



EL MÉTODO KAIRON ACADEMY

**Desarrollo individual.
Conectado con el juego.**

Cómo convertimos una necesidad de desarrollo del jugador en práctica con sentido, comentarios claros y un siguiente paso.

01

COMPRENDER

02

DISEÑAR Y ENTRENAR

03

REVISAR Y ADAPTAR

Raíces en el fútbol español.

Una guía de campo para jugadores, entrenadores y entidades colaboradoras.

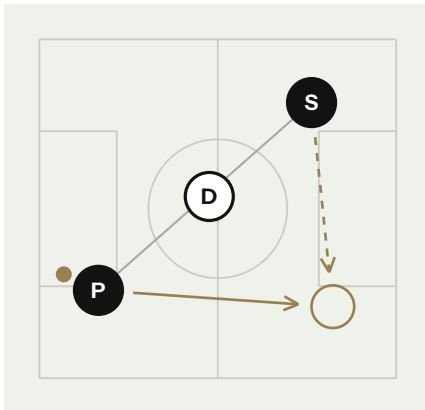


UN PROPÓSITO CLARO

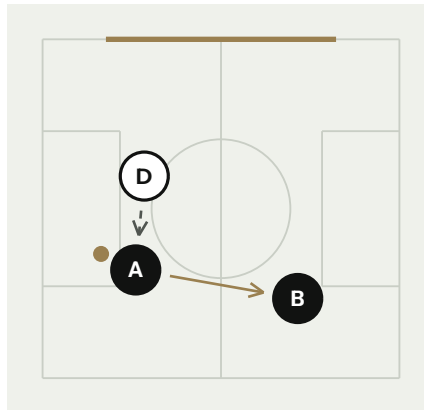
Atención individual. Fútbol conectado con el juego.

KAIRON Academy es un proyecto independiente de desarrollo del futbolista, con raíces en el fútbol español, en preparación para la Suiza francófona. El método parte de las necesidades del jugador y mantiene la práctica conectada con su juego.

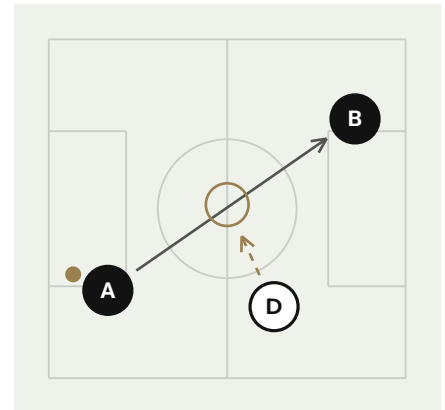
OFRECER APOYO



APROVECHAR UN 2v1



CERRAR UNA LÍNEA DE PASE



P/A: poseedor / S/B: apoyo / D: defensor. Relleno: atacantes; contorno: defensor.

Línea oscura continua: línea de pase / Oscura discontinua: presión / Dorada continua: posible pase / Dorada discontinua: movimiento

Punto dorado: balón / Aro dorado: posible posición / Línea de fondo dorada: sentido del ataque. Esquemas sin escala.

Un jugador.

Una prioridad que nace de su propio juego, no una etiqueta para todo el grupo.

Fútbol real.

Compañeros, adversarios y más de una solución útil para cada situación.

Un siguiente paso.

Una observación clara y un objetivo que el jugador y su familia puedan entender.

EL JUGADOR SIGUE EN SU CLUB Y EQUIPO ESCOLAR

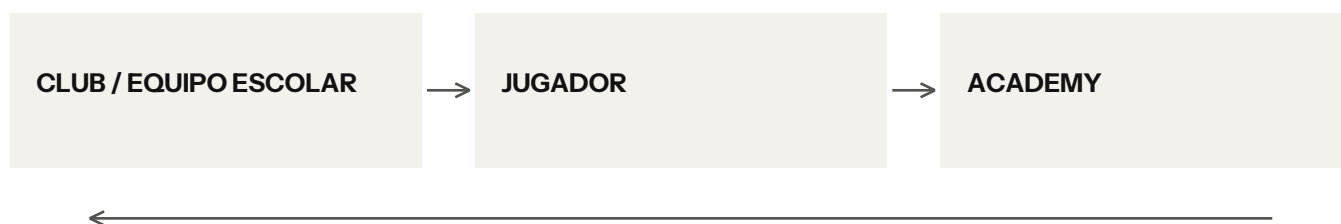
Desarrollo específico junto a su actividad futbolística habitual.

La guía describe nuestro método y el estándar de trabajo previsto. Las fechas, el personal, el acceso a las instalaciones y las condiciones del programa se acuerdan por separado.

JUNTO AL CLUB DEL JUGADOR

Añadir tiempo de trabajo específico. Respetar el programa existente.

El club y el equipo escolar aportan al jugador relaciones, responsabilidades colectivas y competición. Academy busca añadir práctica específica que encaje en ese entorno, sin sustituirlo.



Las observaciones y los siguientes pasos acordados se trasladan al entorno futbolístico del jugador.

Partir del contexto

Tener en cuenta el rol del jugador, su calendario de entrenamientos y partidos, sus prioridades y la información relevante sobre su bienestar.

Coordinar cuando se acuerde

Con el acuerdo de la familia, un entrenador puede aportar una prioridad y recibir un breve resumen del desarrollo. Su participación es opcional, no un requisito para todos los jugadores.

