección Boyacá Sub 13.

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

RODOLFO ARMANDO OCHOA TORRES

Director Técnico Liga de Fútbol de Boyacá

Estudiante Maestría en Pedagogía

Universidad Santo Tomás

Teléfono_ 3212768876

Correo electrónico: _rodolfo.ochoa@usantoto.edu.co

Anexo B. Consentimiento informado

Consentimiento informado

Nosotros: _____,
identificado(a) con la cédula de ciudadanía número _____ de
_____, en calidad de progenitor(a) __ tutor(a) legal __, y
_____, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número
_____ de _____, en calidad de progenitor(a) __ tutor(a) legal
_____, de _____, deseamos manifestar a través de este documento,
que fuimos informados suficientemente y comprendemos la justificación, los objetivos, los
procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro
hijo(a), en el proyecto de investigación: “_ Incidencia del Juego Modificado del Modelo TGFU
en la Toma de Decisiones de la Selección Boyacá Masculina Categoría Sub 13 de la Liga de
Fútbol de Boyacá” que se describe a continuación:

Equipo De Investigación

El equipo lo conforma: Rodolfo Armando Ochoa Torres identificado con Cedula de ciudadanía
7.178.822 de Tunja, quien se desempeña como Director Técnico de la Liga de Fútbol de Boyacá
y estudiante de Maestría en Pedagogía de la Universidad Santo Tomás seccional Tunja.

Objetivo: Determinar la incidencia de la aplicación de un juego modificado en la toma de
decisiones de los jugadores de la selección Boyacá Sub 13 que participará en el Torneo Nacional
Copa WinSport.

Procedimiento:

Contestar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura
aproximadamente _____. Nuestro hijo se compromete a

contestar sinceramente para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en _____ nuestro hijo(a).

Participación Voluntaria

La participación de nuestro hijo(a) en este estudio es completamente voluntaria, si él o ella se negara a participar o decidiera retirarse, esto no le generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social. Si lo desea, nuestro hijo(a) informaría los motivos de dicho retiro al equipo de investigación.

Riesgos De Participación

El riesgo por participar en este estudio es: mínimo basado en la práctica deportiva y las condiciones de los juegos.

La información suministrada por nuestro hijo(a) será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar su nombre o datos de identificación. Se mantendrán los cuestionarios y en general cualquier registro en un sitio seguro. En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley 1090 de 2006, que rige el ejercicio de la profesión de psicología en Colombia.

Así mismo, declaramos que fuimos informados suficientemente y comprendemos que tenemos derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que mi hijo(a) o nosotros tengamos sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que mi hijo(a) y nosotros tenemos el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que mi hijo(a) tiene en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales hemos hecho alusión previamente, constituyen

compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, nos permitimos informar que consentimos, de forma libre y espontánea, la participación de nuestro hijo(a) en el mismo.

Este consentimiento no inhibe el derecho que tiene mi hijo(a) de ser informado(a) suficientemente y comprender los puntos mencionados previamente y a ofrecer su asentimiento informado para participar en el estudio de manera libre y espontánea, por lo que entiendo que mi firma en este formato no obliga su participación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en la ciudad de

