



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

“El video análisis como herramienta pedagógica para el desarrollo futbolístico del Club Técnico Universitario”

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Título de Licenciado en
Comunicación Social

Autor:

Rolando David Maldonado Anangón

Tutor:

Ing. Carlos Martínez Bonilla

Ambato-Ecuador

2020

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El Suscrito, Ing. Carlos Martínez Bonilla PhD. CERTIFICA:

Que el señor Rolando David Maldonado Anangón, portador de la CC. 172276637-3 habilitado para obtener el Título de Tercer Nivel; ha concluido su Trabajo de Titulación, Modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: sobre el Tema: “EL VIDEO ANÁLISIS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO FUTBOLÍSTICO DEL CLUB TÉCNICO UNIVERSITARIO”, previo a la obtención del título de Licenciado en Comunicación Social; por lo que en calidad de Tutor de Trabajo de Titulación, certifico de la autenticidad del mencionado Trabajo, y de haberle orientado durante todo el proceso.

Ambato, 7 de abril de 2020

LO CERTIFICO:



Ing. Carlos Martínez PhD.

Tutor del Trabajo de Titulación

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: **“EL VIDEO ANÁLISIS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO FUTBOLÍSTICO DEL CLUB TÉCNICO UNIVERSITARIO”**, como también contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de responsabilidad del autor.

Ambato, 07 de abril de 2020



Escaneado con Scanner

Rolando David Maldonado Anangón

CC: 1722766373

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del tribunal de Grado APRUEBAN el trabajo de investigación: “EL VIDEO ANÁLISIS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO FUTBOLÍSTICO DEL CLUB TÉCNICO UNIVERSITARIO”, presentado por el Sr. Rolando David Maldonado Anangonó, de conformidad con el Reglamento de Graduación para Obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato,

Para constancia firman:

Presidente

Miembro 1

Miembro 2

DEDICATORIA

Se lo dedico infinitamente a mi ángel guardián, a mi Sra. Luz, mi abuela, que desde el cielo ha guiado cada paso y sé que desde allá arriba está sonriendo, a mi madre, mi eterna luchadora, por nunca dejarse vencer de las adversidades.

Mi papá y mi hermano. Gracias porque sin su apoyo no hubiese llegado tan lejos.

A mi gran amor, Shirley y a toda su familia por el aliento diario.

Y como olvidarme de Estefanía, Katherine, Evelin, Paola, Evelin; y todos los demás.

Juanfer y Daniela, sé que ustedes también estarían felices.

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento al profe Carlos Martínez, quien fue mi guía en este Trabajo de Titulación, a los maestros que a lo largo de la Carrera han aportado con su granito de arena para formar un profesional de bien, al Club Técnico Universitario por abrirme las puertas de la institución, dirigentes, jugadores y personal administrativo.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRAC.....	x
CAPITULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
Antecedentes Investigativos.....	1
Pedagogía	7
Internet.....	8
Plataformas Digitales	9
Video Análisis	13
Objetivos.....	14
Objetivo general	14
Objetivos específicos.....	14
CAPITULO II	15
METODOLOGÍA	15
2.1 Materiales	15
2.2 Métodos	15
CAPÍTULO III.....	19
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	19
CONCLUSIONES	45
Referencias	47
ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: Materiales	15
Tabla 2: Muestra entrevista semiestructurada	18
Tabla 3: Estadísticos descriptivo	19
Tabla 4: Nivel de educación	20
Tabla 5: Comunicación fundamental para el funcionamiento del equipo	20
Tabla 6: Nivel de comunicación con el DT	21
Tabla 7: Nivel de comunicación con los compañeros	22
Tabla 8: Uso de la tecnología para mejorar el rendimiento	23
Tabla 9: Tecnología como herramienta pedagógica	24
Tabla 10: Video análisis en el fútbol	25
Tabla 11: Sabe qué es el video análisis	26
Tabla 12: Ha escuchado y sabe lo que es el video análisis	27
Tabla 13: Ha tenido la oportunidad de trabajar con video análisis	28
Tabla 14: Video análisis en la formación profesional	29
Tabla 15: Edad para empezar con el video análisis	30
Tabla 16: Video análisis para mejorar la comunicación	31
Tabla 17: Video análisis en el Club Técnico Universitario	32
Tabla 18: Tipo de sesión de video análisis	33
Tabla 19: Posición en el campo de juego	34
Tabla 20: Video análisis para corregir distancia	35
Tabla 21: Video análisis para corregir movimientos corporales	36
Tabla 22: Video análisis para adoptar un modelo de juego	37
Tabla 23: Video análisis para mejorar la posición en el campo de juego	38
Tabla 24: Video análisis para mejorar la comunicación con los compañeros	39
Tabla 25: Video análisis para mejorar la comunicación con el Dt	40
Tabla 26: Video análisis para aprender movimientos específicos	41
Tabla 27: Video análisis para el desarrollo profesional	42
Tabla 28: Tabla de contingencia herramienta TIC para mejorar nivel de comunicación ..	43

RESUMEN

En la investigación se puede evidenciar la multidisciplinariedad de las ciencias, y es que con el paso del tiempo la tecnología ha ido ganando espacio en el diario vivir de las personas, hoy en día esta está inmiscuida en cada actividad que los seres humanos realizan. Gracias a los avances de la comunicación y las múltiples plataformas digitales que se pueden encontrar en el Internet, el fútbol se ha vuelto un deporte de estudio metódico, los entrenadores ya no buscan jugadores que se adapten a un sistema táctico, sino más bien que sigan a cabalidad las disposiciones que se les da dentro del campo de juego, mejorando la comunicación que se da dentro del campo de juego, para así conseguir objetivos a corto, mediano y largo plazo. A su vez, permitiéndole y aportándole al deportista todas a herramientas necesarias para su formación profesional y a la vez para que este pueda convertirse en un atleta de élite. La versatilidad de la comunicación ha permitido direccionarla hacia objetivos claros y concisos ya que es imposible dejar de comunicar. Además, mediante ella se puede aportar conocimiento a cada jugador que esté dispuesto a mejorar su condición técnico - táctica mediante la ayuda del video análisis, herramienta que actualmente busca incursionar en el deporte en especial en el Ecuador y muy usada por entrenadores europeos. La Investigación analiza si el nivel de comunicación en el equipo de estudio mejora con apoyo de las TIC y en especial el video análisis aporta para el rendimiento de los profesionales.

Palabras claves: *Video análisis- pedagogía- plataformas digitales.*

ABSTRAC

In this research the multidisciplinary of the sciences can be evidenced, and it is that with the passage of time the technology has been gaining space in the daily life of the people, nowadays this is intruded in each activity that the human beings carry out. Thanks to the advances in communication and the multiple digital platforms that can be found on the Internet, football has become a methodical study sport, coaches are no longer looking for players that adapt to a tactical system, but rather that they follow fullness of the provisions given to them within the field of play, improving communication inside the field, in order to achieve short, medium and long term objectives. At the same time, allowing and providing the athletes all the necessary tools for their training. The versatility of communication has allowed it to be addressed and it is impossible to stop communicating. In addition, through it you can provide knowledge to each player who is willing to improve their technical - tactical condition through the help of video analysis, a tool that currently seeks to enter into sports, especially in Ecuador and is widely used by European coaches. The Research analyzes if the level of communication in the study team improves with the support of ICTs and especially video analysis contributes to the performance of professionals.

Keywords: *Video analysis- pedagogy- digital platforms*

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigativos

El fútbol es uno de los deportes que más influencia tiene sobre el ser humano y como tal es capaz de movilizar a millones de personas. A medida que pasa el tiempo se ha ido buscando constantemente el mejoramiento de este deporte mediante la ayuda de la tecnología. Las inclusiones de la ciencia dentro de los campos de juego han ido adoptando un papel importante para los entrenadores, con el afán de mejorar el rendimiento individual de los jugadores y con el único propósito de que colectivamente se consolide un sistema táctico de juego, se ha dado un giro de 180 grados a los métodos de entrenamiento.

En su juventud, el futbolista aprende movimientos y mecaniza mediante la repetición periódica y diaria de los mismos; es en esta etapa en donde se adoptan varias falencias que no son corregidas en su etapa de formación y que acompañan al deportista hasta su profesionalización. “Sea cual sea la perspectiva teórica adoptada, todas ellas ponen énfasis en aspectos que son comunes. Uno de los más destacados es la importancia de practicar para aprender, es decir, para que los deportistas aprendan es imprescindible practicar” (Sargatal, 2014).

La búsqueda de nuevos métodos de entrenamiento ha llegado a apoyarse en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la inclusión directa de estas en los campos de entrenamiento. “En el mundo globalizado, los cambios acelerados propiciados por la incursión de las TIC han provocado, además del aumento de la incertidumbre, la aparición de un nuevo significado del concepto de velocidad, espacio y tiempo” (Hernández, 2010).

Según Barbas (2012), “La educomunicación es un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos

disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación”. Sin duda alguna es uno de los avances tecnológicos más usados por los entrenadores en la actualidad, mediante el uso de cámaras de video e implementación del video análisis, que pretende mejorar las capacidades de cada jugador para que este pueda resolver de mejor manera las acciones de juego, haciendo una crítica constructiva de cuáles son las falencias que cada jugador tiene en una función específica en los sistemas de juego.

La investigación tiene como punto de partida varias fuentes de consulta a nivel internacional que se relacionan con el tema de investigación, cabe destacar que en el año 2013 Gabriel Alises Cano, presenta como trabajo final, un trabajo de investigación denominado como “SIDANE: SISTEMA INTELIGENTE PARA EL ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DE JUGADORES DE FÚTBOL” en el que recoge información muy valiosa y quien propone la implementación de un modelo inteligente de análisis de juego, el cual recoja situaciones reales de juego para posteriormente corregirlas (Cano, 2013).

A su vez, la investigación de Cesar Castro (2018), estudiante universitario que previo a su obtención de título en Ciencias del Deporte en el año 2018 realiza la “PROPUESTA DE ANÁLISIS TÁCTICO DEPORTIVO CON HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, APLICADAS A JUGADORES DE FÚTBOL PROFESIONAL DEL CLUB INDEPENDIENTE SANTA FE” en Colombia y concluye que el trabajo de *scouting* permite evidenciar las fortalezas y debilidades que presentan los equipos profesionales de fútbol. (Castro, 2018).

Óscar Caro (2014), en el desarrollo de su trabajo de investigación denominado “ÁNÁLISIS DE LOS ESPACIOS DE JUEGO EN EL FÚTBOL PROFESIONAL Y SU EXTRAPOLACIÓN EN EL DISEÑO DE TAREAS DE ENTRENAMIENTO” menciona que, la incorporación de las tecnologías de registro, los análisis cada día más avanzados, y las mejoras, principalmente, en los sistemas de video, han modificado en pocos años la concepción de esta metodología y las posibilidades de aplicación de la misma, que históricamente se basaba en las simples sensaciones y creencias que un experto (Muñoz, 2014)

David Cárdenas (2012), en su trabajo “EL USO DEL MATCH ANALYSIS PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO FÍSICO EN LOS DEPORTES DE EQUIPO”, aporta que actualmente el desarrollo tecnológico permite sistematizar el proceso de recogida de datos y análisis de forma objetiva, válida y fiable. La metodología observacional, rigurosamente aplicada, ofrece todas las garantías para obtener datos de calidad, más allá de las propias exigencias del proceso de planificación. Esta forma de obtener información, conocida con el término anglosajón “*Match Analysis*”, ha incrementado notablemente su presencia en el ámbito científico. Aunque ampliamente utilizada en el contexto deportivo, su uso ha estado básicamente restringido a la evaluación de las características y carencias táctico-técnicas de los jugadores (Cárdenas, 2012)

Teresa Anguera (2014), en su investigación sobre la metodología observacional a la cual denomina “METODOLOGÍA OBSERVACIONAL Y PSICOLOGÍA DEL DEPORTE: ESTADO DE LA CUESTIÓN”, aporta que los avances tecnológicos han afectado positivamente la metodología observacional. En la actualidad disponemos de numerosos sistemas de grabación altamente sofisticados y de una larga relación de programas informáticos que facilitan el registro codificado (Anguera, 2014).