Acordar el encaje

Si un centro escolar ya ofrece formación futbolística, hay que revisar objetivos, contenidos, requisitos de participación y horarios antes de aceptar una actividad.

Alquilar un campo no supone una colaboración con el centro escolar, permiso para captar a sus alumnos ni autorización para usar su nombre. Los distintos acuerdos se explican en «Trabajar con la entidad anfitriona» y «Opciones de colaboración».

RAÍCES EN EL FÚTBOL ESPAÑOL

Una forma de leer el fútbol. Adaptada al jugador.

El enfoque se nutre de la experiencia del fundador como jugador y entrenador en España. Esa experiencia orienta la lectura de las situaciones y el diseño de la práctica. El contexto del club del jugador sigue siendo la referencia para su rol.

RELACIONES

Una acción cobra sentido por los compañeros, los adversarios y las opciones que generan.

ORIENTACIÓN

La orientación corporal y la información recogida antes de recibir influyen en la siguiente acción.

ESPACIO Y TIEMPO

La distancia, el ángulo y el momento condicionan lo que se puede alcanzar, proteger o dejar disponible.

VENTAJA

Los apoyos, los movimientos y el balón pueden crear o conservar una ventaja útil.

INTENCIÓN

Preguntar qué intenta conseguir el jugador, no solo cómo es su movimiento.

ADAPTACIÓN

Cambiar una condición relevante para que el jugador deba volver a leer y resolver la situación.

Las raíces españolas orientan el enfoque; no imponen un sistema táctico al equipo del jugador. La experiencia previa como entrenador es distinta de la evidencia sobre resultados de los programas de KAIRON.

EL MÉTODO

Un objetivo de desarrollo.
Un proceso de entrenamiento coherente.

El proceso mantiene su estructura mientras cambian las situaciones de juego. El entrenador observa al jugador, diseña oportunidades relevantes y comprueba qué vuelve a aparecer al cambiar la situación.



EL PROCESO SE REPITE. LA TAREA NO TIENE POR QUÉ.

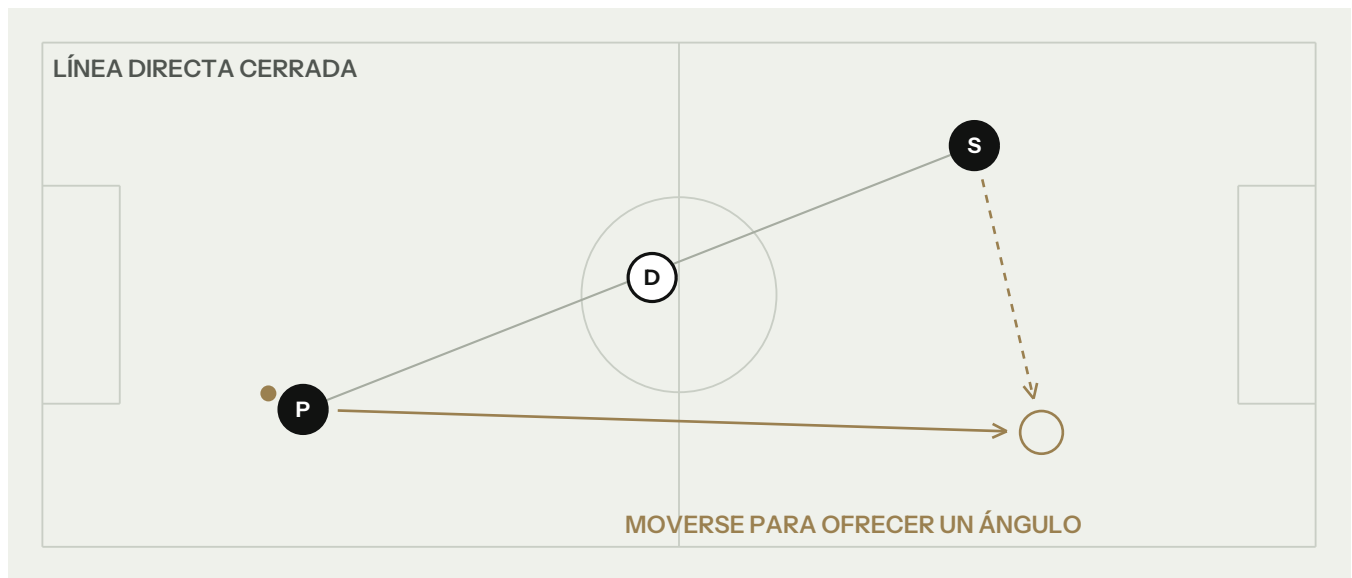
La siguiente observación determina qué mantenemos, cambiamos o retomamos.

Resolver bien un ejercicio no basta para demostrar progreso en los partidos. Modificar una tarea de entrenamiento permite una comprobación; las observaciones del juego del futbolista en otros contextos constituyen evidencia aparte.

UNA PRIORIDAD OBSERVABLE

Aclarar el objetivo. Dejar abierta la respuesta.

En lugar de etiquetar al jugador como lento, poco atento o inseguro, identificamos una situación concreta y una conducta que conviene explorar. La pregunta debe admitir más de una solución futbolística útil.



P: jugador con balón / S: jugador de apoyo / D: defensor que cierra la línea directa

Línea gris: línea cerrada / Dorada discontinua: posible desmarque de apoyo / Dorada continua: posible pase

Punto dorado: balón / Círculo dorado vacío: posible posición / Esquemas sin escala

Leer la línea de pase

¿Puede hacerme llegar el balón el poseedor o hay un defensor cerrando el pase?

