



# Convención de la UEFA sobre titulaciones técnicas

Plan de estudios de contenidos mínimos:  
Diploma B de la UEFA

Edición de 2020

---





## PERFIL DEL ENTRENADOR

Un titular de licencia B de la UEFA debe ser capaz de proporcionar una experiencia positiva a los jugadores y los equipos de la categoría juvenil a absoluta amateur para mejorar su rendimiento mediante la adquisición de conocimiento, y debe demostrar competencia en las cuatro áreas siguientes:

### Entrenador

- » Trabajar con equipos de fútbol base y de élite tanto de la categoría juvenil como de la absoluta
- » Conseguir que tanto los jugadores como el equipo se desarrollen de la manera adecuada según sus edades y capacidades
- » Gestionar todos los aspectos relacionados con el rendimiento individual y del equipo y trabajar con el personal de apoyo
- » Desarrollar una metodología clara sobre qué y cómo enseñar para satisfacer las necesidades de todos los jugadores con distintos antecedentes

### Jugador y entorno

- » Desarrollar resultados del aprendizaje tanto para los jugadores individualmente como para el equipo
- » Comprender las características de las posiciones de juego para colocar a los jugadores dentro de la estructura del equipo según el formato de juego que se pretenda conseguir
- » Permitir que los jugadores exploren y experimenten en busca de soluciones efectivas
- » Motivar a los jugadores mediante sesiones de entrenamiento adecuadas

### Entrenamiento

- » Planificar y realizar sesiones de entrenamiento que sean desafiantes y cumplan con las necesidades de cada jugador, los grupos y todo el equipo
- » Gestionar, entrenar y motivar al grupo de jugadores de manera eficaz para conseguir un rendimiento técnico cualificado
- » Integrar aspectos de rendimiento físico en las sesiones de entrenamiento
- » Evaluar el comportamiento social y con respecto al juego de cada jugador durante las sesiones de entrenamiento y los partidos

### Partido

- » Establecer planificaciones efectivas para mejorar el rendimiento del equipo
- » Entrenar al equipo de una forma adecuada
- » Evaluar el rendimiento de cada jugador y del equipo durante los partidos
- » Analizar el rendimiento y reflexionar sobre él utilizando varios métodos diferentes para proporcionar comentarios efectivos a cada jugador y al equipo en general

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Entrenador		
Competencias	Módulos	Horas lectivas <sup>1</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender las diferencias entre entrenar en categorías amateur y de élite</li> <li>Emplear actitudes de entrenamiento positivas; por ejemplo, respeto por el juego y por las personas</li> <li>Trabajar en estrecha colaboración con el cuerpo técnico para desarrollar un programa de entrenamiento</li> <li>Implementar la filosofía del club</li> <li>Adoptar los valores adecuados según la atmósfera del partido y la ética deportiva</li> </ul>	Filosofía, valores y creencias	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los diferentes estilos de enseñanza y de aprendizaje (modelos técnicos)</li> <li>Usar distintos estilos de formación en función de la situación</li> <li>Desarrollar una metodología clara sobre qué y cómo enseñar para satisfacer las necesidades de todos los jugadores</li> <li>Identificar y corregir errores usando distintos métodos de intervención en el entrenamiento</li> <li>Dar siempre buen ejemplo en el enfoque de entrenamiento</li> <li>Establecer objetivos y desafíos para cada jugador y para el equipo</li> <li>Comunicarse de forma eficaz con los jugadores, el personal de apoyo y los padres</li> </ul>	Metodología didáctica: el arte de entrenar	
<p>La sección del curso dedicada al entrenador requiere al menos 20 horas de formación ajustada a la realidad.</p>		

<sup>1</sup> Cada signatario de la convención determinará la cantidad exacta de horas lectivas de los módulos del curso.