La incursión de las TIC en el deporte han sido motivo de discusión y es por ello que García en el 2014, en su investigación denominada “¿MEJORAN LAS TIC EL PROCESO DE ENSEÑANZA –APRENDIZAJE DEPORTIVO DEL BALONMANO?” menciona que en el ámbito de la formación deportiva nos encontramos diferentes áreas de estudio que abordan el uso de las TIC, como por ejemplo el uso de video en sesiones de entrenamiento, entrenamientos en diseños virtuales en tres dimensiones, el uso de diferentes tecnologías que permiten ofrecer *feedback* al deportista, o el uso de metodologías que permitan ofrecer un mejor feedback a los jugadores de deportes de equipo. Sin embargo, los aspectos analizados sobre las TIC se han centrado principalmente en aspectos tecnológicos y no en su integración pedagógica o el valor que tienen dentro del programa de formación (García, 2014).

En la misma investigación, García se permite citar a Bota y Urzeala (2007) quienes señalan la importancia dentro de la enseñanza deportiva que las TIC ayudan al aprendizaje

integrado de conceptos y habilidades, permiten focalizar las tareas de manera específica a través de las TIC y lo que consideramos más importante a su vez las TIC son un excelente recurso para motivar a los jugadores.

Stalin Ramírez, estudiante universitario ecuatoriano, es su trabajo de investigación previo a la obtención de su título profesional, y a la cual título como: “LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN “TIC” EN EL ENTRENAMIENTO DEL FÚTBOL, EN LA CATEGORÍA INTERMEDIA DE LOS COLEGIOS DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013” aporta en que las tecnologías de la información y la comunicación pueden permitir desarrollar nuevas estrategias metodológicas en el entrenamiento deportivo del fútbol, convirtiéndose en un recurso de apoyo para las mismas, y que muchos entrenadores a nivel mundial ya están introduciendo las TIC en sus entrenamientos diarios. No obstante, en el Ecuador existe poco interés sobre el aprendizaje y la apuesta en práctica de estos recursos esenciales, aprender algún deporte a través de las TIC representa, sin lugar a dudas, la parte más controvertida de esta relación, ya que utilizar un ordenador sentado en una silla está radicalmente en oposición con las filosofías del deporte (Rea, 2014).

Por otro lado, el uso de la tecnología se ha vuelto parte del diario vivir de los seres humanos y es que los avances acelerados que esta tiene han llegado a convertirse en una extensión del cuerpo de los hombres, se ha vuelto imprescindible al momento de realizar varias tareas. En algunas ocasiones la tecnología se ha prestado para acciones o actividades sin importancia así mismo han servido para que el ser humano explore campos que antes jamás se hubiesen imaginado.

La comunicación no se ha quedado atrás y el desarrollo de nuevas técnicas de estudio han favorecido en magnitudes enormes al desarrollo de comunidades y ciudades enteras y así mismo la multidisciplinariedad que esta nos presta le ha permitido ingresar y combinarse con otros campos. Asimismo; “La comunicación en su sentido etimológico de tener algo en común como finalidad puede concebirse como acción, como proceso, como ciencia, como teoría, como medio o instrumento, como empresa, como sistema mediado e intervenido a la vez que como mediador e interventor, como técnica” (Hernández, 2010).

Mediante la combinación de herramientas de educomunicación aplicadas al mejoramiento del rendimiento deportivo, el video análisis en el fútbol se ha convertido en un sofisticado medio con el cual varios entrenadores pretenden automatizar y perfeccionar movimientos mediante la corrección fundamentada en la observación directa de los errores que comúnmente comete un jugador de fútbol profesional y que en este deporte de élite son muy difíciles de corregir.

“El fútbol es una modalidad deportiva en permanente evolución. está sujeto a grandes niveles de incertidumbre, en los que se da por hecho que la evaluación y análisis de la naturaleza de las conductas manifestadas por los equipos y jugadores durante los partidos supone un hecho de gran dificultad todavía por resolver de un modo satisfactorio por parte de los especialistas” (Casado, 2015)

Para poder aplicar el video análisis es muy importante conocer qué aspectos son necesarios trabajar con este método y hacerse una pregunta clave en la implementación de esta herramienta ¿Es realmente el video análisis una herramienta útil en mi equipo? Para contestar esta interrogante se deberá hacer un análisis exhaustivo de qué es lo que quiero para mi plantel profesional y así mismo contestar qué tan adaptados están los jugadores al uso de las nuevas tecnologías, ya que por lo general el rango de edad de un equipo de fútbol siempre varía de acuerdo a las preferencias que se tengan a la hora de armar un equipo, que se pretenda sea competitivo a la hora de afrontar todos los compromisos del campeonato.

Según la Facultad de Ciencias de la Documentación de la universidad Complutense de Madrid “La epistemología y metodología de investigación pedagógica, como sucede en toda ciencia, formal o empírica, natural o social, aceptan activamente el reto del cambio. Uno de los procesos sobre los que ha de investigarse es el de la información y comunicación a través de las fuentes documentales en Pedagogía para la obtención de un nuevo conocimiento”.

La importancia de la utilización de estos medios y el uso que se da de ellos, ya que muchas veces el entrenador no selecciona adecuadamente aquello que quiere transmitir y trata la

información que se da a los futbolistas, como si fuese la misma que él analiza como técnico.

“Este proceso constituye el objeto de estudio de la Documentación Pedagógica, parte integrante y esencial en cualquier proceso de investigación. La sociedad del conocimiento impone la necesidad de adquirir competencias para documentarse científicamente. Hoy encontrar información sobre cualquier tema es una tarea fácil. La dificultad se presenta cuando hay que documentarse con pertinencia, relevancia y con la exhaustividad que pida cada caso” (Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2013).

Si en algo puede apoyarse el entrenador de fútbol es en la nueva era de los medios digitales, pero, el gran error podría cometerse al no centrar la atención en el objetivo fundamental que sería la corrección de errores, medios que no servirán de mucho si es que después no se llevan a la práctica.

Más bien el video análisis debe ser la herramienta que permita asimilar al futbolista lo que en el terreno de juego no puede hacerlo. El video análisis da información sobre aspectos del juego, que sobre todo debe ayudar al entrenador y este, en si intentará que se refleje en sus entrenamientos y en la mejora del trabajo con sus futbolistas.

Ángel Mora Sánchez (2016), en su trabajo de titulación previo a la obtención de su título profesional plantea que a nivel profesional los avances tecnológicos en el ámbito audiovisual e informático hacen que las actuales cámaras y software que disponen los entrenadores sean utilizados como un recurso para ayudarse en su labor de analizar a técnica de sus atletas y mejorar la táctica y rendimiento de sus equipos.

Por otro lado Lera y García (2016), sugiere que con el fin de la mejora del rendimiento deportivo en deportes de equipo con terreno de juego compartido, desde el análisis de juego la perspectiva observacional se podrían extraer conclusiones y con ello se accedería a establecer entrenamientos específicos corrigiendo u orientando las conductas en los deportistas con la ayuda de métodos y herramientas de observación para obtener una mejor relación entre las acciones pretendidas y las que finalmente se producen durante la competición con el fin de proporcionar una herramienta más para mejorar el rendimiento colectivo.

Álvaro Panedas (2015), señala que constantemente debemos comprender lo que está sucediendo en el juego. Si entendemos lo que sucede, podemos dominar la competición y anticiparnos a los movimientos del rival; si no es así, es posible que el contrario lleve a iniciativa de la partida y que gracias a la observación sistematizada realizada con el uso de nuevas tecnologías, podemos ser capaces de analizar y aportar datos relevantes al entrenador de gran utilidad y de forma precisa para la mejora del rendimiento individual y colectivo.

Pedagogía

Para entender qué es exactamente la pedagogía, hay que partir por los conceptos base se explica que la pedagogía es un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia o la medicina (Romero, 2009). Por otro lado, La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto (Hevia, 2019).

Si bien se da por sentado que la pedagogía es una ciencia de la educación, admitimos que en esta función no se encuentra sola, tanto por la mencionada presencia de la didáctica, como porque en el proceso educativo, que es un fenómeno social, vale decir complejo, confluyen otros saberes disciplinares, entre los cuales destacan la filosofía, la sociología, la psicología, la historia, la economía, la política, el derecho y, naturalmente, el sujeto social en su propia circunstancia, en el centro mismo del escenario colectivo (Liscano, 2019).

La reflexión pedagógica que se inicia en la modernidad ha permitido la producción y sistematización de múltiples discursos. Hace algunos años la pedagogía parecía tener claros algunos aspectos que permitían su organización y su clasificación, es necesario aclarar que como toda clasificación arbitraria y restrictiva. Representaban un pensamiento

pedagógico específico, identificable por el autor o los autores; líneas de pensamiento fortalecidas por escuelas filosóficas o de educación progresista; formas y líneas de educación alternativa vs. la educación oficialista. Estas tendencias intentaban oponerse a las formas hegemónicas de plantear lo educativo y proponían innovaciones y resistencias a los modelos (Gómez, 2016).

Internet

Los inicios del Internet datan de lugares y fechas mucho más antiguas incluso un universo de décadas atrás, sin embargo, lo importante es aclarar y entender el uso de internet en América Latina y aún más en Ecuador. “Es en el año de 1983 que normalmente se marca como el año que <<nació Internet>>. Fue entonces cuando el Departamento de Defensa de los Estados Unidos decidió usar el protocolo TCP/IP en su red Arpanet creando el Internet.” (Bahillo, 2019).

A finales de la década de 1980 y comienzos de la década de 1990, las principales universidades de México realizaron considerables inversiones para poder establecer los primeros enlaces dedicados a la red de la *National Science Foundation* (NSFNET)- hoy Internet (Islas, 2011). Fue en ese entonces que varios países y ciudades surgieron con la implementación de tecnologías e internet por lo que los avances en la sociedad empezaron a dar frutos, para que hoy en la actualidad incluso se lo pueda llamar trabajo o negocio en diferentes instancias.

De tal manera que Castells (2003), en la revista Polis de la Universidad Bolivariana fundamenta que el Internet: “como toda tecnología, internet es una creación cultural: refleja los principios y valores de sus inventores, que también fueron sus primeros usuarios y experimentados. Es más, al ser una tecnología de comunicación interactiva con fuerte capacidad de retroacción, los usos de internet se plasman en el desarrollo como red y en el tipo de aplicaciones tecnológicas que van surgiendo (pág. 02).

Incluso se podría catalogar como redes mundiales de computadoras con grandes cantidades de información que se pueden compartir y revisar por medio de algo más que una comunicación física con el propietario. Es decir, que el internet está formando parte

de la comunicación de masas, por lo que es sustentable identificarlo como la unión del software y el hardware que permiten a la sociedad investigar y enriquecerse de información de todo el mundo.

Plataformas Digitales

Los desarrollos de nuevas herramientas de comunicación han generado que el acceso a la información sea más fácil, es decir que el usuario tenga a la alcance de su mano un número inimaginable de plataformas o redes que faciliten la interacción con su grupo focal o a su vez comparta experiencias con otros individuos, cuyos objetivos estén vinculados.

Para Casanova, Marín y Aguaded, (2010), las plataformas digitales como entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Tornando, así como una posible marca u objeto de enseñanza para muchas personas, se puede sustentar en temas informativos e incluso académicos, encontrando en esta más de mil respuestas a una búsqueda.

Para que un software se considere plataforma se debe caracterizar por una gran flexibilidad y capacidad de adaptarse al cambio y a las necesidades y posibilidades de cada organización (...) la plataforma permite transferir los materiales elaborados para una página web (Medina, 2013). Consideramos a las plataformas digitales como entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (Casanova, Marín & Aguaded,2010).

