

Prólogo

Quiero agradecer sobremanera a los autores de este magnífico documento, donde conjugan teoría y práctica de forma magistral, la aportación de ideas innovadoras con relación a cómo proponer entrenamientos para la optimización de los jugadores y las jugadoras en el fútbol formativo. Igualmente, deseo que para los lectores sea tan sugerente y esclarecedor como lo ha sido para mí pues, luego de su lectura y tras unos días de reposo impresionado por su contenido, he logrado «asentar» una propuesta que rondaba en mi intranquila cabeza desde hacía ya demasiado tiempo. Y no es otra que la insuficiente, desde mi punto de vista, propuesta del ciclo percepción-acción como proceso explicativo de la toma de decisiones en el fútbol, que los autores convierten en sensación-acción, más aproximada a la realidad si queremos introducir las emociones en el proceso de enseñanza del fútbol. Y nos lo muestran con excelentes argumentos con los que estoy en total acuerdo.

Nuestra propuesta es natural, basada en el pragmatismo de ver en la práctica del juego y del entrenamiento a futbolistas como Iniesta, Xavi... durante años, día tras día y en cientos de partidos. Siempre toman decisiones con una **intención**, a veces con varias. Por ello me atrevo a afirmar que este proceso de toma de decisiones en el fútbol es un proceso ininterrumpido de tres actos en uno, tanto cuando el equipo dispone del balón, como cuando lo desea recuperar. Lo llamamos el ciclo de las «tres íes» (**información – intención – interacción**), por ser esta letra la que inicia el nombre de las tres palabras que definen este proceso, de un recíproco y constante flujo de cierta información significativa durante todo

el tiempo del Jugar. Todo se inicia cuando los jugadores y jugadoras se ponen a jugar, y por no poder «agarrar» el balón si no solo tocarlo, deberán estar ininterrumpidamente reajustando su motricidad a esta contingencia. Tienen que tomar decisiones en tiempos casi inapreciables, donde solo un cerebro altamente entrenado elegirá las válidas. En el momento en que el árbitro da inicio al partido, el cerebro de los participantes abre las «puertas» a todos sus canales de **información**, que es de diversas naturalezas; visual, kinestésica, propioceptiva, auditiva, cromática, somato-sensorial... Cada una emite información aferencial diferenciada, que puede remitir tanto al entorno cercano como a cada compañero u oponente que está ejecutando su función específica con relación al momento concreto del juego. Todos esos «billones» de bits de información, muchos de ellos contradictorios, permanecerán durante un tiempo en las diferentes memorias de las que disponemos. Solo serán «filtrados» por medio de la **I** de la **intención** aquellos que, momentáneamente, se consideran útiles para la situación vivida en ese instante preciso, aunque nunca se verán libres de los recuerdos fijados por «marcadores somáticos» en la forma que, los autores de este texto, tan profusa y acertadamente describen.

Todo este complejo *constructo* interactivo y retroactivo se pone a prueba en la realidad de la acción, que no es tal, sino que es la otra **I** de **interacción**, ya que la actuación de cada cual se ve «inmersa» en un mar de expectativas que corresponde a los intereses enfrentados de los componentes de ambos equipos que, dado que comparten el espacio de juego, siempre constriñen la acción de los demás participantes, transformándose en dicha **interacción** propuesta como tercera **I**. Mientras sucede todo esto en el entorno interactivo descrito, se mantienen abiertas las puertas de la **información**, se confirma o remodela la **intención**, y se vive una **interacción** siempre distinta.

Este es el proceso que, de manera espectacular, se describe como «sistema escena» en este estimulante libro que proponen Xavi e Isaac. Os invito a una lectura detenida, ya que cada concepto propuesto es fuente de inspiración para aplicar prácticas eficaces y creativas a todos los que estén interesados en el entrenamiento del fútbol.

Doy las gracias a los dos por su impagable aportación al **JUEGO DE LOS JUEGOS**.

Paco SEIRUL·LO