Ofrecer una opción

Ajustar el ángulo y el momento. El desmarque dibujado es una opción, no un recorrido fijo.

Volver a observar

Mover el balón o al defensor. ¿Vuelve el jugador de apoyo a encontrar un ángulo útil?

Antes de valorar al jugador, comprobar que la tarea ofrece la elección relevante. Si la línea de pase nunca queda disponible, rediseñar la situación en vez de exigir el mismo desmarque.

EL PUNTO DE PARTIDA

Escuchar primero. Observar después en el juego.

La primera observación combina la visión del jugador, su contexto futbolístico y situaciones representativas del juego. Establece un punto de partida para entrenar, no una nota ni una decisión de selección.

EL JUGADOR NOS CUENTA**Su fútbol**

Rol, responsabilidades y exigencias semanales actuales.

Su prioridad

Una situación que quiere resolver mejor.

Aportaciones acordadas

Información relevante de la familia o del club, cuando proceda.

EL ENTRENADOR OBSERVA**Antes**

Comprobaciones visuales, posición y opciones disponibles.

Durante

Elección, momento y ejecución con oposición.

Tras un cambio

Qué aparece al cambiar la presión o la ayuda del entrenador.

UN PUNTO DE PARTIDA COMPARTIDO

«Recibir bajo presión manteniendo otra opción.»

Ejemplo de prioridad, acordada y concretada tras observar. No es una nota.

El resultado es una prioridad comprensible y su contexto. Si no hay suficientes oportunidades, se deja constancia. La falta de evidencia no demuestra falta de capacidad.

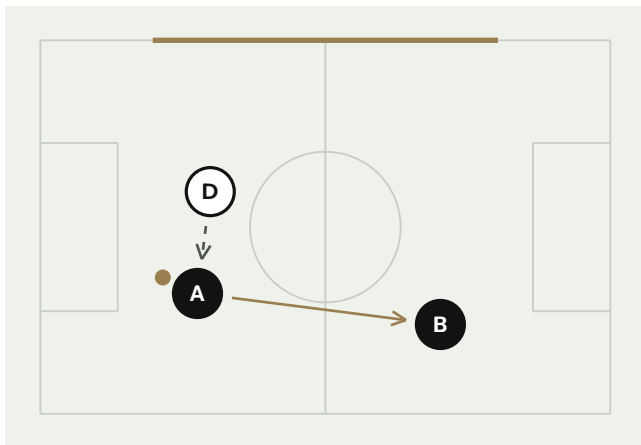


DENTRO DE UNA SESIÓN

Decisiones reales. Ayuda ajustada al momento.

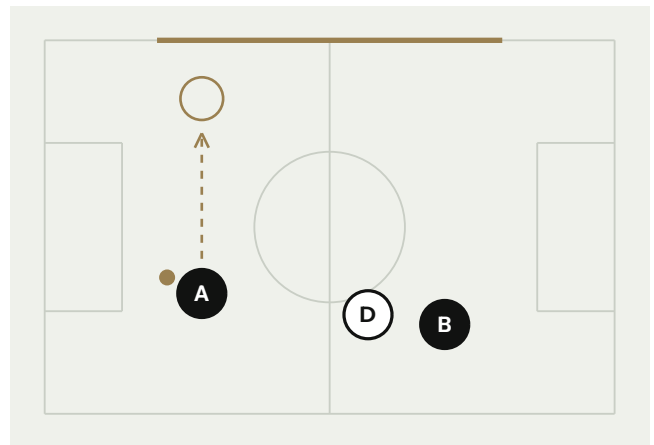
La práctica representativa conserva la información importante del fútbol: adversarios, dirección, presión, apoyos y propósito. No exige que cada tarea reproduzca un partido completo. [1, 2]

01 PRESIÓN DEL DEFENSOR SOBRE A



D se acerca al balón. A puede valorar conectar con B y dar apoyo a la siguiente acción.

02 EL DEFENSOR CIERRA EL PASE A B



D cierra el pase al apoyo. Puede abrirse espacio para que A avance conduciendo.

A: poseedor / B: atacante de apoyo / D: defensor / Línea de fondo dorada: sentido del ataque

Línea oscura discontinua: presión / Dorada continua: posible pase / Dorada discontinua: posible conducción

Punto dorado: balón / Círculo dorado vacío: posible posición / Esquemas sin escala

03 VOLVER A OBSERVAR

Mantener el objetivo. Ajustar la ayuda. Dejar que el jugador elija una acción útil.

El entrenador puede observar, preguntar, explicar, demostrar o simplificar. Menos ayuda no siempre es mejor: elegir lo que ayude al jugador y crear otra oportunidad de actuar. [2, 6]

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Un ritmo claro. Sin un guion rígido.

Seis momentos organizan la sesión. Su duración depende del estado de preparación para entrenar, la edad, las exigencias de la tarea y el grupo. Esta secuencia no distribuye tiempos ni fija un horario de 90 minutos.

1 LLEGAR

Comprobar el estado de preparación para entrenar y la carga acumulada.

Jugador + entrenador

2 LEER

Observar cómo aparece la prioridad en el juego.

Observar

3 DEFINIR

Aclarar la responsabilidad.

Explicar o demostrar

4 EXPLORAR

Generar decisiones repetidas con oposición.

Jugar + adaptar

5 VOLVER A OBSERVAR

Cambiar una condición y observar la respuesta.