Las plataformas se han convertido en un fenómeno que ha suscitado interés desde múltiples ángulos y diversas disciplinas (ADEI, O. 2018 p. 2). Por otro lado, el desarrollo del internet, ajustado a las plataformas que en este existen, se debe tomar en cuenta los principios que enfrenta una plataforma. Para que un software se considere plataforma se debe caracterizar por una gran flexibilidad y capacidad de adaptarse al cambio y a las necesidades y posibilidades de cada organización (...) la plataforma permite transferir los materiales elaborados para una página web (Medina ,2013).

La elaboración de contenidos didácticos orientados a las nuevas tecnologías es una tarea ingente que abrirá las puertas a la divulgación y creación de nuevos escenarios (...) bajo formas de mayor innovación que las que actualmente conocemos, que muchas de las veces se delimitan al simple “pinchar” de botones o “clicks” de ratón (Pérez, 2002).

Como bien aporta Pérez (2002), son efectivos los elementos didácticos con los que se puede impartir aprendizajes, estos acompañados de los textos visuales antes mencionados construyen una comunidad de aprendizaje que diferentes autores anónimos en temas concretos que sean de interés público y se encuentren al alcance de quienes dispongan una conexión a Internet.

La ADEI (2018) plantea también que: “las plataformas son entidades que actúan como agentes intermediarios en mercados bilaterales o de válidos lados, permitiendo que múltiples demandantes y oferentes se pongan en contacto entre sí. Esto incluso podría generar una manera de desarrollo económico que podrían optar las entidades y personas que brindan datos de un tema en específico y que también tengan una respuesta los creadores de esto.

El uso de los medios digitales ha trastocado el manejo de la comunicación, las nuevas tecnologías permiten ampliar las relaciones sociales que se dan entre diferentes colectivos, ciudadanos y organizaciones, consumidores y empresas, algunos próximos, otros lejanos, todos buscan la exposición de sus experiencias.

De manera transparente es como las nuevas tecnologías pretenden mostrar la vida, las actividades diarias de una persona e incluso de una persona que permitan a los colectivos identificarse, utilizando así mismo, la plataforma para expresar su respuesta y que a su vez pueda tener concordancia para un próximo lanzamiento con lo que un público espera.

Sobretudo existe de la misma manera diferentes plataformas que permiten compartir vivencias, con contenido visual, así también, Laudano, Corda, Planas y Kessler (2016), señalan que: “Las redes sociales más empleadas son Facebook, blogs, Delicious, YouTube y Twitter, para la promoción de servicios bibliotecarios, la gestión del conocimiento organizacional y la recepción instantánea de comunicaciones con los usuarios”.

Quienes se pueden identificar como los posibles usuarios de las redes que permitan el paso de videos y contenido de audio, son precisamente quienes necesitan extender su léxico e información de detallado tema sin importa si es un aprendizaje formal o informal el que recibirá, incluso Pereira, S. (2019) sustenta que:

Son los adultos, y los valores culturales y sociales globales, quienes definen las finalidades de la educación formal (...) por ello, para dar respuesta a las muchas constantes solicitudes del universo digital, los jóvenes desarrollan, por si mismos y en grupos afines, estrategias de aprendizaje (pág. 42).

Se necesitan referentes claves para un mejor desarrollo, entre estas pueden ser la escuela, centros académicos e incluso bibliotecas, que generen el uso de diferentes plataformas. Además, el mundo en el que se habita, no necesita de obligaciones para conocer las diferentes páginas de información en la web, basta un solo click para que el mundo se abra en ordenador.

Como lo demuestra Larraña (2009), en su investigación,

“Los sitios básicos de información, web de empresa o base de datos, pasan por las subastas o los buscadores hasta llegar a las más participativas comunidades virtuales, blogs, wikis, comunidades de video online, la web 2.0 (ya en camino la versión 3) e incluso sitios spam (pág. 111).

Es fácil entender cuál es la razón primordial del uso de muchas páginas y sitios web, una de estas es la brevedad con la que se difunde la información y también en la que se interactúa de manera rápida y sencilla, así como lo expresa Oña y Alvarado (2016), una de las razones por las que las personas utilizan las redes sociales es por la información que se puede percibir en ellas, (...) en un tiempo inmediato por lo que los interesados pueden informarse de manera más rápida. Demostrando que las puertas de la web están abiertas en cualquier hora del día.

De cualquier manera, inteligente y adecuada que se use el internet puede llegar a ser un aliado en el desarrollo de las personas que lo usan. Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje (López Rayón, Escalera y Ledesma, 2002).

En una cuesta realizada por Pereira (2019), se confirmó que: “los más jóvenes forman parte de una generación conectada (...), son los tres dispositivos más usados con los

móviles en primer lugar, el ordenador y por último el televisor”. Son ellos mismos quienes utilizan con fluidez el ratón de su ordenador, manipulan e incluso envían datos informativos a cierto entorno social entre estos datos que utilizan, García F. Portillo, Romo y Benito (2015) reconocen los siguientes: “reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotos digitales que manipulan y envían; y usan, además, sus ordenadores para crear videos, presentaciones, multimedia, música, blogs, etc.”. Siendo también llamados Millenials, como lo establece Barrio (2017), “por ser el público más tendente a utilizar internet y por ende, los medios sociales, son los más proclives tanto a formarse una opinión acerca de las características de un producto”.

El lenguaje corporal: los estudios sobre el movimiento del cuerpo, tomado como lenguaje o expresión del cuerpo, incluye: gestos, movimientos de cabeza, expresiones faciales, movimientos oculares y otras manifestaciones del cuerpo.

Las distancias físicas; la proxémica o el sentido del uso del espacio personal en lugares públicos o privados. El tacto es quizás el componente más básico, intervienen elementos contextuales y la interpretación que el hablante quiera transmitir. Para descubrir los aspectos no verbales de la comunicación se han utilizado diferentes palabras y frases: lenguaje corporal, cinesia gestualidad, proxemia (Fernandez,2007).

En el ámbito educativo se sabe que los desarrollos tecnológicos aplicados a la educación han tenido el propósito de facilitar el aprendizaje y el proceso de la instrucción se adaptable a las diferencias individuales y, como principio pedagógico, favorecer el aprendizaje autónomo y situado en diferentes contextos, a partir de estrategias metodológicas que favorezcan en el aprendiz la solución de problemas y la toma de decisiones.

La construcción de contenidos digitales, como recurso educativo abierto, representa una herramienta que puede ser utilizada para apoyar de manera contextualizada el proceso de enseñanza aprendizaje para aplicarse en propuestas curriculares presenciales y virtuales. Sin embargo, es importante considerar la necesidad de integrar equipos multidisciplinares, tanto en la construcción de los contenidos digitales como en su

proceso de aplicación, involucrando a todos los agentes que están presentes (Martínez, 2015).

Se trata así de adecuar el sistema educativo a las realidades vividas por la sociedad actual, la cual concibe la tecnología como buen medio para la adquisición de conocimiento, y no sólo de información, que genera, a su vez, nuevos espacios de interrelaciones, de esparcimiento y de expresión, junto con algunas habilidades específicas que ayuden a los sujetos a movilizarse dentro de ellos, razón por la cual se hace necesario capacitar a las personas en el uso de las tecnologías educativas (Castrillón, 2015).

Video Análisis

Gracias a los avances tecnológicos que se desarrollan día a día, el ámbito profesional se ve beneficiado a gran escala, y es que la tecnología esta inmiscuida en casi todo lo que el ser humano realiza, y en esta ocasión, el video análisis ha servido para mejorar las capacidades tanto de los deportistas de élite como de los deportistas amateur y de los deportistas en formación.

Hablar del video análisis podría convertirse en un amplio tema de discusión, en el caso del Ecuador son pocos los deportes en los que se utiliza esta herramienta tecnológica comunicativa ya que no existen profesionales preparados para observar todo lo que sucede en el campo en el que se usa, sí, hablamos de observar porque es ahí en donde realmente se analiza con detenimiento las acciones a corregir y las acciones a mantener y mejorar mediante el desglose de puntos débiles y fortalezas, tanto a nivel global como a nivel individual de cada deportista.

Pero para poder entender que es el video análisis como tal hay que partir desde sus conceptos básicos.

Ángel Mora, en el año 2016 menciona que a nivel profesional los avances tecnológicos en el ámbito audiovisual he informático hacen que las actuales cámaras y software de que disponen los entrenadores sean utilizados como recurso para ayudarse en su labor de

analizar la técnica de sus atletas y mejorar la táctica y el rendimiento de sus equipos.
(Mora, 2016)

Objetivos

Objetivo general

- Analizar si el video análisis se constituye en una herramienta pedagógica para el desarrollo futbolístico del Club Técnico Universitario

Objetivos específicos

- Diagnosticar cómo se utiliza el video análisis en el Club Técnico Universitario.
- Determinar de qué manera puede considerarse herramienta pedagógica el video análisis para mejorar la comunicación.
- Establecer qué utilidad tiene el video análisis en el desarrollo futbolístico en el Club Técnico Universitario.

Pregunta de Investigación

En la Investigación se planteó la siguiente pregunta de Investigación ¿el nivel de comunicación en el equipo mejora con apoyo de las TIC en especial con el video análisis aporta para mejorar el rendimiento de los profesionales?

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Humanos	Institucionales	Oficina	Financieros	Técnicas e Instrumentos
TUTOR: Ing. Carlos Martínez PhD. INVESTIGADOR: David Maldonado Jugadores y Cuerpo Técnico del Club Técnico Universitario de Ambato	Universidad Técnica de Ambato Club Técnico Universitario	Computadora Internet Plataforma Wyscout Cámara de video Celular Suministro de oficina. Documentos libros, revistas, artículos.	Autofinanciados GASTOS: -Recursos materiales -Transporte	Encuestas Entrevistas

Tabla 1: Materiales

Fuente: Investigador

Elaborado por: David Maldonado.

2.2 Métodos

La investigación es de carácter cualitativa ya que según Hernández Sampieri (2014), los planteamientos cualitativos son una especie de exploración y resultan apropiados cuando el investigador se interesa en el significado de las experiencias, el punto de vista interno e individual de las personas y el ambiente natural en que ocurre el fenómeno estudiado. Además, la investigación también tiene un enfoque cuantitativo, ya que estos estudios pueden desarrollar preguntas y comprobar hipótesis de investigación dada de la recolección de los datos. Dichos datos sirven para diagnosticar las preguntas de investigación y determinar aspectos relevantes del trabajo realizado.

Además, de ello recae sobre una investigación-acción participativo ya que según Hernández Sampieri (2014), “La finalidad de la investigación - acción es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente” (Pág.495).

Mediante el video análisis se pretende dar solución a los problemas técnico - tácticos de la comunidad, que en el caso de la presente investigación serían los jugadores del Club Técnico Universitario, ayudados por los miembros del Cuerpo Técnico, quienes son los expertos en la materia y los encargados de transmitir sus ideas de juego, tanto a nivel grupal como individual.

La población fue de 26 jugadores profesionales, integrantes del primer equipo del Club Técnico Universitario, los cuales oscilan en una edad desde los 15 hasta los 40 años, quienes han tenido participación directa en las sesiones de video análisis impartidas a los jugadores por los diferentes Cuerpos Técnicos que han estado a cargo de esta categoría. A su vez, se aplicó como técnica de investigación la encuesta y como instrumento el cuestionario; misma que constaba de 23 preguntas, en las se plasmó el sentir del jugador en cuanto a las herramientas usadas para la recolección de datos (grabación de varios ejercicios en los entrenamientos, partidos y jugadas específicas proporcionadas por la plataforma virtual *Wyscout*, la cual proporciona información individualizada de cada jugador, la encuesta tiene una estructura dividida en 22 preguntas cerradas de opción múltiple y una pregunta abierta, la cual está relacionada directamente con la utilidad del video análisis.

Por otro lado se realizó entrevistas, realizadas a miembros del cuerpo técnico. Para su elaboración se dió cumplimiento a las siguientes fases propuestas por Hernández (2014).