Jugador y entorno		
Competencias	Módulos	Horas lectivas
<ul style="list-style-type: none"> <li>Entender el entorno del fútbol amateur y el recorrido de los jugadores desde el fútbol base hasta el de élite</li> <li>Conocer las diferentes etapas del aprendizaje y entender cómo aprenden los jugadores</li> <li>Comprender las características y los requisitos de las posiciones de juego para colocar a los jugadores dentro de la estructura del equipo según el formato de juego que se pretenda conseguir</li> <li>Aplicar un sistema de caracterización de los jugadores para analizar de forma efectiva el rendimiento de cada uno</li> <li>Gestionar las diferencias del equipo</li> <li>Permitir que los jugadores exploren y experimenten en busca de soluciones efectivas</li> <li>Ser un miembro activo de la estructura del club para conseguir el desarrollo tanto de los jugadores como del equipo</li> </ul>	Conocer al jugador y el entorno	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar planes de entrenamiento semanales integrados que sean seguros y efectivos, y en los que se tengan en cuenta los principios básicos del entrenamiento y la carga física</li> <li>Analizar la carga física de distintos tipos de entrenamiento futbolístico</li> <li>Comprender qué factores aumentan el riesgo de lesiones y demostrar cómo se pueden mitigar mediante el diseño de sesiones de entrenamiento seguras y efectivas en las que se supervise la carga, se caliente y se hagan ejercicios de prehabilitación, y se contrasten los beneficios y las limitaciones de un enfoque integrado frente a uno aislado para el entrenamiento físico</li> </ul>	Desarrollo físico	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Entender las cualidades mentales básicas relacionadas con el rendimiento y saber cómo gestionarlas</li> <li>Evaluar el comportamiento social y con respecto al juego de cada jugador durante las sesiones de entrenamiento y los partidos</li> </ul>	Desarrollo psicológico	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los problemas sociales relacionados con el abuso del alcohol y las drogas</li> <li>Entender las redes sociales y cómo pueden afectar a la cohesión y el rendimiento del equipo si se usan incorrectamente</li> <li>Crear un entorno positivo mediante el desarrollo de un espíritu de equipo en el que la cooperación, la autorregulación y la disciplina desempeñen un papel importante para apoyar a los demás y trabajar con ellos</li> <li>Crear un entorno social en el que se fomente un entorno abierto, comprometido y agradable mediante la interacción positiva con los jugadores, sus familias y el personal de apoyo</li> </ul>	Desarrollo social	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear un entorno de trabajo seguro</li> <li>Conocer las necesidades y los antecedentes de cada jugador</li> <li>Entender los beneficios de los buenos hábitos para la salud y el rendimiento de los jugadores; por ejemplo, nutrición, hidratación y sueño</li> <li>Conocer la normativa y legislación sobre protección de la infancia<sup>2</sup></li> </ul>	Cuidados y bienestar	
<p>La sección del curso dedicada al jugador y al entorno requiere al menos 20 horas de formación ajustada a la realidad.</p>		

<sup>2</sup> Si desea más información sobre la protección de la infancia, consulte el manual Child Safeguarding Toolkit, destinado a las federaciones miembros de la UEFA.

Entrenamiento		
Competencias	Módulos	Horas lectivas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar estilos de entrenamiento efectivos para desarrollar una interacción y la conexión entre los jugadores que sea adecuada para sus edades y niveles de habilidad</li> <li>• Diseñar distintas sesiones técnicas y tácticas para ofrecer desafíos constantes a los jugadores y al equipo</li> <li>• Entender cómo gestionar el espacio y las zonas en lo que respecta al número de jugadores y cómo aumentarlo (es decir, 3 contra 2 o 4 contra 3) se puede usar para mejorar la toma de decisiones de los jugadores</li> </ul>	Diseño y contenido de las sesiones de entrenamiento	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar competencia en la planificación a corto y medio plazo</li> <li>• Planificar y realizar sesiones de entrenamiento que cumplan con las necesidades de cada jugador y de todo el equipo</li> <li>• Revisar y adaptar la técnica de entrenamiento durante las sesiones para atender los desafíos y las necesidades específicas del grupo</li> <li>• Analizar el rendimiento y reflexionar sobre él para proporcionar comentarios efectivos a cada jugador y al equipo en general</li> <li>• Aplicar métodos de análisis de los jugadores y los partidos para obtener un mayor conocimiento sobre cómo se podría mejorar el rendimiento</li> <li>• Diseñar un sistema de caracterización y evaluación de jugadores para medir el desempeño individual y del equipo</li> </ul>	Planificación, impartición y revisión	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar a los jugadores mediante sesiones de entrenamiento adecuadas y efectivas</li> <li>• Inspirar a los jugadores y al equipo con un comportamiento positivo</li> <li>• Exigir estándares razonablemente elevados tanto dentro como fuera del terreno de juego y dar un buen ejemplo</li> <li>• Implementar distintos estilos de liderazgo</li> <li>• Crear un entorno de aprendizaje gracias a una planificación y preparación adecuadas</li> </ul>	Clima de aprendizaje y motivacional	
<p>La sección del curso dedicada al entrenamiento requiere al menos 20 horas de formación ajustada a la realidad.</p>		