Otra oportunidad

6 COMPARTIR

Concretar lo observado y el siguiente paso.

Jugador + entrenador

Una secuencia flexible, sin un reparto fijo de minutos.

Aclarar la responsabilidad. Adaptar el reto a medida que el jugador progresa. El trabajo técnico, la explicación y la práctica basada en el juego pueden combinarse si sirven al objetivo. [2, 6]

DECISIONES DEL ENTRENADOR

Antes de repetir la tarea, identificar qué falta.

Partir del problema de juego, no de un estilo de entrenamiento preferido. Cambiar una condición relevante cuando sea viable y registrar por qué. Es una propuesta de decisión, no una prueba diagnóstica validada.

SIN UNA OPCIÓN RELEVANTE

El receptor nunca tiene un apoyo al que pueda pasar.

Cambiar la tarea: mover el apoyo o ajustar la presión. Más repeticiones pondrían a prueba el problema equivocado.

COMPROBAR LA COMPRENSIÓN

El objetivo o el reinicio no están claros en la explicación o acción del jugador.

Explicar o demostrar brevemente y comprobar la comprensión en la siguiente acción.

ELECCIÓN VÁLIDA, EJECUCIÓN FALLIDA

Elige un pase disponible, pero envía el balón más allá del destino.

Mantener abierta la decisión. Añadir una breve indicación técnica o repetición más sencilla y recuperar la oposición.

LA RESPUESTA NECESITA UNA INDICACIÓN

La acción solo aparece tras una indicación del entrenador.

Registrar la indicación y su momento. Ofrecer otra oportunidad sin ella cuando sea adecuado.

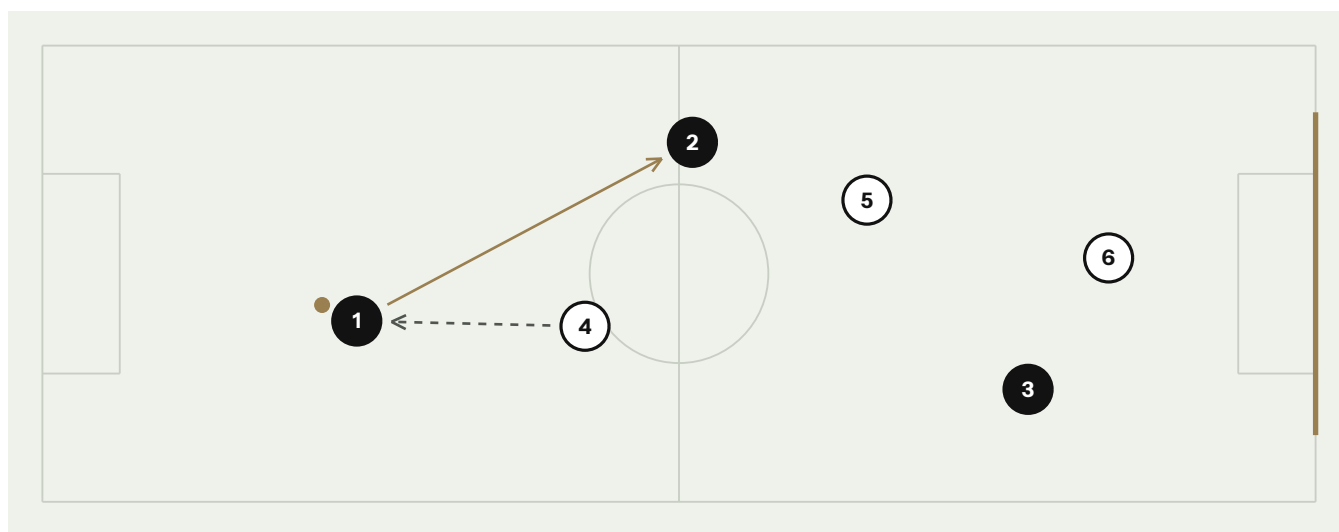
Si el jugador resuelve el problema sin ayuda, variar una condición relevante y observar de nuevo. Un acierto aislado no es aprendizaje estable.

La seguridad y el bienestar prevalecen sobre esta secuencia. Parar cuando haga falta. Una hipótesis de entrenamiento se puede revisar; no todo fallo de la tarea se explica por el jugador.

GRUPOS REDUCIDOS

Objetivo individual. Fútbol compartido.

Un grupo útil ofrece a cada jugador oportunidades repetidas para trabajar su prioridad. Se agrupa según edad, desarrollo físico, seguridad y compatibilidad con la tarea, no solo por posición o una etiqueta común.



1-3: equipo con balón / 4-6: equipo defensor / Línea de fondo dorada: sentido del ataque

Línea dorada continua: posible pase / Oscura discontinua: presión / Un momento de una tarea de 3v3

Punto dorado: balón / Esquemas sin escala

1 POSEEDOR

Leer al defensor que presiona y conservar una alternativa.

2 + 3 APOYOS

Ofrecer distintos ángulos, amplitudes y profundidades.

4 DEFENSOR QUE PRESIONA

Cerrar espacios sin perder de vista la siguiente acción.

5 + 6 COBERTURAS

Proteger las líneas de pase y el espacio a la espalda del defensor que presiona.

Seis jugadores activos, distintas prioridades. Rotar los roles y adaptar la tarea cuando cambia la posesión.