_____, el día _____, del mes _____ de _____,

Firma _____

Nombre _____

C. C. No. _____ de _____

Firma: _____

Nombre _____

C. C. No. _____ de _____

RODOLFO ARMANDO OCHOA TORRES

Director Técnico Liga de Fútbol de Boyacá

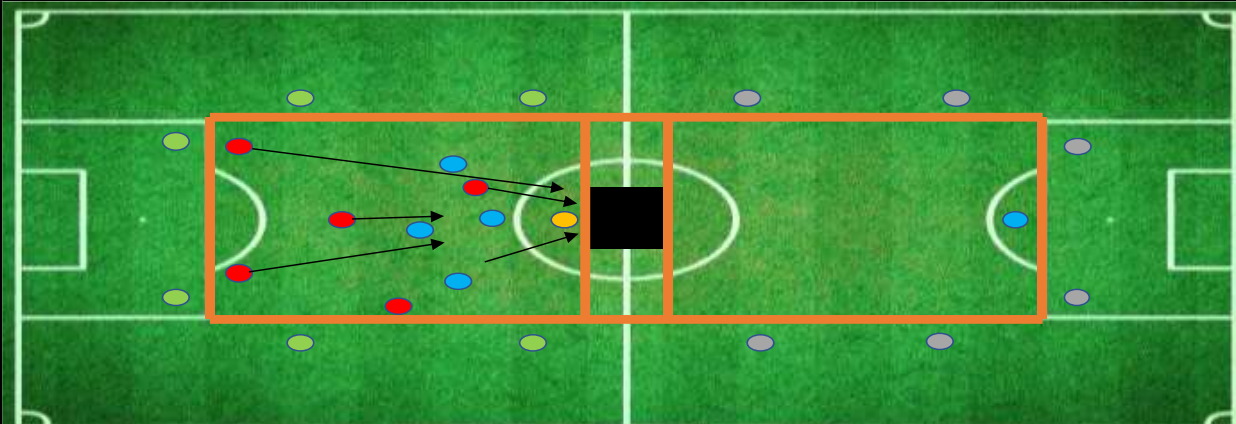
Estudiante Maestría en Pedagogía

Universidad Santo Tomás

Teléfono_ 3212768876

Correo electrónico: rodolfo.ochoa@usantoto.edu.co

Anexo C. Sesión de intervención # 5

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	23/03/2022	SESIÓN No	5
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</u> Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores, el equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo (1) toque independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN Y POSESIÓN DEL BALÓN	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y uno (1) en juego de posesión obligatorio			
Existencia continua de apoyos en la posesión del balón			
Transcisión defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Incluir manejo de las dos piernas			
Temporización adecuada para asegurar remate al arco			
GRAFICO			
			

Anexo D. Sesiones

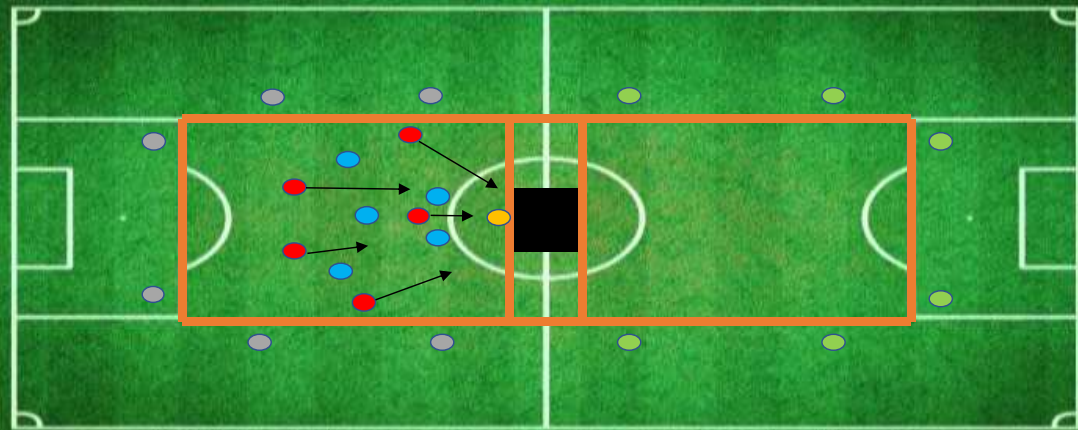
Pre test

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	16/02/2022	SESIÓN No	PRE-TEST
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <i>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</i>. Se disputa un 5 vs 5 como lo muestra el grafico, con porterías ubicadas en la línea media del campo, dando la espalda una a otra. Espacio reducido de 40*60 mts, un equipo iniciada defendiendo la portería A evitando que el equipo rival anote gol. se realiza una transición defensa ataque cuando se tenga posesión total de la pelota, lanzandola con pase controlado a los comodines que se encuentran sobre esta línea final contraria. la transición debe ser rapida la salida del balón por las líneas delimitadas laterales se realizara de saque de banda. Si el equipo poseedor del balón anota un gol, iniciara nuevamente el ataque desde su línea final. se condiciona el toque maximo de tres (3) toques a la pelota incluido el pase o remate a puerta. se concidera la transición como inicio del paso de fase defensiva a fase ofensiva cuando se consigue llevar el balón a la línea final contraria. el tiempo del juego es de 4 minutos. En este se valorara la Toma de Decisiones, Ejecución de Habilidad y Apoyo en el tiempo que dure el juego.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	TRANSICIÓN DEFENSA ATAQUE DEFENSA	
	MEDIOS TÁCTICOS	TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS MODIFICACIONES DEL JUEGO		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3)			
Temporización			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Toma de decisiones acertadas y No acertadas			
Ejecución de Habilidad acertada y No acertada			
Apoyos acertados y No acertados			
GRAFICO			

