

¿Formar o ganar?: La idea de juego en la Liga Desarrollo y su impacto en la formación de las jugadoras de fútbol femenino

Índice

1. **Introducción**
2. **Marco conceptual**
 - 2.1. Formación y competencia en el fútbol base
 - 2.2. La idea de juego como herramienta pedagógica
 - 2.3. Etapas del desarrollo y formación en el fútbol femenino
3. **Análisis de la Liga Desarrollo Femenina**
 - 3.1. Presencia (o ausencia) de una idea de juego definida
 - 3.2. Comportamientos tácticos y estilos predominantes
 - 3.3. Relación entre resultado y decisiones metodológicas
 - 3.4. Representación gráfica del análisis
4. **Análisis de la aplicación de la idea de juego en la Liga Desarrollo**
 - 4.1. Predominio del juego combinado
 - 4.2. Limitaciones del juego directo en el desarrollo formativo
 - 4.3. Coherencia entre idea y ejecución
 - 4.4. Análisis por zonas del campo: decisiones y consecuencias
5. **Conclusiones y recomendaciones**
 - 5.1. Conclusiones
 - 5.2. Recomendaciones
6. **Bibliografía**

Introducción

En el fútbol formativo, especialmente en categorías juveniles y femeninas, como las que participan en la Liga Desarrollo, se presenta un dilema constante entre dos enfoques: el formativo y el competitivo. Esta disyuntiva nos lleva a plantearnos la siguiente cuestión ¿Debe priorizarse el desarrollo integral de las jugadoras o el resultado deportivo inmediato?

Esta pregunta cobra especial relevancia al observar la manera en que los equipos interpretan y aplican su idea de juego durante los partidos.

La idea de juego o modelo de juego no solo define un estilo dentro del campo, sino que también actúa como una herramienta pedagógica: moldea comportamientos, condiciona decisiones y puede potenciar —o limitar— el crecimiento técnico, táctico y cognitivo de las jugadoras. Desde esta perspectiva, analizar cómo se juega en la Liga Desarrollo permite ir más allá del rendimiento y adentrarse en el impacto que esas formas de jugar tienen sobre la formación futbolística de las jóvenes.

Este ensayo propone reflexionar críticamente sobre la relación entre la idea de juego que proponen los equipos en esta competición y el desarrollo formativo de las futbolistas. A partir de la observación y el análisis de varios encuentros registrados, se abordarán aspectos clave como el comportamiento táctico, los recursos técnicos predominantes y la coherencia entre lo que se practica en la cancha y los objetivos propios del fútbol base. El objetivo final no es juzgar estilos, sino comprender si lo que se enseña al jugar realmente forma a las jugadoras para el futuro y el desarrollo del fútbol femenino nacional.

2. Marco conceptual

2.1. Formación y competencia en el fútbol base

En el fútbol formativo, el objetivo principal debería ser el desarrollo integral de las jugadoras, tanto en lo técnico-táctico como en lo físico, cognitivo y emocional. Sin embargo, en muchas competencias, la presión por obtener resultados desplaza esta finalidad, generando un conflicto entre formar y competir.

Según Seirul-lo Vargas (2004), “el proceso formativo no puede subordinarse al resultado competitivo inmediato, ya que el aprendizaje motor y táctico requiere tiempo, reflexión y vivencias significativas”. En esta misma línea, Cárdenas y López Ros (2010) sostienen que “una formación orientada únicamente al rendimiento temprano suele inhibir la exploración y consolidación de habilidades motrices y cognitivas fundamentales”.

Por tanto, si bien competir es parte del proceso, en etapas de desarrollo no debería anteponerse a la necesidad de crear contextos de aprendizaje ricos, donde el error sea aceptado como parte del crecimiento (Bayer, 1992).

2.2. La idea de juego como herramienta pedagógica

La idea de juego o modelo de juego es más que un sistema táctico; es una representación de los principios, valores y métodos que un equipo utiliza para interpretar el juego. Esta idea, cuando

está alineada con fines formativos, permite estructurar la enseñanza de forma intencional e integral para la deportista, sin descuidar ninguno de los elementos técnica, táctica, psicológica, cognitiva y condicional.