Las prioridades compatibles comparten juego. Si una regla ayuda a un jugador, pero elimina el problema de otro, cambiar los roles o la tarea. No mantener a todos juntos solo para conservar el ejercicio.



EL CICLO DE DESARROLLO

Seguir una prioridad. Revisarla en distintas situaciones.

Un ciclo conecta la observación inicial, la práctica y la revisión. La duración y el número de sesiones corresponden al programa acordado. Un calendario fijo no significa que todos los jugadores progresen al mismo ritmo.

**REVISIÓN POSTERIOR, SI ESTÁ INCLUIDA**

Observar tras un intervalo para comprobar la retención. La última sesión por sí sola no la demuestra.

Se mantiene: fútbol con sentido, atención individual, carga adecuada y registros honestos. Se adapta: reglas, tamaño de la tarea, ayudas, grupos y herramientas de observación.

COBERTURA DE OBSERVACIÓN

Atención individual. Un plan de observación honesto.

Ejemplo de capacidad: ocho jugadores, ocho sesiones y dos observaciones detalladas de jugadores por sesión generan 16 espacios. Son ventanas de atención dentro del juego compartido, no ocho evaluaciones simultáneas.

8 JUGADORES x 2 VENTANAS DE OBSERVACIÓN = 16 ESPACIOS

Una observación inicial y otra posterior de cada jugador, no una línea de base completa el primer día.

SESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8
JUGADORES OBSERVADOS	A + B	C + D	E + F	G + H	A + B	C + D	E + F	G + H
	Ventana inicial				Ventana posterior			

A-H identifican a ocho jugadores. A + B indica que se observa a A y a B por separado durante esa sesión. No son equipos.

Observar a todos. Registrar a dos en detalle.

La supervisión y las intervenciones breves siguen para todo el grupo. El registro detallado no debe restar atención a la seguridad.

Las ausencias consumen capacidad.

Reprogramar en los espacios restantes si es posible. Si falta una observación posterior comparable, comunicarlo en vez de inventar progreso.

Conservar las fechas reales.

Una primera observación en la sesión 4 no es una línea de base de la sesión 1. Registrar asistencia, práctica previa y condiciones modificadas.

Este ejemplo no añade sesiones ni personal. Confirmar programa aprobado, edades, capacidad del entrenador y registro antes de empezar. Una comprobación posterior de retención es aparte y solo se incluye si se acuerda.

COMENTARIOS Y SIGUIENTES PASOS

Un registro del desarrollo. No una clasificación.

El Pasaporte del jugador conecta un objetivo acordado, observaciones fechadas y una siguiente acción. Cobertura, ayuda y respuesta al cambio se registran por separado, no en una puntuación de talento. [3]

PASAPORTE DEL JUGADOR		EJEMPLO FICTICIO
OBJETIVO	Recibir bajo presión y conservar una opción para después.	
REGISTRO	Sesión 3 / ventana de 4 minutos / detalle de los eventos en la página siguiente.	
SIGUIENTE TAREA	Cambiar solo el ángulo de presión. Registrar cualquier nueva indicación y otra oportunidad visible.	

CUATRO DIMENSIONES, NO CUATRO NIVELES

Cobertura de la evidencia

Indicar fechas, oportunidades visibles y lagunas.
La evidencia insuficiente queda explícita.

Conducta observada

Describir la acción visible y las opciones disponibles. Separar la elección de la ejecución.

Ayuda del entrenador

Registrar la ayuda previa a la acción. Una conducta inducida por una indicación no es independiente.

Respuesta al cambio

Indicar qué cambió y qué reapareció. Retención y transferencia al partido necesitan observaciones aparte.

Sin puntuación global ni etiquetas de inteligencia, motivación o potencial.

Estas dimensiones pueden coexistir: un jugador puede adaptarse con ayuda. Una acción oculta no es valorable, no es un fallo. El Pasaporte es un registro de entrenamiento, no una escala de evaluación validada.



UNA OBSERVACIÓN TRAZABLE

Registrar el evento. Separar la inferencia.

El entrenador observa un jugador y un objetivo definidos en una ventana delimitada. El registro breve debe conservar las oportunidades que no salieron bien, no solo el acierto memorable.

DEFINIR LA VENTANA ANTES DE OBSERVAR

Ejemplo: sesión 3, minutos 12-16. Un evento empieza al salir el pase hacia el receptor y termina con su siguiente acción o pérdida. Contarlo una vez; registrar también la acción visible previa a la recepción.

REGISTRO ILUSTRATIVO / NO SON DATOS DE PARTICIPANTES

01

Gira la cabeza tras una indicación; elige una descarga disponible; pase demasiado fuerte.

La decisión encaja con la opción visible. Falla la ejecución. Hubo ayuda.

02

Sin indicación; el receptor protege y devuelve el balón al pasador disponible.

Una alternativa funcional. No exigir un giro solo porque era el objetivo inicial.

03

No se ven el receptor ni el momento de contacto.

No valorable. Conservar en el registro, pero fuera de los eventos valorables.