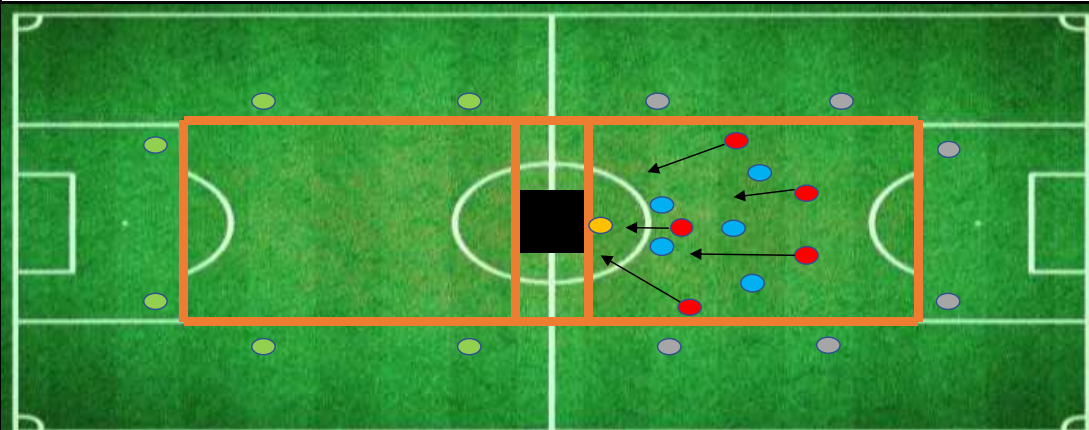
Sesión 1. 23-02-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	23/02/2022	SESIÓN No	1
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <i>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</i> Se realiza 5 vs 5 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota y posteriormente a dos (2) toques obligatorios independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	ORIENTAR LA CIRCULACIÓN DEL BALÓN TRAS RECUPERACIÓN	
	MEDIOS TÁCTICOS	TEMPORIZACIÓN, DESMARQUE	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2)			
Temporización			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Variedad y velocidad del regate			
Fomentar control pase			
Desmarcación rápida			
GRAFICO			

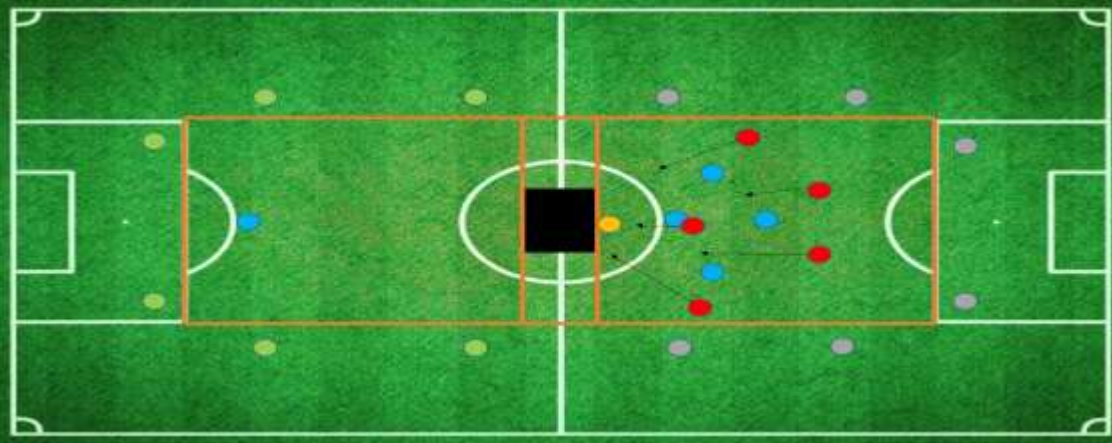
Sesión 2. 02-03-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	2/03/2022	SESIÓN No	2
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</u> . Se realiza 5 vs 5 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a un (1) toque obligatorio independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	FOMENTAR LA SALIDA DEL BALÓN TRAS PRESIÓN RIVAL	
	MEDIOS TÁCTICOS	TODOS LOS MEDIOS TÁCTICOS	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y uno (1) en juego de posesión			
Existencia continua de apoyos en la posesión del balón			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Desmarques en ruptura en las transiciones ofensivas			
Velocidad de transición			
Desmarcación rápida			
Finalización rapida con remate a puerta			
GRAFICO			
			