- Fase 1: El Club Técnico Universitario es un equipo profesional, tiene participación en el campeonato ecuatoriano de fútbol y cuenta con 30 jugadores aproximadamente, los jugadores realizan entrenamientos diarios, basándose en ejercicios que intentan mejorar su accionar en los partidos oficiales, entonces, se define el problema que es la recepción de los mensajes por parte del entrenador y

jugadores para su posterior efectucción, la cual no es llevada de manera correcta, ocasionando conflictos dentro del campo de juego y por ende la disminución del rendimiento individual y colectivo, para, intentar dar solución a estos problemas, el Club se vio en la necesidad de implementar el video análisis como una herramienta pedagógica, siendo esta la fuente esencial para la recolección de información.

- Fase 2: El Club Técnico Universitario, en un principio al mando del Director Técnico argentino Fabián Frías, plantea la necesidad de adquirir varios dispositivos electrónicos, dispositivos que posteriormente servirían para poner en marcha las sesiones de video análisis con los jugadores. Las cámaras de video están situadas detrás de los arcos, para obtener planos generales de los entrenamientos, y observar los movimientos tácticos de los jugadores dentro del campo de juego, además de ello se adquiere el Software Wyscout, plataforma digital diseñada en Europa, misma que permite el análisis individual de cada jugador, observando videos cortos de cada profesional y analizándolo junto a su cuerpo técnico.
- Fase 3: Las sesiones de video análisis se hacen recurrentes en el club, analizando jugadas puntuales, entrenamientos y próximos rivales, junto a todo el plantel citado para afrontar la competencia oficial. Por lo general estas sesiones se realizan los días viernes, dos días antes de los partidos.
- Fase 4: Con la llegada de un nuevo cuerpo técnico, José Hernández, analiza los partidos de forma individual, pero sin cambiar los días de sesiones de análisis, además de ello se analizan los 3 últimos enfrentamientos del rival de turno para así tener una idea más específica del trabajo que se realizará a lo largo de la semana, con el fin de corregir los errores de su propio equipo.

Entrevistados	Cargo
José Hernandez	Director Técnico
Juan Buch	Preparador Físico

Tabla 2: Muestra entrevista semiestructurada.

Elaborado por: Maldonado (2019)

Para los aspectos cualitativos se determinó las características importantes tomadas en de las entrevistas y las preguntas abiertas tomadas desde el cuestionario de la encuesta. Por otro lado, de los datos cuantitativos se plantea hipótesis y se los analiza en la relación de variables o tablas de contingencia desarrollado en el programa estadístico SPSS. En la hipótesis se planteó determinar si el nivel de comunicación en el equipo mejora con apoyo de las TIC en especial con el video análisis y si este aporta para mejorar el rendimiento de los profesionales.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para el desarrollo de este capítulo se aplicó la metodología diseñada basada en antiguas tesis sobre temas similares, de tal manera que lo cualitativo está expuesto en todos los datos para analizar cada una de las preguntas realizadas en la encuesta, complementando la información para cumplir con los objetivos planteados.

De los datos obtenidos en la encuesta, se establece que, el promedio de edad de los jugadores del Club Técnico Universitario es de 24 años siendo el menor de 17 años y el mayor de 36 años de acuerdo con los datos de la tabla 1.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Edad	26	17	36	24.92	4.715
N válido (según lista)	26				

Tabla 3: Estadísticos descriptivo

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En la tabla 2 se determinó que, tan solo 1 jugador realizó estudios primarios, 24 jugadores cursaron estudios secundarios y que 1 jugador está cursando la educación superior. Por lo que se determinó que no se ha incentivado a los jugadores a seguir en sus estudios. Y se han dedicado a su trabajo como es el de jugador profesional desde los procesos formativos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Primaria	1	3.3	3.8	3.8
	Secundaria	24	80.0	92.3	96.2
	Superior	1	3.3	3.8	100.0
	Total	26	86.7	100.0	
Perdidos	Sistema	4	13.3		
Total		30	100.0		

Tabla 4: Nivel de educación

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

Al analizar la comunicación en función de la edad, se determinó que, de un total de 26 encuestados, 24 de ellos creen que la comunicación dentro del campo de juego siempre es fundamental para el correcto desarrollo de las tareas específicas en la competencia, 6 de ellos radican en el grupo de entre 15 y 20 años, 9 en el grupo de entre 20 y 25 años, 6 entre 25 y 30 años, 2 en el grupo de entre 30 y 35 años y 1 entre 35 y 40 años. Por otro lado, 2 jugadores creen que la comunicación casi siempre es fundamental el funcionamiento del equipo dentro del campo de juego, estos jugadores pertenecen al grupo de entre 25 y 30 años.

		Comunicación		Total	
		Siempre	Casi Siempre		
grupoedad	15-20	Recuento	6	0	6
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	9	0	9
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	25-30	Recuento	6	2	8
		% dentro de grupoedad	75.0%	25.0%	100.0%
	30-35	Recuento	2	0	2
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	24	2	26
		% dentro de grupoedad	92.3%	7.7%	100.0%

Tabla 5: Comunicación fundamental para el funcionamiento del equipo

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En el desarrollo de las actividades laborales y profesionales, el nivel de comunicación con el DT se estableció que de un total de 26 jugadores, de los que están en un rango de edad de entre 15 y 20 años, 3 tienen excelente nivel de comunicación con el Director Técnico y 3 un nivel bueno, de los que están en un rango de edad de entre 20 y 25 años, 4 tienen un excelente nivel de comunicación con el Director Técnico, 4 un buen nivel de comunicación y 1 tiene mala comunicación, de los jugadores de entre 25 y 30 años, 5 tienen un excelente nivel de comunicación y 3 un buen nivel de comunicación con el Director Técnico. A su vez, 1 jugador de entre 30 y 35 años tiene excelente nivel de comunicación y 1 buena comunicación; asimismo, un jugador de entre 35 y 40 años tiene un excelente nivel de comunicación con el Director Técnico, siendo este uno de los líderes del plantel, aportando experiencia.

		Niveldecomunicacion			Total	
		excelente	bueno	Malo		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	0	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	4	4	1	9
		% dentro de grupoedad	44.4%	44.4%	11.1%	100.0%
	25-30	Recuento	5	3	0	8
		% dentro de grupoedad	62.5%	37.5%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	0	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	14	11	1	26
		% dentro de grupoedad	53.8%	42.3%	3.8%	100.0%

Tabla 6: Nivel de comunicación con el DT

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

La comunicación entre compañeros es importante en el equipo para su crecimiento profesional por lo que se determinó que 4 jugadores de entre 15 y 20 años tienen excelente nivel de comunicación con sus compañeros y dos un buen nivel de comunicación, de los jugadores de entre 20 y 25 años, 8 jugadores tienen excelente nivel de comunicación con sus compañeros y 1 un buen nivel, 5 jugadores de entre 25 y 30 años tienen un excelente nivel de comunicación, 2 un buen nivel y 1 tiene mala comunicación con sus compañeros, de los jugadores de entre 30 y 35 años 1 jugador tiene excelente nivel de comunicación con sus compañeros y 1 un buen nivel de comunicación, de los jugadores de entre 35 y 40 años 1 jugador tiene excelente nivel de comunicación con sus compañeros.

		Nivel comunicacion compañeros			Total	
		excelente	bueno	Malo		
grupoedad	15-20	Recuento	4	2	0	6
		% dentro de grupoedad	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	8	1	0	9
		% dentro de grupoedad	88.9%	11.1%	0.0%	100.0%
	25-30	Recuento	5	2	1	8
		% dentro de grupoedad	62.5%	25.0%	12.5%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	0	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	19	6	1	26
		% dentro de grupoedad	73.1%	23.1%	3.8%	100.0%

Tabla 7: Nivel de comunicación con los compañeros

Fuente: Club Técnico Universitario
 Investigador: Maldonado D. (2019)

La Tecnología apoya al mejoramiento del rendimiento del jugador de fútbol, por lo que se estableció que 6 jugadores de entre 15 y 20 años creen que el uso de tecnología mejora el rendimiento, 6 jugadores de entre 20 y 25 años creen que la tecnología ayuda mucho en mejorar su rendimiento, 2 creen que ayuda poco y 1 que no ayuda a mejorar el rendimiento, 7 jugadores de entre 25 y 30 años creen que la tecnología ayuda mucho a mejorar el rendimiento y 1 que ayuda poco, de los jugadores de entre 30 y 35 años, 1 cree que la tecnología ayuda mucho a mejorar el rendimiento y 1 que ayuda poco, además, 1 jugador de entre 35 y 40 años cree que la tecnología ayuda muchísimo a mejorar el rendimiento.

Tabla 8: Uso de la tecnología para mejorar el rendimiento

		mucho	poco	nada		
grupoedad	15-20	Recuento	6	0	0	6
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	6	2	1	9
		% dentro de grupoedad	66.7%	22.2%	11.1%	100.0%
	25-30	Recuento	7	1	0	8
		% dentro de grupoedad	87.5%	12.5%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	0	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	21	4	1	26
		% dentro de grupoedad	80.8%	15.4%	3.8%	100.0%

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

La Tecnología como herramienta pedagógica en la formación de los profesionales de fútbol es importante, por lo que se determinó que 5 jugadores de entre 15 y 20 años creen que la tecnología si es una herramienta pedagógica y 1 que no, 7 jugadores de entre 20 y 25 años creen que la tecnología si es una herramienta pedagógica y 2 que no, 8 jugadores de entre 25 y 30 años creen que la tecnología si es una herramienta pedagógica, 2 jugadores de entre 30 y 35 años si creen que la tecnología si es una herramienta pedagógica, 1 jugador de entre 30 y 40 años si cree que la tecnología si es una herramienta pedagógica.

		tecnologiaenherramienta		Total	
		si	no		
grupoedad	15-20	Recuento	5	1	6
		% dentro de grupoedad	83.3%	16.7%	100.0%
	20-25	Recuento	7	2	9
		% dentro de grupoedad	77.8%	22.2%	100.0%
	25-30	Recuento	8	0	8
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	2	0	2
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
Total	Recuento	23	3	26	
	% dentro de grupoedad	88.5%	11.5%	100.0%	

Tabla 9: Tecnología como herramienta pedagógica

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En el Club Técnico Universitario se ha determinado que 3 jugadores de entre 15 y 20 años si han escuchado hablar del video análisis en el fútbol, mientras que 3 no lo han hecho, 9 jugadores de entre 20 y 25 años si han escuchado del video análisis en el futbol, 8 jugadores de entre 25 y 30 años si ha escuchado del video análisis en el futbol, 2 jugadores de entre 30 y 35 años si han escuchado sobre el video análisis en el futbol, 1 jugador de entre 35 y 40 años si han escuchado sobre el video análisis en el futbol.

		escuchado video		Total	
		si	no		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	9	0	9
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	25-30	Recuento	8	0	8
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	2	0	2
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	23	3	26
		% dentro de grupoedad	88.5%	11.5%	100.0%

Tabla 10: Video análisis en el fútbol

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

El conocimiento del video análisis es importante en la encuesta y en la misma se ha determinado que 3 jugadores de entre 15 y 20 años si sabe lo que es el video análisis y 3 no saben que es el video análisis, 9 jugadores de entre 20 y 25 años si sabe lo que es el video análisis, 8 jugadores de entre 25 y 30 años si sabe lo que es el video análisis, 2 jugadores de entre 30 y 35 años si sabe lo que es el video análisis y un jugador de entre 35 y 40 años si sabe lo que es el video análisis.

		sabelvideoanálisis		Total	
		si	no		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	9	0	9
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	25-30	Recuento	8	0	8
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	2	0	2
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	23	3	26
		% dentro de grupoedad	88.5%	11.5%	100.0%

Tabla 11: Sabe qué es el video análisis

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

El conocimiento del video análisis de un total de 26 jugadores 23 si ha escuchado y sabe lo que es el video análisis mientras que 3 no sabe que es el video análisis.

				sabelvideoanálisis		Total
				si	no	
escuchado	si	Recuento	dentro	de 23	0	23
		%	dentro	de 100.0%	0.0%	100.0%
video	no	Recuento	dentro	de 0	3	3
		%	dentro	de 0.0%	100.0%	100.0%
Total		Recuento	dentro	de 23	3	26
		%	dentro	de 88.5%	11.5%	100.0%

Tabla 12: Ha escuchado y sabe lo que es el video análisis

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En su gran mayoría, los jugadores coinciden en que el video análisis es una herramienta muy productiva y eficiente, ya que ayuda a mecanizar movimientos y jugadas en los equipos, además, ayuda a analizar al rival y por lo tanto poder realizar un mejor trabajo a lo largo de la semana para llegar en óptimas condiciones a la competencia oficial.