Martínez y Nogués (2020) afirman que “el modelo de juego es una construcción pedagógica que define cómo queremos que juegue nuestro equipo, pero también cómo queremos que piensen y actúen nuestras jugadoras”. Del mismo modo, **Garganta (1997) señala que “la táctica debe ser enseñada desde una perspectiva comprensiva, contextual y orientada a la toma de decisiones”.**

Esto implica que la idea de juego debe potenciar la autonomía y la interpretación del juego, no limitarse a imponer patrones rígidos. En el contexto formativo, esta idea debe ser flexible, progresiva y adaptada al nivel de desarrollo de las jugadoras (Oliveira, 2004).

2.3. Etapas del desarrollo y formación en el fútbol femenino

El proceso formativo en el fútbol femenino presenta características particulares que deben ser consideradas en el diseño metodológico. Entre los 13 y 17 años se consolida la base técnico-táctica, pero también la autoconfianza, la inteligencia emocional y la identidad como jugadora.

Según Lago-Peñas y Rey (2011), “el desarrollo de la jugadora debe ser abordado desde una perspectiva integral, que articule la dimensión técnico-táctica con el crecimiento psicológico y social”. En el caso del fútbol femenino, esto es aún más importante debido a las desigualdades estructurales que afectan la continuidad y calidad de la formación **(Crespo & Méndez, 2018).**

Por ello, el enfoque metodológico debe adaptarse al momento evolutivo de cada jugadora, respetando sus ritmos de aprendizaje. **Ramírez y Casal (2016) enfatizan que “el objetivo del entrenador formador no debe ser construir equipos ganadores, sino generar jugadoras pensantes, resolutivas y creativas”.**

3. Análisis de la Liga Desarrollo Femenina

3.1. Presencia (o ausencia) de una idea de juego definida

El análisis de tres partidos registrados revela que, en general, los equipos muestran un patrón dominante: el uso del juego directo, especialmente en las fases iniciales del juego. Por ejemplo, en el Partido 1, el Equipo 1 realiza 34 acciones de juego, de las cuales 23 son de tipo directo (67.6%). El Equipo 2 mantiene proporciones similares (34 acciones totales, 20 directas).

Esto refleja lo que **Garganta (2009) define como una ausencia de planificación intencionada en la construcción del juego: “Cuando el modelo de juego se basa en la improvisación o en decisiones reactivas, no se forman jugadores, solo se les utiliza”.**

En contraste, el juego combinado aparece menos frecuentemente, aunque cuando se ejecuta, suele tener una tasa de éxito mayor. En el mismo partido, Equipo 1 logra 9 consecuencias positivas de 12 ejecuciones combinadas (75%), lo que sugiere que cuando se apuesta por construir colectivamente, los resultados son mejores. Esta eficacia refuerza la necesidad de trabajar este tipo de juego desde edades tempranas, como afirman **González-Villora et al. (2015): “El juego combinativo en formación potencia la toma de decisiones y desarrolla la inteligencia táctica”.**

3.2. Comportamientos tácticos y estilos predominantes

La zona de creación (baja y alta) muestra el lugar donde se evidencian más acciones, lo que indica que el desarrollo del juego tiende a producirse en zonas intermedias, con menor peso en la finalización o en la elaboración desde el fondo. En el Partido 2, por ejemplo, el Equipo 1 realiza 33 acciones en zonas de creación (29 combinadas, 4 directas), lo que sugiere una mayor intención de construir.

Esto se alinea con lo que advierte **Weineck (2005): “El estilo de juego influye directamente en el tipo de aprendizajes que se dan en el jugador joven; el estilo directo tiende a reducir las exigencias cognitivas del juego, mientras que el estilo combinativo estimula procesos mentales complejos”.**

Además, en los tres partidos se aprecia que el número total de consecuencias positivas es significativamente mayor cuando se emplea un juego combinado. Por ejemplo, en el Partido 3, Equipo 1 logra 25 acciones combinadas con 21 consecuencias positivas (84%), mientras que en las 5 acciones directas, solo 2 son positivas (40%).