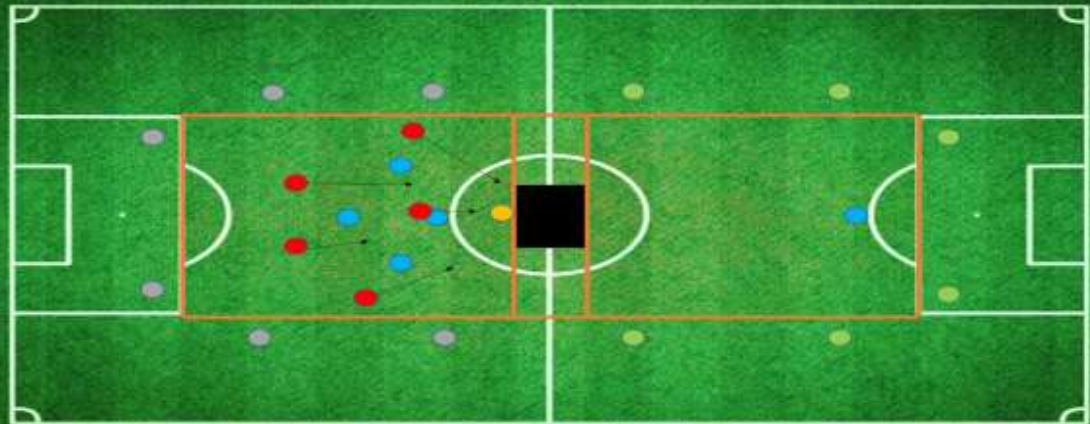
Sesión 3. 09-03-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	9/03/2022	SESIÓN No	3
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</u> . Se realiza 5 vs 5 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (3) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a tres (3) toques obligatorio independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	BUSQUEDA DE AMPLITUD EN ATAQUE	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURAS, PERMUTAS	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3) tras recuperación y tres (3) en juego de posesión obligatorios			
Existencia continua de apoyos en la posesión del balón			
Transcisión defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Fuerte presión en las bandas			
Finalización rapida con remate a puerta fomentando el remate a distancia			
GRAFICO			
			

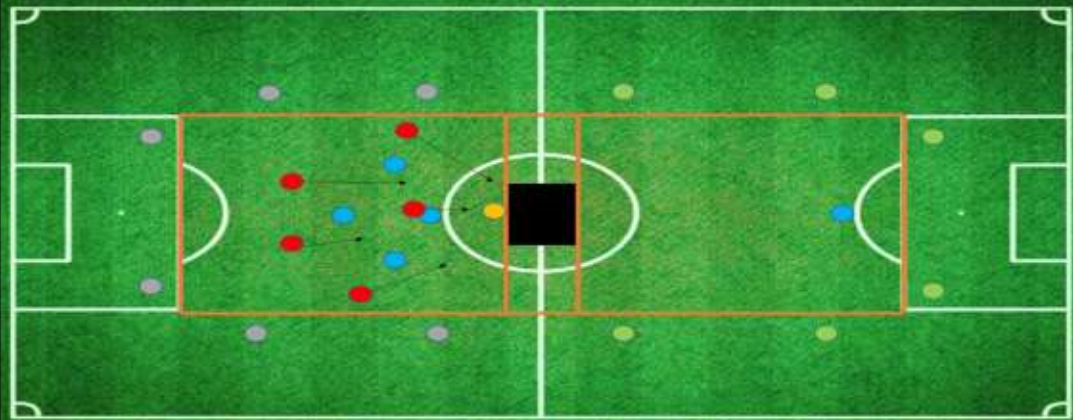
Sesión 4. 16-03-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	16/03/2022	SESIÓN No	4
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</u> Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores, el equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo (2) toques independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN Y POSESIÓN DEL BALÓN	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y dos (2) en juego de posesión obligatorios			
Existencia continua de apoyos en la posesión del balón			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Incluir manejo de las dos piernas			
Temporización adecuada para asegurar remate al arco			
GRAFICO			
			