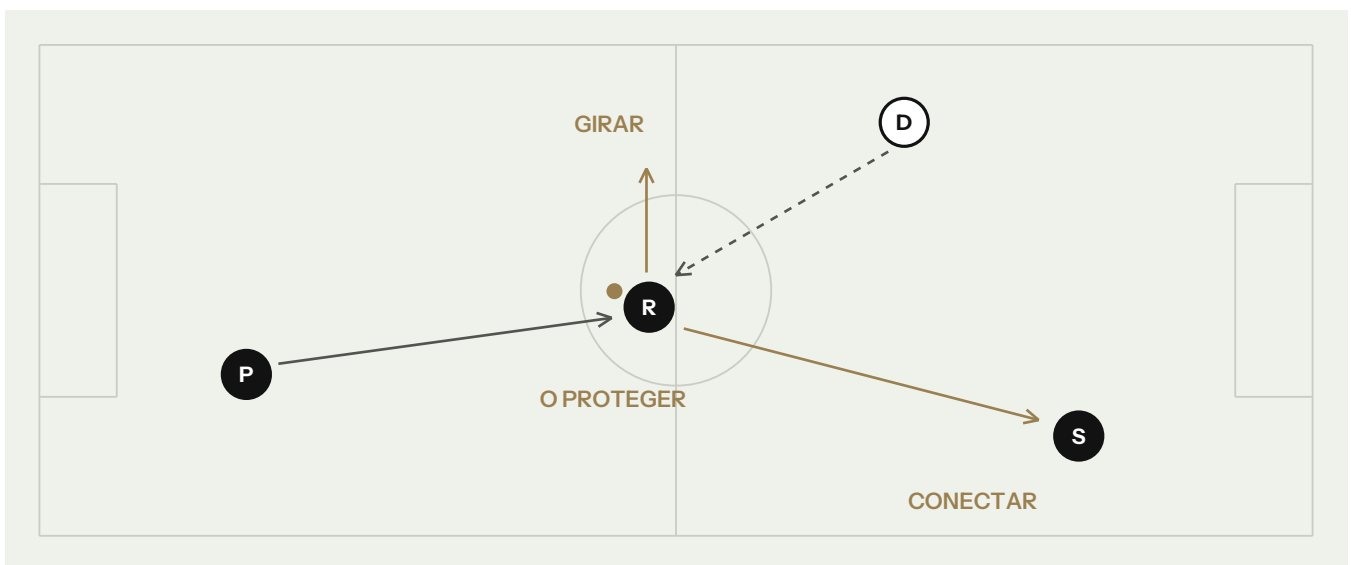
3 eventos registrados / 2 valorables / 1 oculto. Solo un evento valorable no tuvo indicación. Hay poca evidencia comparable para describir una conducta independiente estable.

Los códigos de eventos orientan el entrenamiento, no clasifican. Nunca calcular un porcentaje de mejora con estos ejemplos. Distintas condiciones, ayudas o visibilidad impiden afirmar una comparación equivalente.

CASO ILUSTRATIVO / PUNTO DE PARTIDA

Recibir bajo presión. Mantener disponible la siguiente acción.

Ejemplo ficticio sub-15: un mediocentro recibe con presión a su espalda. Observamos comprobaciones visibles, opciones disponibles y la siguiente acción sin afirmar qué percibió o comprendió el jugador.



P: pasador / R: receptor / S: apoyo / D: defensor

Flecha oscura continua: pase / Flecha oscura discontinua: presión

Punto dorado: balón / Flecha dorada: posible acción / Esquemas sin escala

Qué hace visible el entrenador

Ángulo de presión. Apoyos disponibles. Comprobaciones visuales. Acción elegida. Intervención del entrenador.

LA PREGUNTA DEL JUGADOR

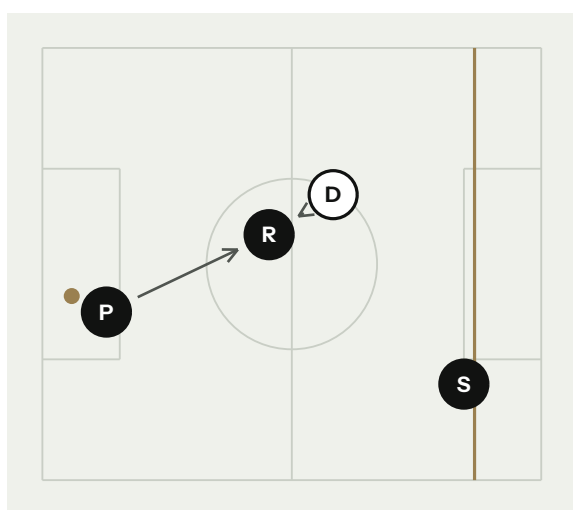
«¿Puedo comprobar la presión antes de recibir y conservar mis opciones?»

El diagrama presenta el problema. La página siguiente define una tarea ejecutable. Ninguno es un historial de participante, un resultado medido ni una receta universal. [1, 7]

CASO ILUSTRATIVO / FICHA DE TAREA

Cuatro jugadores. Una tarea lista para entrenar.

Propuesta inicial para el caso ficticio: 14 x 12 m, cuatro jugadores activos y un balón. Las dimensiones son un ejemplo ajustable, no una norma por edad. Supervisa un entrenador; no se presupone otro observador ni portero.



14 x 12 m / zona objetivo: últimos 2 m

P: pasador / R: receptor / S: apoyo
D: defensor. Flechas: primer pase + presión.

INICIAR

P, R y S atacan. P empieza con balón; R ofrece una línea. D parte detrás de R y puede defender de inmediato. Primer pase hacia R; después los cuatro se mueven libremente.

PUNTUACIÓN + REINICIO

Ataque: recepción controlada en la zona objetivo. D: recuperar y cruzar conduciendo la línea de fondo opuesta; los atacantes pueden recuperar. Fuera o punto termina el juego. Reiniciar con P. Un balón en juego.