Pese a que 3 jugadores no han tenido la oportunidad de trabajar en sesiones de video análisis en el Club, ellos comentan que sería muy interesante poder hacerlo y poder mejorar las condiciones técnico-tácticas de los futbolistas.

Trabajar con el video análisis en el club es determinante para su formación y desarrollo profesional, en la encuesta se determinó que 3 jugadores de entre 15 y 20 años, si han tenido la oportunidad de trabajar en sesiones de video análisis en el Club Técnico Universitario y 3 no han tenido la oportunidad de hacerlo, 8 jugadores de entre 20 y 25 años, si han tenido la oportunidad de trabajar en sesiones de video análisis y 1 no, 8 jugadores de entre 25 y 30 años si han tenido la oportunidad de trabajar en sesiones de video análisis, 2 jugadores de entre 30 y 35 años si han tenido la oportunidad de trabajar en sesiones de video análisis al igual que un jugador de entre 35 y 40 años.

		oportunidad de videos		Total	
		si	no		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	8	1	9
		% dentro de grupoedad	88.9%	11.1%	100.0%
	25-30	Recuento	8	0	8
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	2	0	2
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
Total	Recuento	22	4	26	
	% dentro de grupoedad	84.6%	15.4%	100.0%	

Tabla 13: Ha tenido la oportunidad de trabajar con video análisis

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

El video análisis ayuda en la formación profesional por lo que se estableció que 5 jugadores de entre 15 y 20 años mencionan que, el video análisis ayuda mucho en la formación profesional y 1 que ayuda poco, 8 jugadores de entre 20 y 25 años mencionan que el video análisis ayuda mucho en la formación profesional, 1 que ayuda poco, 6 jugadores de entre 25 y 30 años ayuda mucho en la formación profesional, 1 que ayuda poco y 1 que no ayuda nada, 1 jugador de entre 30 y 35 años menciona que el video análisis ayuda mucho en la formación profesional t 1 que ayuda poco, 1 jugador de entre 35 y 40 años comenta que el video análisis si ayuda en la formación profesional.

		videoayudaprofesional			Total	
		mucho	poco	nada		
grupoedad	15-20	Recuento	5	1	0	6
		% dentro de grupoedad	83.3%	16.7%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	8	1	0	9
		% dentro de grupoedad	88.9%	11.1%	0.0%	100.0%
	25-30	Recuento	6	1	1	8
		% dentro de grupoedad	75.0%	12.5%	12.5%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	0	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	21	4	1	26
		% dentro de grupoedad	80.8%	15.4%	3.8%	100.0%

Tabla 14: Video análisis en la formación profesional

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En referencia a la Edad de los jugadores en las sesiones del video análisis se determinó que 6 jugadores mencionan que es adecuado empezar con las sesiones de video análisis desde los 10 años, 14 jugadores opinan que se debe hacerlo desde los 12 años y 6 jugadores mencionan que es idóneo trabajar desde los 14 años con sesiones de video análisis.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	10	6	20.0	23.1	23.1
	12	14	46.7	53.8	76.9
	14	6	20.0	23.1	100.0
	Total	26	86.7	100.0	
Perdidos	Sistema	4	13.3		
Total		30	100.0		

Tabla 15: Edad para empezar con el video análisis

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

La comunicación en el club es importante y con el video análisis esta mejora significativamente, de un total de 26 encuestados 4 jugadores que están en un rango de edad de entre 15 y 20 años mencionan que el video análisis mejora mucho la comunicación y 2 que la mejora poco, así mismo 9 jugadores de entre 20 y 25 años mencionan que con el video análisis mejora mucho la comunicación, por otro lado 8 jugadores de entre 25 y 30 años mencionan que la comunicación mejora mucho con el video análisis, 2 jugadores de entre 30 y 35 años mencionan que la comunicación mejora mucho con el video análisis y un jugador de entre 35 y 40 años menciona que el video análisis mejora mucho la comunicación.

		sesionesmejoracomunicacion		Total	
		mucho	poco		
grupoedad	15-20	Recuento	4	2	6
		% dentro de grupoedad	66.7%	33.3%	100.0%
	20-25	Recuento	9	0	9
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	25-30	Recuento	8	0	8
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	30-35	Recuento	2	0	2
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
Total	Recuento	24	2	26	
	% dentro de grupoedad	92.3%	7.7%	100.0%	

Tabla 16: Video análisis para mejorar la comunicación

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

De un total de 26 encuestados, todos mencionan que el Club Técnico Universitario cuenta con un espacio físico destinado a las sesiones de video análisis, este está adaptado con todas las comodidades necesarias para que se realicen sesiones óptimas.

EL criterio de que si el video análisis si es una herramienta efectiva se determinó gracias a que 6 jugadores de entre 15 y 20 años, 9 de jugadores de entre 20 y 25 años, 8 jugadores de entre 25 y 30 años, 2 jugadores de entre 30 y 35 años y 1 jugadores de entre 25 y 40 años mencionan que, en efecto, el video análisis es una herramienta efectiva ya que mejora las actitudes y aptitudes dentro del campo de juego, permitiéndoles alcanzar un mejor rendimiento en competencia del Club Técnico Universitario.

		herramientaefectiv a	Total
		si	
grupoedad	15-20	Recuento	6
		% dentro de grupoedad	100.0%
	20-25	Recuento	9
		% dentro de grupoedad	100.0%
	25-30	Recuento	8
		% dentro de grupoedad	100.0%
	30-35	Recuento	2
		% dentro de grupoedad	100.0%
	35-40	Recuento	1
		% dentro de grupoedad	100.0%
Total	Recuento	26	
	% dentro de grupoedad	100.0%	

Tabla 17: Video análisis en el Club Técnico Universitario

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

De un total de 6 jugadores de entre 15 y 20 años, 1 menciona que las sesiones de video análisis deben ser individuales, 2 en grupo y 3 que las sesiones de video análisis deben ser individuales y grupales, de un total de 9 jugadores de entre 0 y 25 años, 1 menciona que las sesiones de video análisis deben ser en grupo y 8 que deben ser a nivel individual y grupal, de 8 jugadores que tienen entre 25 y 30 años, q menciona que las sesiones de video análisis deben ser individuales, 2 en grupo y 5 de manera individual y grupal, de 2 jugadores de entre 30 y 35 años, 1 menciona que las sesiones deben ser individuales y 1 que deben ser grupales he individuales, 1 jugador de entre 35 y 40 años menciona que las sesiones de video análisis deben ser tanto a nivel grupal como individual.

		sesiones debenser			Total	
		individual	grupo	ambas		
grupoedad	15-20	Recuento	1	2	3	6
		% dentro de grupoedad	16.7%	33.3%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	0	1	8	9
		% dentro de grupoedad	0.0%	11.1%	88.9%	100.0%
	25-30	Recuento	1	2	5	8
		% dentro de grupoedad	12.5%	25.0%	62.5%	100.0%
	30-35	Recuento	1	0	1	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	0.0%	50.0%	100.0%
	35-40	Recuento	0	0	1	1
		% dentro de grupoedad	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
Total	Recuento	3	5	18	26	
	% dentro de grupoedad	11.5%	19.2%	69.2%	100.0%	

Tabla 18: Tipo de sesión de video análisis

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

De un total de 26 jugadores, 2 arqueros, 2 volantes y 2 delanteros tienen un rango de edad de entre 15 y 20 años, así mismo 2 arqueros 5 defensas, un volante y un delantero tienen un rango de edad de entre 20 y 25 años, por otro lado 1 defensa, 5 volantes y 2 delanteros tienen un rango de edad de entre 25 y 30 años, un defensa y un volante tienen un rango de edad de entre 30 y 35 años, y un volante radica en el grupo de entre 35 y 40 años, determinando así el trabajo con el video análisis dependiendo de la zona o posición en la que el jugador juegue y se encuentre dentro del campo de juego.

		Posiciocampo				Total	
		arquero	defensa	volante	delantero		
grupoedad	15-20	Recuento	2	0	2	2	6
		% dentro de grupoedad	33.3%	0.0%	33.3%	33.3%	100.0%
	20-25	Recuento	2	5	1	1	9
		% dentro de grupoedad	22.2%	55.6%	11.1%	11.1%	100.0%
	25-30	Recuento	0	1	5	2	8
		% dentro de grupoedad	0.0%	12.5%	62.5%	25.0%	100.0%
	30-35	Recuento	0	1	1	0	2
		% dentro de grupoedad	0.0%	50.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	35-40	Recuento	0	0	1	0	1
		% dentro de grupoedad	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	100.0%
Total	Recuento	4	7	10	5	26	
	% dentro de grupoedad	15.4%	26.9%	38.5%	19.2%	100.0%	

Tabla 19: Posición en el campo de juego

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

Todos los jugadores manifiestan que mediante las sesiones de video análisis mecanizan los movimientos y a su vez que mediante las sesiones de video análisis sí se aprenden movimientos.

De un total de 26 jugadores, 9 de ellos manifiestan que mediante el video análisis se puede corregir la distancia de los jugadores en el terreno de juego, de estos 9 jugadores 3 pertenecen al grupo de entre 15 y 20 años, 2 al grupo de entre 20 y 25 años, 3 al de 25 y 30 años y 1 al grupo de 30 y 35 años.

		@211	Total		
		0	distancia entre jugadores		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	7	2	9
		% dentro de grupoedad	77.8%	22.2%	100.0%
	25-30	Recuento	5	3	8
		% dentro de grupoedad	62.5%	37.5%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	17	9	26
		% dentro de grupoedad	65.4%	34.6%	100.0%

Tabla 20: Video análisis para corregir distancia

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

De un total de 26 jugadores, 7 de ellos manifiestan que mediante el video análisis se pueden corregir los movimientos corporales y por ende mejorar la técnica y táctica dentro del terreno de juego, de los 7 jugadores 3 pertenecen al grupo de entre 20 y 25 años, 2 al de 25 y 30 años, 1 al de 30 y 35 años y 1 al de 35 y 40 años.

		@212		Total	
		0	Movimientos corporales		
grupoedad	15-20	Recuento	6	0	6
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	6	3	9
		% dentro de grupoedad	66.7%	33.3%	100.0%
	25-30	Recuento	6	2	8
		% dentro de grupoedad	75.0%	25.0%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	35-40	Recuento	0	1	1
		% dentro de grupoedad	0.0%	100.0%	100.0%
	Total	Recuento	19	7	26
		% dentro de grupoedad	73.1%	26.9%	100.0%

Tabla 21: Video análisis para corregir movimientos corporales

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En el modelo de juego de un total de 26 jugadores, 24 de ellos manifiestan que mediante las sesiones de video análisis el equipo se puede adaptar a un modelo de juego requerido por el Director Técnico, 5 de ellos pertenecen al grupo de entre 15 y 20 años, 9 al grupo de entre 20 y 25 años, 7 al grupo de entre 25 y 30 años, 2 al grupo de entre 30 y 35 años y 1 al grupo de entre 35 y 40 años.