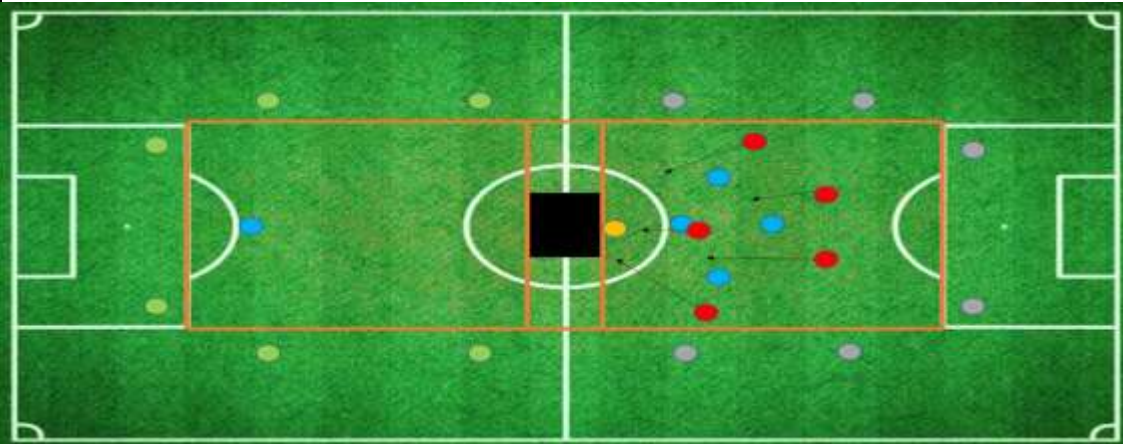
Sesión 5. 23-03-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	23/03/2022	SESIÓN No	5
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</u> . Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores, el equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo (1) toque independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN Y POSESIÓN DEL BALÓN	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y uno (1) en juego de posesión obligatorio			
Existencia continua de apoyos en la posesión del balón			
Transcisión defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Incluir manejo de las dos piernas			
Temporización adecuada para asegurar remate al arco			
GRAFICO			
			

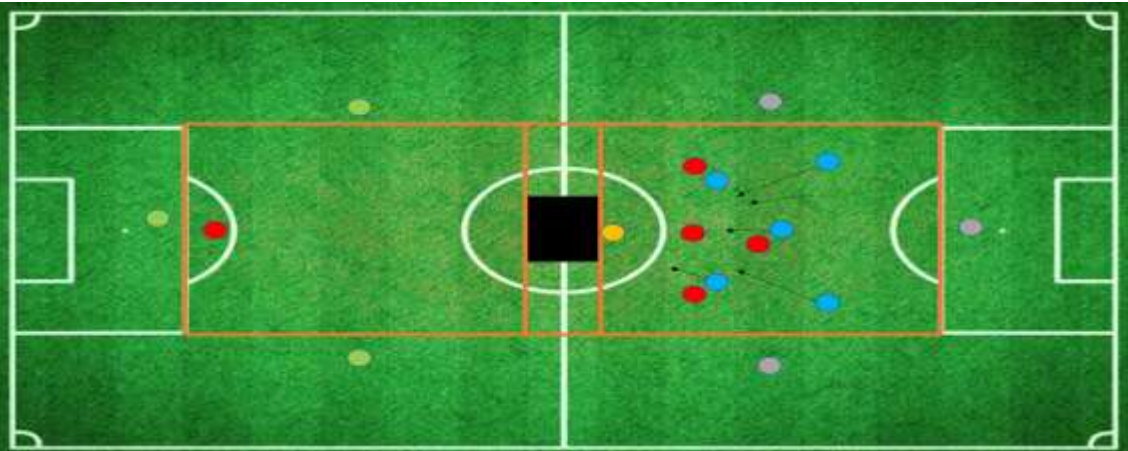
Sesión 6. 30-03-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	30/03/2022	SESIÓN No	6
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</u> . Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores, el equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de tres (3) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo (3) toques independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	BUSCAR AMPLITUD EN ATAQUE	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y uno (1) en juego de posesión obligatorio			
Realizar el ejercicio a maxima intensidad			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Incluir manejo de las dos piernas			
Temporización adecuada para asegurar remate al arco			
GRAFICO			
			