Partido		
Competencias	Módulos	Horas lectivas
<ul style="list-style-type: none"> <li>Preparar a los jugadores y al equipo para los partidos gracias a que se dispone de una clara comprensión de las funciones de los jugadores y los requisitos básicos de las posiciones de juego en distintos formatos de juego y diferentes sistemas de juego</li> <li>Seleccionar el equipo adecuado para un partido y entrenarlo durante el partido</li> <li>Dar a todos los jugadores del equipo las mismas oportunidades de juego siempre que sea posible</li> </ul>	Jugadores	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar el rendimiento mediante conversaciones positivas con el equipo antes durante y después de un partido</li> <li>Analizar y evaluar el rendimiento de cada jugador y del equipo usando distintos sistemas de análisis siempre que sea posible</li> <li>Realizar y fomentar la realización de comentarios efectivos al involucrar a los jugadores y al equipo en el entorno de aprendizaje para mejorar el futuro rendimiento Entender cómo interactuar con el personal de apoyo que influye en crear una experiencia de juego positiva</li> </ul>	Entorno de los partidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir experiencia en la función y el entrenamiento en diferentes formatos de juego o partidos, por ejemplo, partidos pequeños, 11 contra 11 y torneos de fútbol</li> </ul>	Formatos del juego	
<p>La sección del curso dedicada a los partidos requiere al menos 20 horas de formación ajustada a la realidad.</p>		

Contenidos interactivos guiados; no se incluye el autoaprendizaje	Al menos 95 horas
Prácticas laborales en el entorno del club	Al menos 25 horas
Cantidad mínima de horas de formación ajustada a la realidad	<b>120 horas<sup>3</sup></b>

<sup>3</sup> Mínimo de horas de teoría y unidades prácticas fuera del terreno de juego: 60  
Mínimo de horas de unidades prácticas sobre el terreno de juego, incluidas prácticas laborales: 60

## EVALUACIONES

Evaluaciones formativas y recapitulativas	
Teoría. El entrenador debe ser capaz de entender y explicar lo siguiente:	Práctica. El entrenador debe demostrar su capacidad para aplicar los principios siguientes:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entrenador</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Capacidad de planificar y diseñar sesiones que satisfagan las necesidades de los jugadores y del equipo</li> <li>» Desarrollar una metodología clara sobre qué y cómo enseñar</li> <li>» Identificar y corregir errores usando distintos métodos de intervención en el entrenamiento</li> <li>» Reflexionar sobre el rendimiento y autoanalizarlo</li> </ul> </li> <li>• <b>Jugador y entorno</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Entender las diferentes etapas del aprendizaje y cómo aprenden los jugadores</li> <li>» Inspirar a los jugadores y al equipo con un comportamiento positivo</li> <li>» Comprender las características y los requisitos de las posiciones de juego para colocar a los jugadores dentro de la estructura del equipo según el formato de juego que se pretenda conseguir</li> <li>» Evaluar el comportamiento de los jugadores durante los partidos y las sesiones de entrenamiento</li> </ul> </li> <li>• <b>Entrenamiento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Preparar y llevar a cabo sesiones técnicas y tácticas para ofrecer desafíos constantes a los jugadores y al equipo</li> <li>» Establecer un ambiente de aprendizaje positivo mediante una planificación y preparación eficientes</li> <li>» Diseñar un sistema de caracterización y evaluación de jugadores para medir el desempeño individual y del equipo</li> <li>» Exponer una supervisión y una gestión de carga básica</li> <li>» Demostrar las diferencias entre el entrenamiento físico integrado y el aislado</li> </ul> </li> <li>• <b>Partido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Preparar a los jugadores y al equipo para los partidos gracias a que se dispone de una clara comprensión de las funciones de los jugadores y los requisitos básicos de las posiciones de juego en distintos formatos de juego y diferentes sistemas de juego</li> <li>» Gestionar el rendimiento mediante conversaciones positivas con el equipo antes, durante y después de un partido</li> <li>» Analizar y evaluar el rendimiento usando distintos sistemas de análisis siempre que sea posible</li> <li>» Realizar y fomentar la realización de comentarios efectivos al involucrar a los jugadores y al equipo en el entorno de aprendizaje a fin de mejorar el futuro rendimiento</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b>Diario personal de actividades del entrenador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar y realizar sesiones de entrenamiento seguras y desafiantes</li> <li>• Analizar y revisar sesiones de entrenamiento y partidos</li> <li>• Autoevaluación, autorreflexión y habilidad para adaptar la planificación y las actividades de entrenamiento futuras</li> <li>• Capacidad de trabajar con jugadores individualmente y con el equipo en todos los aspectos de su desarrollo</li> </ul>	