		@213		Total	
		0	Modelo de juego	de	
grupoedad	15-20	Recuento	1	5	6
		% dentro de grupoedad	16.7%	83.3%	100.0%
	20-25	Recuento	0	9	9
		% dentro de grupoedad	0.0%	100.0%	100.0%
	25-30	Recuento	1	7	8
		% dentro de grupoedad	12.5%	87.5%	100.0%
	30-35	Recuento	0	2	2
		% dentro de grupoedad	0.0%	100.0%	100.0%
	35-40	Recuento	0	1	1
		% dentro de grupoedad	0.0%	100.0%	100.0%
	Total	Recuento	2	24	26
		% dentro de grupoedad	7.7%	92.3%	100.0%

Tabla 22: Video análisis para adoptar un modelo de juego

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

De un total de 26 jugadores 5 de ellos manifiestan que mediante las sesiones de video análisis se puede corregir su posición en el terreno de juego, 3 de ellos pertenecen al grupo de entre 20 y 25 años, 1 al grupo de entre 25 y 30 años y 1 al grupo de entre 30 y 35 años.

		@214		Total	
		0	Posición en el campo de juego		
grupoedad	15-20	Recuento	6	0	6
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	20-25	Recuento	6	3	9
		% dentro de grupoedad	66.7%	33.3%	100.0%
	25-30	Recuento	7	1	8
		% dentro de grupoedad	87.5%	12.5%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	35-40	Recuento	1	0	1
		% dentro de grupoedad	100.0%	0.0%	100.0%
	Total	Recuento	21	5	26
		% dentro de grupoedad	80.8%	19.2%	100.0%

Tabla 23: Video análisis para mejorar la posición en el campo de juego

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

Se determinó que de un total de 26 jugadores 15 de ellos creen que mediante las sesiones de video análisis se puede tener mejor comunicación con los compañeros dentro del campo de juego, 3 de ellos tienen entre 15 y 20 años, 6 entre 20 y 25 años, 4 entre 25 y 30 años 1 entre 30 y 35 años y 1 entre 35 y 40 años.

		@215	Total		
		0	Comunicación con los compañeros		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	3	6	9
		% dentro de grupoedad	33.3%	66.7%	100.0%
	25-30	Recuento	4	4	8
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	35-40	Recuento	0	1	1
		% dentro de grupoedad	0.0%	100.0%	100.0%
	Total	Recuento	11	15	26
		% dentro de grupoedad	42.3%	57.7%	100.0%

Tabla 24: Video análisis para mejorar la comunicación con los compañeros

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

En referencia a la Comunicación con el Director Técnico se estableció que, de un total de 26 encuestados, 14 jugadores creen que pueden mejorar su comunicación con el Director Técnico mediante las sesiones de video análisis, 3 de ellos tienen entre 15 y 20 años, 5 entre 20 y 25 años, 4 entre 25 y 30 años, 1 entre 30 y 35 años y 1 entre 35 y 40 años.

		@216		Total	
		0	Comunicación con el Dt		
grupoedad	15-20	Recuento	3	3	6
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	20-25	Recuento	4	5	9
		% dentro de grupoedad	44.4%	55.6%	100.0%
	25-30	Recuento	4	4	8
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	30-35	Recuento	1	1	2
		% dentro de grupoedad	50.0%	50.0%	100.0%
	35-40	Recuento	0	1	1
		% dentro de grupoedad	0.0%	100.0%	100.0%
Total	Recuento	12	14	26	
	% dentro de grupoedad	46.2%	53.8%	100.0%	

Tabla 25: Video análisis para mejorar la comunicación con el Dt

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

La totalidad de encuestados creen que el video análisis es una herramienta efectiva para aprender movimientos específicos en el campo de juego, realizando variaciones en cuanto a la posición que cada jugador ocupe en la competencia.

		<u>sesionesvideoanálisis</u>	Total
		si	
grupoedad	15-20	Recuento	6
		% dentro de grupoedad	100.0%
	20-25	Recuento	9
		% dentro de grupoedad	100.0%
	25-30	Recuento	8
		% dentro de grupoedad	100.0%
	30-35	Recuento	2
		% dentro de grupoedad	100.0%
	35-40	Recuento	1
		% dentro de grupoedad	100.0%
Total	Recuento	26	
	% dentro de grupoedad	100.0%	

Tabla 26: Video análisis para aprender movimientos específicos

Fuente: Club Técnico Universitario
 Investigador: Maldonado D. (2019)

De un total de 26 jugadores, los más jóvenes, es decir 6 jugadores que oscilan entre 15 y 20 años si creen que el video análisis es una herramienta que ayuda a mejorar el desarrollo profesional, al igual que 9 jugadores que oscilan entre 20 y 25 años, 8 de entre 25 y 30 años, 2 de entre 30 y 35 y 1 de entre 35 y 40 años.

		herramientamejora	Total
		r	
		si	
grupoedad	15-20	Recuento	6
		% dentro de grupoedad	100.0%
	20-25	Recuento	9
		% dentro de grupoedad	100.0%
	25-30	Recuento	8
		% dentro de grupoedad	100.0%
	30-35	Recuento	2
		% dentro de grupoedad	100.0%
	35-40	Recuento	1
		% dentro de grupoedad	100.0%
	Total	Recuento	26
		% dentro de grupoedad	100.0%

Tabla 27: Video análisis para el desarrollo profesional

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

Para validar la hipótesis planteada se desarrolló un cruce de variables o tabla de contingencia con las variables herramientas para mejorar la comunicación y mejorar el rendimiento académico. Donde en la tabla # se determina que si mejora la comunicación entre compañeros y además se establece que aporta el video análisis para mejorar el desarrollo profesional de los profesionales del club.

			Nivel comunicación compañeros			Total
			excelente	bueno	malo	
Herramienta para mejorar la comunicación	si	Recuento	19	6	1	26
		% dentro de herramientamejorar	73.1%	23.1%	3.8%	100.0%
Total		Recuento	19	6	1	26
		% dentro de herramientamejorar	73.1%	23.1%	3.8%	100.0%

Tabla 28: Tabla de contingencia herramienta TIC para mejorar nivel de comunicación

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

Además, en el Gráfico #1 se determina que la comunicación mejora, aporta y desarrolla un mejor desempeño de los profesionales en el equipo, ya que gracias a las sesiones de video análisis los deportistas entienden de mejor manera las tareas específicas que el director técnico sugiere o direcciona dependiendo las características del jugador, tomando en cuenta la posición dentro del campo de juego, ayudándolo a corregir de manera inmediata los errores que comete en la competencia oficial, a su vez, las grabaciones de los entrenamientos permiten que el director técnico planifique de mejor manera sus sesiones técnico tácticas, con el único fin de optimizar los movimientos y posiciones que sus jugadores adoptan durante un partido, combinando los conocimientos que ha obtenido a lo largo de su experiencia, por lo que las TIC en este caso el video análisis son un aporte para los profesionales del fútbol. Por ende, las TIC y la comunicación se relacionan para el desempeño profesional.

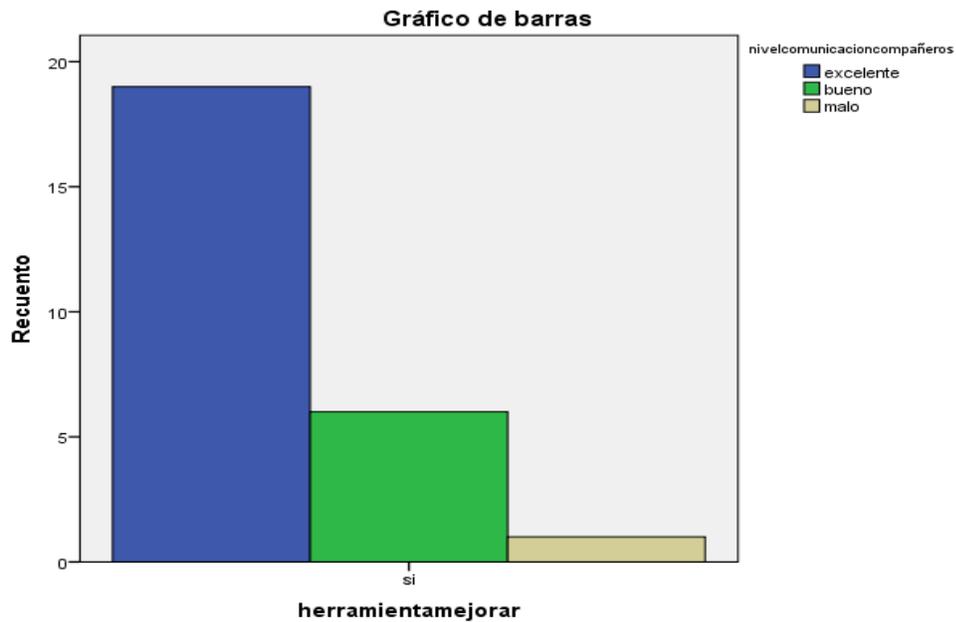


Gráfico 1: Comunicación aporte al desarrollo profesional

Fuente: Club Técnico Universitario

Investigador: Maldonado D. (2019)

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

Luego del análisis y recolección de datos se concluyó que:

- El video análisis en los deportes es una herramienta muy utilizada a nivel internacional, sin embargo, en el Ecuador, específicamente en el fútbol es una herramienta totalmente nueva, son muy pocos los equipos que implementan este tipo de entrenamiento, evaluación y puesta en práctica de conocimientos.
- La tecnología se ha vuelto una extensión del cuerpo del ser humano y por ende está presente en todas las actividades que este realice, la multidisciplinariedad de las ciencias ha permitido que pueda conjugarse con varios aspectos de lo cotidiano, en el deporte no es la excepción, sin embargo, son pocas las áreas en las que se la aprovecha al máximo.
- La comunicación está inmersa en todos los ámbitos del diario vivir y en el caso del fútbol, es muy importante ya que la transmisión y recepción de mensajes pueden conllevar a conseguir mejores resultados en cuanto a una idea de juego.
- En el mundo del fútbol es muy difícil corregir los errores que los jugadores han adoptado a lo largo de su carrera, el jugador se vuelve un ente automático gracias a las repeticiones diarias de diferentes ejercicios que realiza en sus entrenamientos, gracias al video análisis estos errores se pueden ir corrigiendo paulatinamente ya que se pueden trabajar de forma personalizada, respetando los principios de individualidad de cada jugador.
- En el caso del Club Técnico Universitario, el video análisis se ha vuelto una herramienta indispensable para conseguir los objetivos del entrenador, gracias al video análisis los jugadores han aprendido a mejorar sus capacidades dentro del campo de juego, brindándole mayor efectividad al equipo en competencia.
- El video análisis en el Club Técnico Universitario se lo ha ido implementando paulatinamente, en un inició con el Profesor Fabián Frías, quien fue el mentor de esta idea en el equipo, en un inicio realizando sesiones con pocos jugadores, para

ser específicos con los 18 jugadores citados a los partidos, esto dos días antes de la competencia oficial, posteriormente usándolo ya con el plantel completo, pre y post partido.

Con la llegada de José Hernández, las sesiones se volvieron individualizadas, analizando los porcentajes de jugadas erróneas por parte de los jugadores y mecanizando los movimientos en los entrenamientos.

- El Club Técnico Universitario, debe ser pionero dentro de la provincia de Tungurahua en cuanto a la utilización del video análisis, para el club la inversión realizada tanto en la Plataforma como en los otros insumos ha ido dando resultado, ya que varios jugadores han mejorado su rendimiento a nivel individual, y por ende mejorando el rendimiento colectivo, permitiéndole al Club establecerse en la serie de privilegio.
- Además, se puede recomendar que hay que mejorar el plan adquirido en la Plataforma virtual Wyscout, ya que la misma por ser la primera vez que se la utiliza, es una plataforma básica, carente de varias opciones que permitirían el acceso a datos más específicos en cuanto a el rendimiento de los jugadores.
- Los conocimientos de televisión que tienen varios de los trabajadores pueden ser mejor aprovechados, ellos podrían realizar un mejor análisis de qué es lo que necesita el Club para convertirse en un equipo de primer nivel.
- El uso de la tecnología no debe ser disminuido a usarse solamente en los entrenamientos, se puede hacer un seguimiento del partido en tiempo real, mediante las diferentes plataformas existentes, y corrigiendo al jugador de manera inmediata, haciendo que adopte de manera más rápida el conocimiento que se pretende impartir.