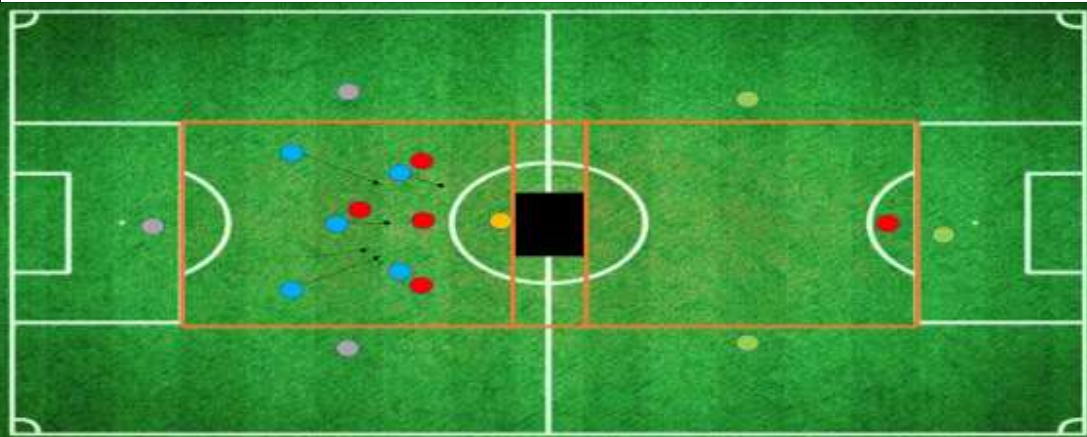
Sesión 7. 06-04-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	6/04/2022	SESIÓN No	7
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <i>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</i> . Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores, el equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de tres (3) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo tres (3) toques obligatorios independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN DEL BALÓN	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3) tras recuperación y tres (3) en juego de posesión obligatorio			
Realizar el ejercicio a maxima intensidad			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en posesión			
Incluir manejo de las dos piernas con regates en velocidad y en superioridad numerica			
Temporización adecuada para asegurar remate al arco			
GRAFICO			
			

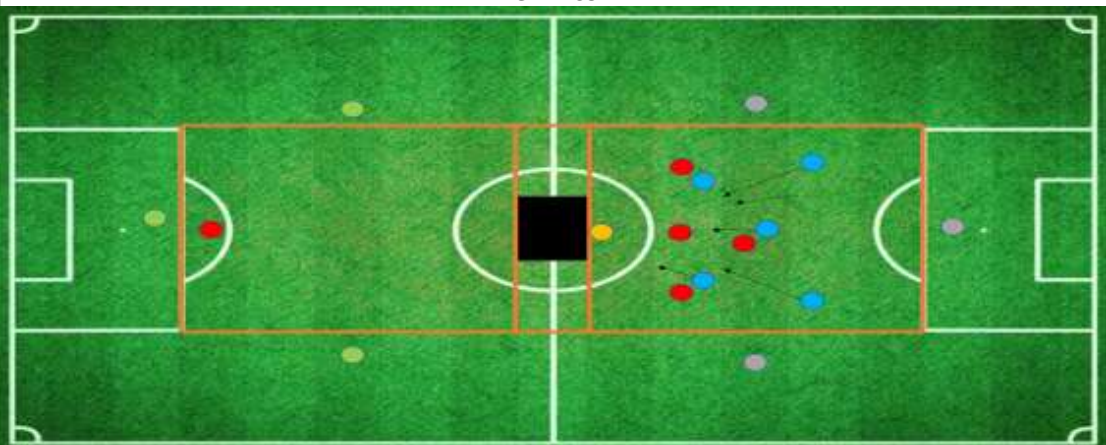
Sesión 8. 13-04-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	13/04/2022	SESIÓN No	8
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</u> Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores más los apoyos seis (6) jugadores ubicados en las líneas laterales, que podrán jugar a un (1) toque con el equipo que tiene posesión del balón. El equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de tres (3) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo dos (2) toques obligatorios independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador. Se aplicara la norma de fuera de juego en los ultimos diez (10) metros cerca al area, mediante una zona delimitada.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN DEL BALÓN Y ATAQUE RAPIDO A PORTERIA RIVAL	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3) tras recuperación y dos (2) en juego de posesión obligatorio			
Procesar rápido la información			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en pases cortos o largos			
Incluir manejo de las dos piernas con regates en velocidad y en superioridad numerica			
Se aplicara la norma de fuera de lugar en los ultimos diez (10) metros cerca a la porteria			
GRAFICO			
			