TRES RESPUESTAS POSIBLES, NO UNA SECUENCIA OBLIGATORIA

Girar

Si la presión y el espacio permiten avanzar, orientarse hacia la zona objetivo.

Conectar

Si se puede alcanzar el apoyo, usar una descarga u otro pase disponible.

Proteger

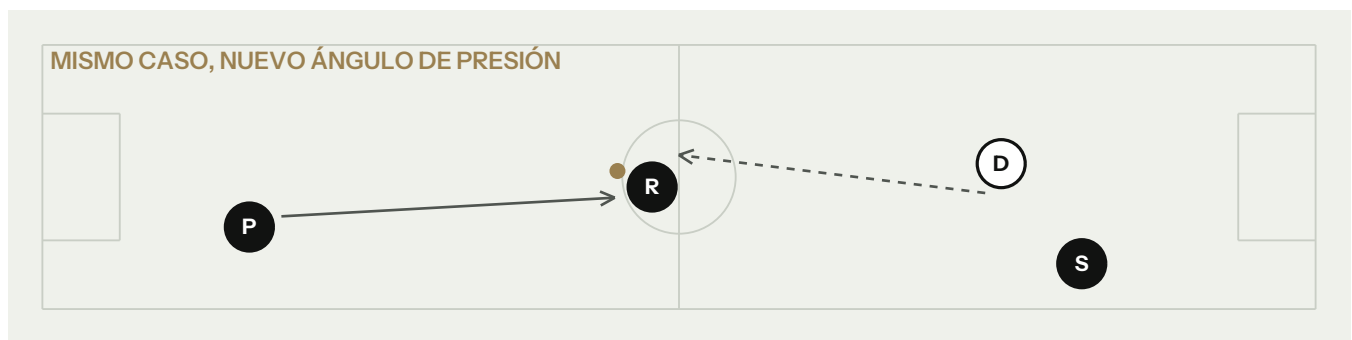
Si se cierra la opción de avance, asegurar el balón y usar el apoyo.

Rotar P > R > S > D > P tras cada posesión. Reducir la presión si desaparecen las opciones; ajustar el espacio cuando haga falta. El juego libre posterior comprueba la respuesta sin el primer pase pautado.

CASO ILUSTRATIVO / REVISIÓN

Cambiar la presión. Ver qué puede resolver el jugador.

El entrenador cambia el ángulo de presión o retrasa el apoyo y observa otro conjunto de oportunidades relevantes. Busca entender cómo responde el jugador, no repetir una tarea simplemente porque salió bien.



P: pasador / R: receptor / S: apoyo / D: defensor. Atacantes en las posiciones del esquema de partida.
Línea oscura continua: pase / Oscura discontinua: presión / Punto dorado: balón. Esquema sin escala.

LA CONDUCTA REAPARECE

Registrar

Indicar qué cambió y qué ayuda se prestó.

Volver a comprobar

Buscar otra observación antes de describir una conducta como consistente.

Elegir

Mantener, ampliar o afinar el siguiente objetivo.

NO REAPARECE

Comprobar la tarea

¿Permitió observar la misma prioridad con suficientes oportunidades?

Revisar la ayuda

Considerar la dificultad, las instrucciones y el estado de preparación para entrenar.

Adaptar

Explicar, simplificar, rediseñar o reagrupar.

Ambas vías llevan a una decisión de entrenamiento, no a un juicio sobre el potencial.

Registro ficticio: tras cambiar el ángulo de presión, el jugador giró la cabeza hacia el defensor antes de recibir; una indicación verbal precedió a la acción. Esto justifica otra observación, no prueba aprendizaje independiente.

TRABAJAR CON LA ENTIDAD ANFITRIONA

Un acuerdo de uso. Un reparto claro de responsabilidades.

Alquilar instalaciones y desarrollar un programa conjunto son acuerdos distintos. Un centro escolar puede valorar un alquiler sin adoptar el método ni asumir la responsabilidad de impartir las sesiones de Academy.

ENTIDAD ANFITRIONA**Instalaciones y acceso**

Campo y horarios acordados

Normas del recinto y acceso

Responsabilidades sobre el recinto

KAIRON**Desarrollo de Academy**

Entrenadores y diseño de sesiones

Comunicación con participantes

Responsabilidades de ejecución

ACORDADO ENTRE AMBAS PARTES ANTES DE EMPEZAR

Encaje del programa • horarios • coordinación para la protección de menores • respuesta ante emergencias • seguros y permisos necesarios

ALQUILAR NO SUPONE COLABORAR CON EL CENTRO ESCOLAR

No implica acceso a alumnos, respaldo del centro ni derecho a usar su nombre.

El acuerdo confirma las responsabilidades de cada parte. Nunca se dan por incluidas otras instalaciones o actividades.

Una posible aportación al fútbol escolar solo se contempla si es útil y se acuerda. El alquiler no implica actividades adicionales, dedicación del personal ni promoción conjunta.

OPCIONES DE COLABORACIÓN

Una necesidad compartida. Una forma de trabajar acordada.

Si un club, centro escolar o academia busca algo más que alquilar instalaciones, se parte de una necesidad concreta. Son formatos posibles que se pueden valorar, no servicios incluidos automáticamente en el alquiler ni compromisos de trabajo gratuito.