Esto puede interpretarse como evidencia de que los equipos que intentan implementar una idea de juego basada en asociación logran mejores resultados funcionales. Sin embargo, se mantienen estilos mixtos, sin una línea clara y sostenida.

3.3. Relación entre resultado y decisiones metodológicas

Aunque no se cuenta con el marcador final de cada partido, la alta presencia de juego directo desde los reinicios sugiere una preferencia táctica por asegurar la posesión o evitar errores en zonas de riesgo. Por ejemplo, en zona de inicio, los equipos priorizan sistemáticamente el saque largo. En el Partido 2, el Equipo 2 realiza 9 reinicios de portería en juego directo, con solo 1 consecuencia positiva, lo que evidencia la baja eficacia de esta opción (11%).

Esto confirma lo expuesto por **Seirul-lo Vargas (2004), quien señala que “el entrenador que educa para ganar a cualquier costo pierde de vista el objetivo de formar jugadoras competentes para el futuro”.**

3.4. Representación gráfica del análisis

A continuación, se incluye el cuadro de registros de observación, que sistematiza los datos extraídos de los tres partidos grabados:

Fig1

Partido 1										
	Equipo 1					Equipo 2				
Z. Campo	Acción	Idea de juego	Consecuencia en el juego			Acción	Idea de juego	Consecuencia en el juego		
			Ejecuciones	Negativo	Positivo			Ejecuciones	Negativo	Positivo
zona inicio	Reinicio saque de portería	Directo	1	1		Reinicio saque de portería	Directo	3	2	1
		Combinado					Combinado			
	Reinicio portero	Directo	5	5		Reinicio portero	Directo	1	1	
		Combinado					Combinado	1		1
Creación Baja	Continuidad del juego	Directo	11	9	2	Continuidad del juego	Directo	13	11	2
		Combinado	2		2		Combinado	5		5
Creación Alta	continuidad del juego	Directo	5	2	3	continuidad del juego	Directo	4	3	1
		Combinado	10	1	9		Combinado	7	2	5
			34	18	16			34	19	15

Fig 2

Partido 2										
	Equipo 1					Equipo 2				
			Consecuencia en el juego					Consecuencia en el juego		
Z. Campo	Accion	Idea de juego	Ejecuciones	Negativo	Positivo	Accion	Idea de juego	Ejecuciones	Negativo	Positivo
zona inicio	Reinicio saque de portería	Directo				Reinicio saque de portería	Directo	9	8	1
		Combinado	1		1		Combinado	1		1
Creación Baja	Reinicio portero	Directo	4	1	3	Reinicio portero	Directo	5	3	2
		Combinado	1		1		Combinado			
Creación Alta	Continuidad del juego	Directo	9	8	1	Continuidad del juego	Directo	10	9	1
		Combinado	20	3	17		Combinado	11	2	9
			4	3	1					
			13	1	12			2		2
			52	16	36			38	22	16

Fig 3

Partido 3										
	Equipo 1					Equipo 2				
			Consecuencia en el juego					Consecuencia en el juego		
Z. Campo	Accion	Idea de juego	Ejecuciones	Negativo	Positivo	Accion	Idea de juego	Ejecuciones	Negativo	Positivo
zona inicio	Reinicio saque de portería	Directo	1	1		Reinicio saque de portería	Directo	6	3	3
		Combinado	5		5		Combinado			
Creación Baja	Reinicio portero	Directo	2	2		Reinicio portero	Directo			
		Combinado	1		1		Combinado			
Creación Alta	Continuidad del juego	Directo	3	3		Continuidad del juego	Directo	3	3	
		Combinado	18	4	14		Combinado	4		4
			2	2				1		1
			14	3	11			10		10
			46	15	31			24	6	18

NOTA: Los datos extraídos corresponden a la grabación de los primeros tiempos de cada partido de la jornada 1 de la Liga Desarrollo 2025 categoría femenina U14. No pudo incluirse el partido 4 por deficiencias técnicas de la grabación.

Esta tabla permite visualizar patrones comunes, entre ellos:

- Predominio del juego directo en todas las zonas del campo.
- Mayor eficacia del juego combinado cuando se emplea, pero con baja frecuencia.
- Escasa variedad en las acciones ofensivas desde zona de inicio.