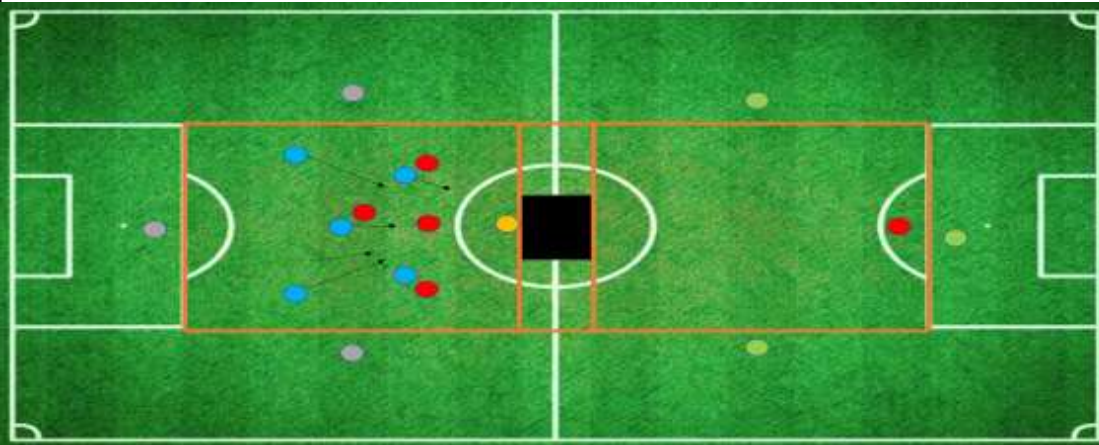
Sesión 9. 20-04-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	20/04/2022	SESIÓN No	9
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</u> . Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores más los apoyos seis (6) jugadores ubicados en las líneas laterales, que podrán jugar a un (1) toque con el equipo que tiene posesión del balón. El equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo tres (3) toques independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador. Se aplicara la norma de fuera de juego en los ultimos diez (10) metros cerca al area, mediante una zona delimitada.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN DEL BALÓN Y ATAQUE RAPIDO A PORTERIA RIVAL	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y tres (3) máximo en juego de posesión			
Procesar rápido la información			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en pases cortos o largos			
Incluir manejo de las dos piernas con regates en velocidad y en superioridad numérica			
Se aplicara la norma de fuera de lugar en los ultimos diez (10) metros cerca a la porteria			
GRAFICO			
			

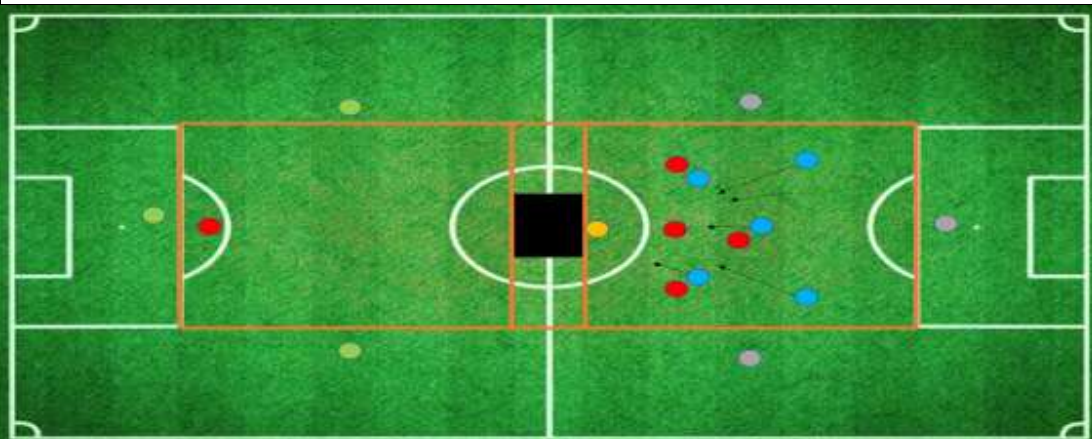
Sesión 10. 27-04-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	27/04/2022	SESIÓN No	10
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</u> Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores más los apoyos seis (6) jugadores ubicados en las líneas laterales, que podrán jugar a un (1) toque con el equipo que tiene posesión del balón. El equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo dos (2) toques independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador. Se aplicara la norma de fuera de juego en los ultimos diez (10) metros cerca al area, mediante una zona delimitada.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN DEL BALÓN Y ATAQUE RAPIDO A PORTERIA RIVAL	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y dos (2) máximo en juego de posesión			
Procesar rápido la información			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en pases cortos o largos			
Incluir manejo de las dos piernas con regates en velocidad y en superioridad numérica			
Se aplicara la norma de fuera de lugar en los ultimos diez (10) metros cerca a la porteria			
GRAFICO			
			