Referencias

- 1.- Sargatal, V. L. (2014). *El aprendizaje de la táctica*. Girona, España: Universitat de Girona.
- 2.- Hernández, G. (2010). Desafíos de la educomunicación y alternativas pedagógicas en la construcción de la ciudadanía. *Revista científica de información y comunicación*, 333-345.
- 3.- Barbas, Á. (2012). Educomunicación: Desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Researchgate*, 158.
- 4.- Cano, G. A. (2013). "*SIDANE: SISTEMA INTELIGENTE PARA EL ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DE JUGADORES DE FÚTBOL*". Ciudad Real: Universidad de Castilla.
- 5.- Castro, C. A. (2018). *Propuesta de análisis táctico deportivo con herramientas tecnológicas, aplicadas a jugadores de fútbol profesional del Club Independite Santa Fé*. Bogotá: Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A.
- 6.- Muñoz, Ó. C. (2014). *Análisis de los espacios de juego en el fútbol profesional y su extrapolación en el diseño de tareas de entrenamiento*. Granada, España: Universidad de Granada.
- 7.- Cárdenas, D. (2012). El uso del Match Analysis para la mejora del rendimiento físico en los deportes de equipo. *Redalyc*, 149.
- 8.- Anguera, T. (2014). Metodología Observacional del deporte: Estado de la cuestión. *Redalyc*, 104.
- 9.- García, R. (2014). ¿MEJORAN LAS TIC EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEPORTIVO DEL BALONMANO? *Redalyc*, 55.
- 10.- Rea, S. (2014). *Las tecnologías e la información y comunicación "TIC" en el entrenamiento del fútbol, en la categoría intermedia de los colegios de la ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2012-2013*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- 11.- Hernández, G. (2010). Desafíos de la educomunicación y alternativas pedagógicas en la construcción de la ciudadanía. *Revista científica de información y comunicación*, 333-345.
- 12.- Casado, A. P. (2015). *Análisis táctico del rendimiento deportivo en futbolistas de categoría juvenil de élite*. León, España: Universidad de León.

- 13.- Facultad de Ciencias de la . (7 de Octubre de 2013). *Universidad Complutense Madrid*. Obtenido de Universidad Complutense Madrid:
<https://www.ucm.es/data/cont/docs/497-2013-10-07-epistemologia.pdf>
- 14.- Gómez, L. (2016). La pedagogía y su presente: Umbrales y relaciones. *Scielo*, 9.
- 15.- Hevia, D. (2019). *Arte y pedagogía*. Obtenido de Hospital Pediatrico Universitario "William Soler":
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- 16.- Liscano, A. (2019). Obtenido de Ciencia y Tecnología:
[file:///Users/usuario/Downloads/19931-31637-1-PB%20\(2\).pdf](file:///Users/usuario/Downloads/19931-31637-1-PB%20(2).pdf)
- 17.- Gómez, L. (2016). La pedagogía y su presente: Umbrales y relaciones. *Scielo*, 9.
- 18.- Bahillo, L. (2019), *Historia de internet: como nació y cuál fue su evolución*, Recuperado el 04 de octubre del 2019 de: M4ARKETING4 ECOMMMERCE, Madrid, España.
- 19.- Islas, O. (2011), Los primeros años de internet en América Latina. Razón y palabra 6 (67) p.2. Quito, Ecuador. Recuperado el 04 de octubre del 2019 de:
<http://www.redalyc.org/pdf/1995/199519981054.pdf>.
- 20.- Castells, M (2003), *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. Polis 1 (004)*, Santiago de Chile. Chile. Recuperado el 04 de octubre de 2019 de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30500410> .
- 21.- Casanova, J., Marin, V. y Agueda, J., (2010), *Uso de las plataformas digitales en las Universidades de Andalucía, España*, *Revista LiNHAS-Revista de programa de posgrados*. Disponible en http://researchgate.net/publication/236846181_USO_DE_LAS_PLATAFORMAS_DIGITALES_EN_LAS_UNIVERSIDADES_DE_ANDALUCIA_ESPAÑA.
- 22.- Pérez, J., (2002), *Elaboración de un modelo de plataforma digital para el aprendizaje y la generación de conocimientos*. Universidad Complutense de Madrid, España. Disponible en: <http://eprints.van.es/4623/1/T25695.pdf>
- 23.- Pereira, S., Fillol, J., y Maura, P., (2019), *El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal*. Revista científica de Educomunicación 58(27) p.42-47, Portugal.
- 24.- Larraña, J., Ruiz, A. (2009) *El Modelo de negocio de YouTube*. ICONIO 14 (12) pp. 109-131 Madrid, España. Disponible en: Dialnet_ModeloDeNegocioDeYoutube-3101521.pdf
- 25.- Garcia, F., Portillo, J., Romo, J., y Benito, M., (2015), *Nativos Digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco/ Euskal Iterriko Unibertsitatea (UPV/ETU).

Disponible en: http://tftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR_WS/vol/318/Garcia.pdf

26.- Barrio, J (2017). *La influencia de los medios sociales digitales en el consumo, L dunción descriptiva de los medios sociales en la decisión de compra de bebidas refrescantes en España*. Universidad Complutense de Madrid, España. Disponible en: <http://eprints.umc.es/42339//T38702.pdf> Tesis Doctoral.

27.- Fernández, V. (2007). Aspectos no verbales de la comunicación. *Elementos: Ciencia y Cultura*, 36,37.

28.- Martínez, M. D. (2015). Plataforma Tecnológica de construcción de contenidos digitales para un postgrado virtual. *Redalyc.org*, 369.

29.- Castrillón, L. (2015). Las tecnologías y la formación de pensamiento crítico. *SciELO*.

30.- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Interamericana editores, s.a de c.v.

31.- Mora, Á. (2016). *Análisis de actividad en videos deportivo multicamara*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

ANEXOS

Entrevistas

Entrevista a José Hernández, director técnico del Club Técnico Universitario

1.- ¿Cree Ud. que la tecnología ayuda a mejorar el deporte?

La tecnología ha ido avanzando de manera muy rápida, tanto que nosotros debemos adaptarnos a su uso, dependemos de ella en cada instante de nuestra vida, por el uso cotidiano que le damos, la importancia que le damos en el deporte es significativo. Los deportistas hoy en día se apoyan en varias herramientas que le permiten desarrollarse de mejor manera, aprende de sus errores y los mejora.

2.- ¿Desde qué edad cree Ud. que es propicio empezar a usar la tecnología en el deporte?

Hablar de edad es limitar al deportista a conocerse, hoy en día los niños son los seres humanos que se adaptan y manejan aparatos tecnológicos más rápido y de mejor manera que los adultos, desde mi perspectiva más bien hay que hacer un profundo análisis de cómo queremos que la tecnología aporte al deporte, de cómo queremos que los deportistas usen las herramientas que se les facilita a diario para mejorar sus capacidades y que se puedan convertir en atletas de élite preparados para afrontar cualquier circunstancia que la competencia le interponga.

3.- Hablando netamente del fútbol, ¿qué podría aportar la tecnología a este espacio?

Desde ya hace varios años, la tecnología ha ido ganando terreno en el fútbol, existen ya un sin número de plataformas digitales que permiten analizar el fútbol desde la perspectiva que el entrenador requiera, al jugador se lo puede analizar mediante GPS, una herramienta muy útil que a uno le permite saber en qué estado físico se encuentra y si cumplió con las tareas específicas que se le pidió, para no alargarnos mucho, desde que la televisión entro en el fútbol, empezó a masificar el uso de la tecnología en este deporte.

4.-Profe, para usted ¿qué es el video análisis?

Uff, para mi es una herramienta que ha facilitado enormemente el análisis de mi equipo, bueno, no solo de mi equipo sino también del equipo rival, cada semana se realiza un análisis de qué es lo que hizo mi equipo en el partido, analizo las posiciones de mis jugadores y si ellos se movieron correctamente, si tomaron en cuenta las sugerencias que se les realiza en los entrenamientos después de observar que es lo que se realizó mal, el video análisis más que nada es apoyarse en la imagen para poder corregir lo técnico táctico, buscando mejorar la competitividad del mis jugadores.

5.- ¿Es decir que el video análisis se podría catalogar como una herramienta comunicativa para mejorar el futbol?

Efectivamente, una cosa es tomar decisiones con a presión del partido y otra muy diferente analizar el desenvolvimiento del equipo una vez terminado el partido, permite observar detenidamente que se hizo bien y que se hizo mal durante el tiempo de juego, una vez concluido el análisis se sabe que se puede mejorar y se lo transmite al jugador, el jugador aprende viendo y se da cuenta que efectivamente puede decidir mejor para el bien común del equipo.

6. ¿Qué aporte le hace el video análisis al fútbol?

Lo moderniza y lo mejora, es una herramienta sumamente útil, del video análisis se puede aprender todo sobre un jugador, sus movimientos, la distancia que toma para realizar cualquier acción, sus decisiones, a mi equipo lo ha ayudado significativamente, se lo ha venido usando desde el año anterior, manejamos una plataforma digital que nos facilita estadísticas, errores, aciertos y más, si se le saca provecho y con el trabajo adecuado, no solo nos servirá en primera categoría sino también en el análisis de los futuros jugadores del Club.

Entrevista a Juan Buch, preparador físico del Club Técnico Universitario

1.- ¿Cree usted que el uso de la tecnología mejora el deporte?

Si evidentemente la tecnología ayuda a la mejora de los deportistas en varios aspectos, por ejemplo, desde la parte de biomecánica del movimiento hay software que te permiten ser más eficiente en tus movimientos corporales.

2.- ¿Qué aspectos del deportista cree usted que se puede mejorar con el uso de tecnología?

En la toma de decisiones y en los comportamientos durante el entrenamiento y la competencia mediante ayudas tecnológicas que se especializan en la parte mental del deportista.

El análisis de su propio rendimiento y el de los rivales.

3.- ¿Sabe usted qué es el video análisis?

El video análisis es la herramienta que nos muestra de manera visual un determinado comportamiento o rendimiento tanto individual como colectivo. Así mismo se discrimina determinados aspectos que se quieran analizar: táctica fija, zona de mayor vulnerabilidad, zona fuerte del rival, fase ofensiva, fase defensiva, etc.

4.- ¿Cree usted que el video análisis es una herramienta comunicativa efectiva?

El video análisis se convierte en una herramienta para todos los entrenadores y deportistas para corregir de manera consciente los errores que se produzcan durante la competencia, igualmente se resaltan las virtudes y se recrea lo positivo, por ende, es una herramienta eficiente en el análisis deportivo, por lo tanto, ayuda a mejorar la comunicación ya que es mucho mejor que el deportista empiece a aprender no solamente de lo que se le dice sino también observando el material visual que el video análisis proporciona.

5.- ¿Mediante el uso del video análisis, qué aspectos se pueden mejorar en el fútbol?

A través del video análisis se pueden mejorar las deficiencias que se tengan como equipo, corregir errores individuales, potenciar comportamientos que se realicen de manera positiva, conocer fortalezas y debilidades del rival, entre otras.

6.- ¿Cree usted qué el video análisis ha sido una herramienta efectiva para mejorar el desenvolvimiento de los jugadores?

El video análisis es una de las tantas herramientas q se utilizan para mejorar el desenvolvimiento de los jugadores, no es la única, debido hay q hay diversos tipos de aprendizajes y didácticas para mejorar al jugador, pero si la considero dentro de las herramientas que tenemos los entrenadores para potencializar a los individuos y al colectivo.

Encuesta realizada a los futbolistas del Club Técnico Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Formulario de encuesta para el Club Técnico Universitario

Instrucciones: Marque con una X la respuesta que crea pertinente.