Una necesidad de desarrollo del jugador



Ciclo específico

Prioridades acordadas → trabajo de KAIRON → revisión breve

Una cuestión sobre el diseño de sesiones



Intercambio entre entrenadores

Pregunta real de entrenamiento → trabajo práctico → siguiente paso acordado

Un programa que merece probarse



Piloto conjunto

Alcance definido → responsabilidades asignadas → continuar, adaptar o parar

Cada formato exige acordar alcance, recursos, comunicación y revisión. No implica trabajo gratuito ni compromisos de continuidad automáticos.

La relación debe ser útil para el jugador y compatible con la entidad colaboradora. Sin captar jugadores para apartarlos de su programa, sin respaldo implícito y sin publicar resultados sin una base adecuada.

ESTÁNDARES DE TRABAJO

Responsabilidades claras. Cuidado durante todo el proceso.

La coherencia de un método depende de cómo se aplica. Estos estándares orientan la preparación y la revisión; las condiciones concretas de cada programa deben confirmarse antes de su inicio.

ENTRENADORES PREPARADOS

Propósito claro de la tarea, supervisión adecuada y responsabilidades acordadas. Revisar las observaciones y decisiones de la sesión, no solo si se completan los ejercicios.

CARGA ADECUADA

Considerar entrenamientos, partidos, crecimiento, estado de preparación para entrenar y bienestar. Derivar las cuestiones médicas a profesionales cualificados. [4]

PARTICIPACIÓN SEGURA

Definir con las partes correspondientes los contactos de protección de menores, la respuesta ante emergencias, la entrega y recogida de participantes y los requisitos aplicables al personal.

REGISTROS PRIVADOS

Recoger solo la información necesaria. Definir finalidad, acceso, almacenamiento y conservación. Acordar cualquier cesión; sin clasificaciones públicas.

COMUNICACIÓN RESPETUOSA

Mantener informados a jugadores y familias. El contacto con entrenadores tiene un propósito acordado; Academy no usa la colaboración para apartar a los jugadores de su entorno.

TRABAJO REVISABLE

Registrar asistencia, contexto de la tarea, observaciones relevantes y siguiente decisión. Adaptar si la tarea no resulta útil o la participación no es adecuada.

El cuidado es parte del método, no un añadido. Un objetivo futbolístico nunca está por encima de la seguridad, el bienestar o los compromisos previos del jugador.

LA INVESTIGACIÓN Y SUS LÍMITES

La investigación orienta el diseño. Las observaciones, el siguiente paso.

La investigación publicada aporta principios útiles, no pruebas de la eficacia de KAIRON. Los diagramas y ejemplos explican el diseño. No son resultados medidos ni validan un instrumento propio de evaluación.

Práctica basada en el juego [1, 2, 5]

Las tareas representativas pueden favorecer determinados aprendizajes. Los efectos varían según la población, la tarea, la intervención del entrenador y las medidas utilizadas; no se promete una mejora universal.

Ayuda del entrenador [2, 6]

La exploración, la instrucción y los comentarios pueden ser útiles. El método no presupone que una intervención mínima sea siempre superior.

Observación contextual [3]

TAIS ofrece un ejemplo de investigación sobre evaluación táctica contextual en jugadores de 8 a 12 años. No valida nuestro Pasaporte ni se extiende automáticamente a jugadores de más edad.

Contexto de la tarea y del jugador [4, 7]

Los estudios pequeños sobre conductas en 1v1 no establecen distancias universales. Las asociaciones entre crecimiento, carga y lesiones no demuestran un efecto preventivo de Academy sobre las lesiones.

Nos distingue la disciplina de trabajo: problema definido, tarea con sentido, intervención explícita y revisión trazable. No afirmamos ejercicios únicos, superioridad demostrada ni transferencia garantizada. La aplicación en campo aún debe ponerse a prueba.

LECTURAS SELECCIONADAS

La investigación detrás de las decisiones de diseño.

Las referencias numeradas corresponden a las notas de esta guía. Las descripciones indican el tema y el alcance de los trabajos; no presentan resultados de KAIRON.

1 Ometto et al. (2018)

Condicionantes de la tarea y conductas tácticas en juegos reducidos de fútbol. Revisión sistemática.

10.1177/1747954118769183

2 Bergmann et al. (2021)

Diseño de la práctica, conducta del entrenador y adquisición de habilidades perceptivo-motrices / cognitivas en fútbol. Revisión sistemática.

10.3389/fpsyg.2021.772201

3 Barquero-Ruiz, Kirk & Arias-Estero (2022)

Diseño y validación del instrumento de evaluación táctica en fútbol (TAIS). Alcance de la validación: de 8 a 12 años.

10.1080/02701367.2021.1889457

4 Wik et al. (2024)

Crecimiento, maduración y edad como factores de riesgo de lesión en fútbol formativo de alto nivel. Asociaciones, no una intervención de KAIRON.

10.1055/a-2180-4594

5 Machado et al. (2026)

Actividades de desarrollo, intervenciones y habilidades de toma de decisiones en futbolistas. Revisión de alcance.

10.1111/sms.70250

6 Morais et al. (2026)

Condicionantes de las instrucciones del entrenador y conducta táctica en fútbol. Revisión sistemática.

10.5114/jhk/202057

7 Duarte et al. (2010)

Dinámica ecológica de las subfases de 1v1. Seis jugadores sub-13; estudio acotado a una tarea.

10.2174/1875399X010030100016

 **Exploremos un encaje útil.**

academy@kaironsports.com

+41 77 280 20 20

kaironsports.com/academy