Fig4.

4. Análisis de la aplicación de la idea de juego en la Liga Desarrollo

A partir del análisis de video de tres partidos de la Liga Desarrollo Femenina, se identificaron patrones tácticos y técnicos vinculados a la aplicación de la idea de juego. Se clasificaron las acciones en tres zonas del campo (zona de inicio, creación baja y alta) figura 5, y se evaluaron sus consecuencias en el juego según fueran positivas o negativas. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes:

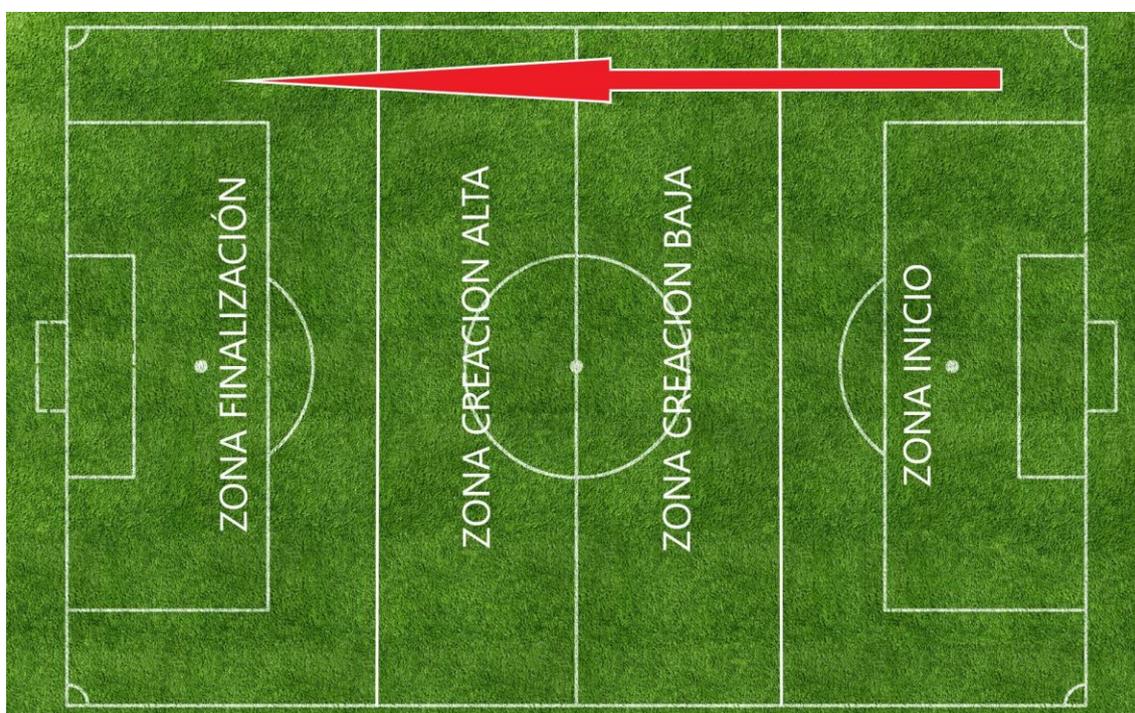


Fig 5

4.1. Predominio del juego combinado

En la mayoría de los equipos analizados, el juego combinado fue más frecuente que el juego directo, especialmente en zonas de creación baja y alta. Esto podría reflejar una intención pedagógica centrada en la construcción progresiva del juego, tal como proponen autores como **Seirul-lo (2004)**, quien defiende el juego como una actividad de resolución de problemas y toma de decisiones contextualizadas.

La efectividad de este estilo se evidencia en el gráfico anterior, donde los porcentajes de consecuencias positivas del juego combinado superan ampliamente a los del juego directo en todos los casos. Por ejemplo, el equipo 1 en el partido 3 alcanza un 65% de efectividad con el juego combinado, frente a un 0% con el juego directo.

"El modelo de juego debe fomentar la toma de decisiones y la comprensión del juego, no solo la ejecución técnica" (Garganta, 2009).