Sesión 11. 04-05-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	4/05/2022	SESIÓN No	11
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES.</u> Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores. El equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a máximo tres (3) toques independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador. Se aplicara la norma de fuera de juego en los ultimos diez (10) metros cerca al area, mediante una zona delimitada.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN DEL BALÓN Y ATAQUE RAPIDO A PORTERIA RIVAL	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y tres (3) máximo en juego de posesión			
Procesar rápido la información			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en pases cortos o largos			
Incluir manejo de las dos piernas con regates en velocidad y en superioridad numérica			
Se aplicara la norma de fuera de lugar en los ultimos diez (10) metros cerca a la porteria			
GRAFICO			
			

Sesión 12. 11-05-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	11/05/2022	SESIÓN No	12
DESCRIPCIÓN			
MODIFIED FOOTBALL GAME FOR DECISION MAKING "MFGDM" <u>JUEGO MODIFICADO DE FÚTBOL PARA TOMA DE DECISIONES</u> . Se realiza 5 vs 4 con apoyo en las líneas finales por parte de jugadores que participan con el equipo poseedor del balón. el equipo que tiene posesión del balón atacara con 5 jugadores. El equipo defensor estara con 4 jugadores. La dinamica del juego se mantiene en sus transiciones y es condicionada en recuperación con un maximo de dos (2) toques a la pelota en recuperación y posteriormente a juego libre de toques a la pelota independientemente de la parte del campo donde se encuentre el jugador. Se aplicara la norma de fuera de juego en los ultimos diez (10) metros cerca al area, mediante una zona delimitada.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO, CONDUCCIÓN	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA, INTERCEPTACIÓN, DESPEJE	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	CONSERVACIÓN DEL BALÓN Y ATAQUE RAPIDO A PORTERIA RIVAL	
	MEDIOS TÁCTICOS	DESMARQUE, TEMPORIZACIÓN, COBERTURA, PERMUTA	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES, crear complicidad táctica, compromiso de los compañeros		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS SITUACIONES CREADAS		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo dos (2) tras recuperación y juego libre en posesión			
Procesar rápido la información			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Busqueda de posición optima para remate sea a corta o larga distancia			
Velocidad de transición del balón en pases cortos o largos			
Incluir manejo de las dos piernas con regates en velocidad y en superioridad numérica			
Se aplicara la norma de fuera de lugar en los ultimos diez (10) metros cerca a la porteria			
GRAFICO			
			

Post test 18-05-2022

JUEGO MODIFICADO DEL MODELO TGfU			
SELECCIÓN BOYACÁ SUB 13 2022			
FECHA DE APLICACIÓN	18/05/2022	SESIÓN No	POS-TEST
DESCRIPCIÓN			
Se disputa un 5 vs 5 como lo muestra el grafico, con porterías ubicadas en la línea media del campo, dando la espalda una a otra. Espacio reducido de 40*60 mts, un equipo iniciada defendiendo la portería A evitando que el equipo rival anote gol. se realiza una transición defensa ataque cuando se tenga posesión total de la pelota, lanzandola con pase controlado a los comodines que se encuentran sobre esta línea final contraria. la transición debe ser rapida la salida del balón por las líneas delimitadas laterales se realizara de saque de banda. Si el equipo poseedor del balón anota un gol, iniciara nuevamente el ataque desde su línea final. se condiciona el toque maximo de tres (3) toques a la pelota incluido el pase o remate a puerta. se considera la transición como inicio del paso de fase defensiva a fase ofensiva cuando se consigue llevar el balón a la línea final contraria. el tiempo del juego es de 4 minutos. En este se valorara la Toma de Decisiones, Ejecución de Habilidad y Apoyo en el tiempo que dure el juego.			
OBJETIVOS			
ACCIONES TÉCNICAS	OFENSIVAS	CONTROL, PASE, REGATE, TIRO	
	DEFENSIVAS	RECUPERACIÓN TRAS PERDIDA	
ACCIONES TÁCTICAS	PRINCIPIO TÁCTICO	TRANSICIÓN DEFENSA ATAQUE DEFENSA	
	MEDIOS TÁCTICOS	TEMPORIZACIÓN	
SOCIO-AFECTIVAS	FOMENTAR LA TOMA DE DECISIONES		
VOLITIVOS	ADAPTACIÓN A LAS MODIFICACIONES DEL JUEGO		
CONSIDERACIONES / CONDICIONES			
Número de toques a la pelota maximo tres (3)			
Temporización			
Transición defensa - ataque; ataque - defensa			
Toma de decisiones acertadas y No acertadas			
Ejecución de Habilidad acertada y No acertada			
Apoyos acertados y No acertados			
GRAFICO			

Anexo E. Fotos