Edad.....

Sexo M..... F.....

Nivel de educación:

Ninguna..... Primaria.....Secundaria..... Superior.....

1.- ¿Tuvo usted un proceso formativo antes de debutar como profesional?

Sí

No

2.- ¿En qué año debutó como profesional?

.....

3.- ¿Considera usted que la comunicación es fundamental para el correcto funcionamiento del equipo dentro del campo de juego?

Siempre

Casi Siempre

Nunca

4.- ¿Dentro del campo de juego qué nivel de comunicación tiene con su Director Técnico?

Excelente

Bueno

Malo

5.- ¿Dentro del campo de juego qué nivel de comunicación tiene con sus compañeros?

Excelente

Bueno

Malo

6.- ¿Cree usted que el uso de tecnología le ayudaría a mejorar su rendimiento dentro del campo de juego?

Mucho

Poco

Nada

7.- ¿Considera usted que la tecnología podría convertirse en una herramienta pedagógica para el desarrollo futbolístico?

Sí

No

8.- ¿Ha escuchado hablar del video análisis en el futbol?

Sí

No

9.- ¿Sabe usted qué es el video análisis?

Sí

No

En el caso de haber respondido si a la pregunta 9 responda esta pregunta, caso contrario continúe con la pregunta 11

10.- ¿Qué conoce del video análisis?

.....
.....
.....

11.- ¿Ha tenido la oportunidad de trabajar sesiones de video análisis?

Sí

No

12.- ¿Considera que el video análisis hubiese ayudado en su formación profesional?

Mucho

Poco

Nada

13.- ¿Desde qué edad cree usted que se debe trabajar con sesiones de video análisis?

.....

14.- ¿Cree usted que las sesiones de video análisis le ayudan a mejorar la comunicación con sus compañeros dentro del campo de juego?

Mucho

Poco

Nada

15.- ¿Existe un espacio físico destinado para video análisis en el complejo del Club Técnico Universitario?

Sí

No

16.- ¿Considera usted que el video análisis ha sido una herramienta efectiva para el desarrollo del Club Técnico Universitario?

Sí

No

17.- Considere usted que las sesiones de video análisis deben ser:

Individual

En Grupo

Ambas

18.- ¿Qué posición ocupa dentro del campo de juego?

Arquero

Defensa

Volante

Delantero

19.- ¿Considera usted que las sesiones de video análisis ayudan a la mecanización de movimientos?

Sí

No

20.- ¿Considera usted que las sesiones de video análisis deben usarse para aprender movimientos generales dentro del campo de juego?

Sí

No

21.- ¿Qué elementos cree usted que se deben tomar en cuenta para las sesiones de video análisis?

Distancia entre jugadores

Movimientos corporales

Modelo de juego

Posición en el campo de juego

Comunicación con los compañeros

Comunicación con el DT

Otros

22.- ¿Considera usted que las sesiones de video análisis deben usarse para aprender movimientos específicos dentro del campo de juego?

Sí

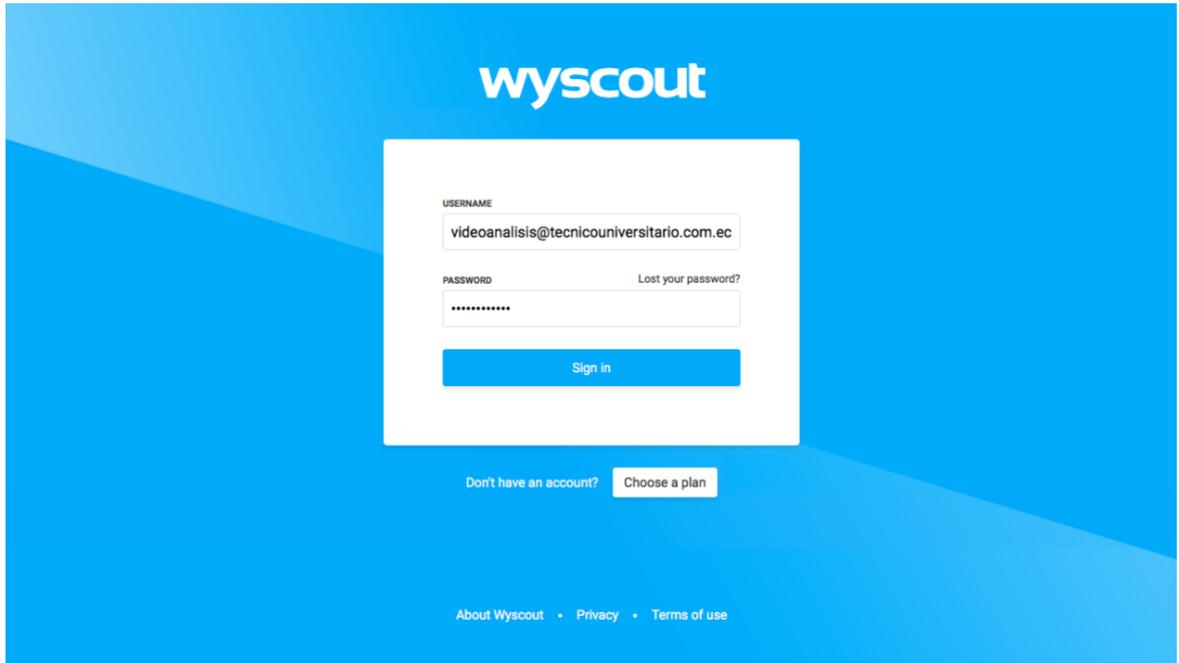
No

23.- ¿Considera que el video análisis es una herramienta para mejorar su desarrollo profesional?

Sí

No

Plataforma Wyscout



The image shows the navigation and country selection interface of the Wyscout platform. At the top, there is a search bar with the text 'Buscar un jugador o un equipo'. To the right, there are icons for user profile, settings, and various utility icons. Below the search bar, there is a 'Platform' section with tabs for 'Países', 'Otros Países', 'Competiciones Internacionales', and 'Agencias'. The 'Países' tab is selected, and it displays a grid of 50 country flags, each with its name in Spanish below it. The countries listed are: Afganistán, Albania, Alemania, Arabia Saudita, Argelia, Argentina, Armenia, Australia, Austria, Azerbaiyán, Bahrein, Bielorrusia, Bolivia, Bosnia y Herzegovina, Brasil, Bulgaria, Bélgica, Canadá, Chile, China, Chipre, Colombia, Corea, Costa Rica, Croacia, Dinamarca, Ecuador, Egipto, El Salvador, Emiratos Árabes Unidos, Escocia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Gales, Georgia, Gibraltar, Grecia, Honduras, Hungría, India, Indonesia, Inglaterra, Irlanda del Norte, Irán, Islandia, Israel, Italia, Japón, Jordania, Kazajistán, Kirguistán, Kuwait, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Malasia, Maldivas, México, Mongolia, Myanmar, Nepal, Noruega, Omán, Países Bajos, Pakistán, Panamá, Paraguay, Perú, Polonia, Portugal, Rumania, Rusia, Serbia, Singapur, Eslovenia, Corea del Sur, Suecia, Suiza, Tailandia, Tayikistán, Turquía, Ucrania, Emiratos Árabes Unidos, Uruguay, Uzbekistán, Vietnam, Yemén, and Zimbabue.

ECUADOR

Vista general

SELECCIONES NACIONALES

- Ecuador
- Ecuador Beach Soccer
- Ecuador U15
- Ecuador U17
- Ecuador U19
- Ecuador U20
- Ecuador U21
- Ecuador U22
- Ecuador U23

COMPETICIONES NACIONALES

Copa Ecuador

F.E.F.

Copa Sudamericana Play-Offs - Final

Otro

PRIMERA A 2019

Vista general | Partidos | Calendario | Clasificación | Goles | Informe de Wyscout

Partidos

LDU Quito - Aucas 0 - 0
08/12/2019 - Primera A - Jornada: 2

Macará - Delfin 1 - 1
07/12/2019 - Primera A - Jornada: 2

Delfin - Macará 2 - 1
01/12/2019 - Primera A - Jornada: 1

Aucas - LDU Quito 1 - 3
01/12/2019 - Primera A - Jornada: 1

Macará - Emelec 1 - 2
29/11/2019 - Primera A - Jornada: 2

Delfin - Independiente del Valle 2 - 2
28/11/2019 - Primera A - Jornada: 2

Barcelona - Aucas 0 - 0
28/11/2019 - Primera A - Jornada: 2

Universidad Católica - LDU Quito 0 - 2
28/11/2019 - Primera A - Jornada: 2

Independiente del Valle - Delfin 0 - 0
25/11/2019 - Primera A - Jornada: 1

Próximos partidos

EQUIPOS

← Regresar

América de Quito

Aucas

Barcelona

Delfin

Deportivo Cuenca

El Nacional

Emelec

Fuerza Amarilla

Guayaquil City

Independiente del Valle

LDU Quito

Macará

Mushuc Runa

Olmedo

wyscout

Edwin Edwin Siguenza Scout Group

CD TÉCNICO UNIVERSITARIO • Juveniles Primera A 2019

Vista general Partidos Historia Acciones Estadísticas Informe de Wyscout Playlists Mis clips Informe del equipo

PARTIDOS ANTERIORES

- Técnico Universitario - Aucas 3 - 2
02/11/2019 - Primera A - Jornada: 30
- Barcelona - Técnico Universitario 0 - 1
27/10/2019 - Primera A - Jornada: 29
- Técnico Universitario - Mushuc Runa 3 - 0
22/10/2019 - Primera A - Jornada: 28

JUGADORES

Jugadores en préstamo

Arquero	W. CHÁVEZ ('94) POR	B. VALENCIA ('95) POR	G. ESPINOZA ('99) POR	Defensor	C. TUALCHÁ ('95) DEF	E. GUEWARA ('90) DEF
	13	5	5		18	14
	W. CORDOBA ('91) DEF	J. FLOR ('98) DEF	J. ANANGONÓ ('89) DEF	L. ERAZO ('98) DEF	C. CASTRO ('78) DEF	
	13	11	5	4		
Mediocampista						

EVENTOS

Más acciones

Goles hechos	Goles recibidos
Ocasiones de gol	Ocasiones recibidas
Saques de portería	Saques de portería adversaria
Fase atacante	Fase defensiva
Contraataques	Contraataques adversarios
Saques de esquina a favor	Saques de esquina en contra
Tiros libres directos realizados	Tiros libres directos recibidos

wyscout

Edwin Edwin Siguenza Scout Group

C. MOSQUERA ('91) Técnico Universitario

Vista general Partidos Acciones Estadísticas Historia Transfer Informe de Wyscout Otros informes Scouting Añadir a la lista

INFO JUGADOR



Apellido Mosquera Perea
Nombre Carlos Andrés
Fecha de nacimiento 12/06/1991 (28 y.o.)
Lugar de nacimiento Colombia
Nacionalidad Colombia

Altura 174cm / 5'9"
Peso 72kg / 158lbs
Contrato hasta No disponible
Agente Ninguna Agencia
Club actual Técnico Universitario

ESTADÍSTICAS

Pie	Diestro
Partidos jugados	13
Min. por partido	53.6
Goles marcados	3
Goles por partido	0.2
Tarjetas amarillas	3
Tarjetas rojas	0



VÍDEOS

Más acciones

Video report automático	Mejores acciones
Goles	Asistencias
Pases	Desmarques
Centros	Jugadas claves
Pases en profundidad	Remates
Defensas	Defensas

COMPETICIONES ACTIVAS

2019	Técnico Universitario	Primera A	697'	13	7	3	-	3
------	-----------------------	-----------	------	----	---	---	---	---

PARTIDOS ANTERIORES

02/11/2019	Técnico Universitario - ...	Primera A	3 - 2	CF	72'	44'	-	-
27/10/2019	Barcelona - Técnico Uni...	Primera A	0 - 1	CF	82'	66'	-	-

Fotos