4.2. Limitaciones del juego directo en el desarrollo formativo

Aunque algunos equipos aplicaron el juego directo, especialmente desde reinicios de portería o reinicios del portero, su efectividad fue baja. En ningún caso el juego directo superó el 45% de

consecuencias positivas, y en dos de los seis casos quedó por debajo del 10%. Esto plantea interrogantes sobre su valor formativo, ya que según **Wein (2001)**, **el fútbol formativo debe priorizar contextos que demanden percepción, análisis y ejecución bajo presión, lo que rara vez ocurre en acciones predecibles o sistemáticamente verticales.**

"El fútbol de base no debe parecerse al profesional; su objetivo no es ganar hoy, sino formar para mañana" (Cárdenas, 2010).

4.3. Coherencia entre idea y ejecución

En algunos equipos se identificó una discordancia entre la idea de juego declarada (combinada) y la forma de ejecución (acciones poco elaboradas, decisiones apresuradas). Esto puede deberse a carencias metodológicas en el entrenamiento o a presiones externas de resultados.

"Sin una estructura metodológica clara, la idea de juego se convierte en una declaración vacía" (Mallo, 2007).

4.4. Análisis por zonas del campo: decisiones y consecuencias

Dividir el análisis del juego según zonas del campo (zona de inicio, creación baja y creación alta) permite comprender mejor la relación entre la idea de juego y la formación de las jugadoras. Cada sector plantea distintos desafíos tácticos y cognitivos, y exige decisiones diferentes que afectan directamente al proceso formativo.

Zona de inicio: entre la seguridad y la priorización del resultado

En la zona de inicio —especialmente desde saques de portería y reinicios del portero— se observaron diferencias notables entre los equipos. **Algunos optaron sistemáticamente por el juego directo como forma de "evadir el riesgo"**, mientras que otros intentaron construir desde atrás con juego combinado.

- El uso del juego directo en esta zona mostró una baja eficacia: solo 1 de cada 5 ejecuciones terminó en una consecuencia positiva.
- En cambio, cuando se utilizó juego combinado, los registros fueron más equilibrados, aunque también mostraron imprecisiones, probablemente por limitaciones técnicas y falta de entrenamiento en salida de balón.

"Iniciar el juego desde atrás forma parte del aprendizaje táctico y técnico más complejo, pero necesario en la formación integral" (Hernández Moreno, 2004).

Esta zona, por tanto, revela tensiones entre la búsqueda de seguridad inmediata y el desarrollo de habilidades complejas pero formativas.

Zona de creación baja: espacio clave de progresión

En la creación baja (mitad propia, tras pasar la zona de inicio), el juego combinado fue dominante en varios de los equipos observados, con una media de 62% de consecuencias positivas, lo que sugiere que en esta zona las jugadoras tienen más espacio y tiempo para combinar o menos temor por perder un balón y generar riesgo para su equipo.

Este patrón es relevante porque, **según Greco y Mesquita (2012)**, **los espacios de creación permiten desarrollar principios como la ocupación racional del espacio, la movilidad y el pase en progresión.**

“El aprendizaje táctico se optimiza cuando el jugador actúa en contextos que requieren cooperación y adaptación al entorno cambiante” (Bayer, 1992).

Los datos indican que, en esta zona, el modelo de juego tiene más oportunidades de influir positivamente en el aprendizaje si aplicamos un modelo de juego combinado.

Zona de creación alta: toma de decisiones bajo presión

La zona de creación alta (cercana al área rival) presentó una mayor proporción de errores, incluso en equipos que aplicaban juego combinado. Esto podría deberse a la mayor densidad defensiva, la presión del rival, las limitaciones en la percepción del espacio-tiempo y las deficiencias técnicas propias de la edad o carencia formativa.

- El juego directo fue utilizado con menos frecuencia en esta zona, y su eficacia fue baja (20%-25%).
- El juego combinado, en cambio, mantuvo un promedio de más del 60% de éxito, pero también evidenció problemas en la finalización.

“La zona ofensiva exige una toma de decisiones más veloz y precisa, lo que requiere entrenamiento cognitivo específico” (Lago-Peñas et al., 2010).

Este sector del campo es fundamental para consolidar aprendizajes de alto nivel, y sugiere que el entrenamiento debe centrarse más en la lectura del juego y el entendimiento colectivo, no solo en la ejecución técnica.

5. Conclusiones y recomendaciones para la mejora del proceso formativo en la Liga Desarrollo

5.1. Conclusiones

El análisis realizado sobre partidos de la Liga Desarrollo Femenina revela una tensión persistente entre el enfoque competitivo orientado a resultados inmediatos y el enfoque formativo centrado en el desarrollo integral de las jugadoras. Este dilema se refleja directamente en la aplicación de las ideas de juego en el campo.

Los datos muestran una preferencia por el juego combinado, especialmente en zonas de creación, lo cual es positivo desde la perspectiva del fútbol base. Sin embargo, su aplicación no siempre es eficaz ni coherente, revelando posibles deficiencias en los procesos metodológicos y en la construcción de una identidad de juego formativa.

Asimismo, el juego directo, aunque todavía presente, ofrece menos consecuencias positivas y aporta poco a la formación de capacidades cognitivas, técnicas y tácticas complejas. Esta tendencia sugiere que, en algunos casos, se sigue priorizando la seguridad o el resultado sobre el desarrollo a largo plazo.

“El verdadero éxito en el fútbol formativo no se mide en victorias inmediatas, sino en cuántas jugadoras alcanzan el siguiente nivel con fundamentos sólidos” (Martínez, 2015).

Finalmente, el análisis por zonas del campo confirma que la zona de creación baja es el espacio más fértil para el aprendizaje táctico, mientras que la zona de inicio aún presenta resistencias al riesgo formativo, y la zona de creación alta exige mayores recursos de decisión bajo presión.

5.2. Recomendaciones

1. Definir y consolidar modelos de juego coherentes con los objetivos formativos

- Los clubes y entrenadores deben construir una identidad táctica clara que no sacrifique el aprendizaje por el resultado.
- Esto implica entrenar conceptos como la progresión con balón, desarrollo de fundamentos tácticos como la movilidad en apoyo y la toma de decisiones en situaciones reales de juego.

2. Potenciar el entrenamiento cognitivo y situacional

- La toma de decisiones, la percepción y la interpretación del entorno deben ser ejes del entrenamiento, no solo la ejecución técnica.
- **El uso de juegos reducidos, tareas condicionales y simulaciones reales de partido puede enriquecer la formación (Garganta, 2009).**

3. Formar entrenadores con orientación pedagógica y estratégica

- La formación continua de entrenadores debe incluir fundamentos del aprendizaje deportivo, pedagogía y planificación táctica a largo plazo.
- **El rol del entrenador en esta etapa es más el de un formador que el de un gestor de resultados (Seirul-lo, 2004).**

4. Establecer lineamientos metodológicos desde el CIEF o FBF

- La competencia debe servir como un espacio de evaluación formativa, no solo de rendimiento.
- Se recomienda a las asociaciones, clubes, escuelas, entrenadores, promover criterios evaluativos que valoren el proceso, la toma de decisiones y la coherencia del juego, más allá del marcador.

Bibliografía

- Bayer, C. (1992). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. INDE.
- Garganta, J. (2009). *Modelación táctica del juego en el fútbol: ensayo sobre la inteligencia táctica colectiva en juego*. Universidade do Porto.
- Greco, P. J., & Mesquita, I. (2012). *La enseñanza de los deportes colectivos: una visión basada en los juegos modificados*. INDE.
- Hernández Moreno, J. (2004). *Didáctica de la educación física: fundamentos de intervención educativa*. Gymnos.
- Lago-Peñas, C., Lago-Ballesteros, J., & Rey, E. (2010). Differences in performance indicators between winning and losing teams in the UEFA Champions League. *Journal of Human Kinetics*, 27, 135–146. <https://doi.org/10.2478/v10078-010-0020-4>
- Martínez, J. M. (2015). *Fútbol base: entrenar para formar, no solo para ganar*. Paidotribo.
- Seirul-lo Vargas, F. (2004). Formación del jugador de fútbol en edad escolar. En *Actas del Congreso Internacional de Fútbol Base*, Universidad de León.