

## La importancia de los guías en el fútbol ciego

Marelli, Martin

Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

[Tincho\\_lk\\_lp@hotmail.com](mailto:Tincho_lk_lp@hotmail.com).

Silvester Franchi

Universidad Federal de Santa María/Brasil

[Silvesterfranchi@gmail.com](mailto:Silvesterfranchi@gmail.com).

### Resumen:

A través de una investigación que se está llevando a cabo, es que nace esta ponencia. La investigación trata sobre la comunicación práctica del fútbol para ciegos. De dicha investigación salieron varias preguntas y a partir de allí las más importantes ¿Se puede jugar al fútbol para ciegos sin guías? ¿Los guías de fútbol para ciegos, son jugadores, o qué serían? Se realizaron entrevistas a diferentes personas relacionadas con el fútbol para ciegos, y a partir de las conclusiones de estas y siguiendo como marco teórico la Praxiología Motriz, intentamos responder las preguntas mencionadas anteriormente.

**Palabras claves:** Guías - Información - Incertidumbre – Esencial.

## **Introducción**

Esta ponencia se encuentra relacionada en el marco del grupo de investigación “La lógica interna, las prácticas corporales y la Educación Física”, el cual se lleva a cabo en la UNLP desde el 2015. Además, es una investigación que es un marco en la aproximación entre grupos de investigación de Latinoamérica, en específico el Grupo de Estudios Praxiológicos de la Universidad Federal de Santa María/Brasil. El origen de este trabajo se ubica a partir de otra investigación, esta habla sobre la comunicación práxica del Fútbol Ciego, y al trabajar en esta, surgió la idea de hacer entrevistas (vía email, a jugadores, técnicos, llamadores, árbitros) y de lo analizado en éstas es que nace nuestra ponencia, sobre la importancia de los guías en el Fútbol Ciego.

Inicialmente creemos haber la necesidad de una primera aclaración, este deporte se llama Fútbol para Ciegos, pero no podemos dejar de considerar que existen los guías no ciegos que también participan, a su modo, del juego, creemos que en vez de “para” debería llamarse solamente Fútbol Ciego. El “para” suena como excluyente para personas ciegas o B1 como dice el reglamento de IBSA.

En el fútbol ciego está compuesto por 5 jugadores de campo, de los cuales 4 jugadores de campo deben ser según el reglamento B1 que es la clasificación de ceguera de más alto grado, y el arquero siendo una persona no ciega. Según el reglamento puede entrar a atajar si el equipo queda sin arquero, ya sea por lesión o expulsión cualquier persona del staff (llamador, técnico, asistente, médico, preparador físico). Los límites que pone el reglamento son que el arquero debe ser vidente o B2 o B3 (categorías con menor grado de discapacidad). El que entra a nivel juvenil debe respetar la edad, es decir, selección sub 23 va a poder ingresar aquella persona del staff que cumpla con la condición de la edad. Y a nivel selección el miembro del staff que entre tiene que ser de la misma nacionalidad.

La cancha mide 20 metros de ancho por 40 metros de largo la misma está dividida en tres tercios (marcados con una línea punteada). Esta línea es la que les permite a los guías saber hasta donde ellos pueden hablar, es decir que

cuando la pelota esté en su tercio, el responsable del mismo es el que tiene que hablar, y los otros dos Guías no pueden dar indicaciones.

Cuando en el fútbol ciego se habla de guía, la mayoría solo hace mención al llamador, y será porque es el único rol que tiene en el juego, pero en realidad los guías son tres. El arquero cumple un doble rol, el de atajar y el de guiar, orientando a la defensa, diciéndole a sus jugadores por dónde viene el atacante, si tiene que salir a cortar la jugada, si debe marcar, si tiene un compañero para salir jugando, etc. Con la salvación de que el único guía que está físicamente dentro de la cancha es el arquero, el DT que cumple también un rol de guía, se ubica en el tercio del medio, orientando el medio campo (por fuera de la cancha). Luego tenemos al llamador que su función o rol es el de ser guía, este se encarga del ataque y se ubica detrás del arco contrario.

El técnico además de ser la cabeza del equipo, es el que tiene la mejor perspectiva de la cancha, debido a su posición, ve completamente lo que sucede en el terreno de juego, se comunica con el arquero, ya sea para pedirle por donde quiere que vaya la pelota, o con el llamador, después de haber sucedido una jugada (para corregir algo), o antes de un tiro libre le indica con gestos, que es lo que le debe decir al que va a patear. Además orienta el medio campo, como los otros guías les avisa a donde tienen que marcar, cual es el mejor momento para dar un pase o eludir al rival y seguir hacia el arco, marca jugadas, a través de códigos practicados en la semana. En definitiva el técnico además de su rol como tal, es guía y es por su doble función la pieza importante para que todo funcione de la mejor manera posible.

Teniendo en cuenta este entramado de actores existentes en el fútbol ciego, así como la no exigencia por parte del reglamento que haya guías (llamador y técnico), nos propusimos en nuestra investigación a identificar lo que propiamente las personas ligadas al fútbol ciego nos puedan decir sobre la necesidad o no de los guías en partidos de fútbol ciego. A partir de este estudio podemos comprender el “grado” de importancia que se puede dar a los guías y su necesidad en el juego.

## Metodología

A partir de un enfoque cualitativo, nuestro estudio se puede caracterizar como una investigación descriptiva. Utilizamos entrevistas como instrumento de investigación para la colecta de los datos para que sean analizados para buscar respuestas al planteamiento de la investigación.

La realización de las entrevistas no es la comúnmente utilizada, o sea, a través de una charla personalmente entre dos personas, pero hechas a través de la internet (Flick, 2009). Este modo de entrevista posibilita que haya la superación de la dificultad que la distancia física entre sujetos investigadores e investigados impone. Dos fueron los medios de colecta de los datos de las entrevistas: a través de e-mail, este se puede caracterizar como una forma asíncrona o sea, el entrevistador y entrevistado no necesitan estar a la vez online, el cual el primer se lo envía las preguntas para que él según las conteste a su tiempo (Flick, 2009). La otra manera que utilizamos fue la tecnología del aplicativo de Smartphone Whatsapp a través de la utilización de diálogo de audios. Este según modo posibilitó superar, además de la distancia física, la dificultad de la expresión escrita que por veces cuesta a personas ciegas. A partir de (Flick, 2009) podemos concluir que este modo de conversación se puede caracterizar como asíncrona pero también síncrona, pues puede ocurrir una interacción al mismo tiempo o cada uno a su tiempo.

Básicamente las entrevistas estuvieron compuestas de cuatro preguntas, las que siguen: 1. ¿Cuál es la/las funciones de los guías? 2. ¿crees que es importante el rol del guía? ¿Por qué? 3. ¿Se podría jugar al Fútbol ciego sin guías? ¿Por qué? 4. ¿Crees que los guías son jugadores? Teniendo en cuenta al Arquero como guía que intervienen en acciones dentro del Juego. La pregunta va más allá, apunta al técnico y al llamador como jugadores, pero que no intervienen en acciones motrices, pero si analizan, decodifican, el Juego y luego se le es transmitido a los jugadores de campo.

Los sujetos que contribuyeron a nuestra investigación fueron jugadores, llamadores, técnicos, arqueros y árbitros. Nuestra intencionalidad fue de buscar las opiniones a partir de	<b>Función</b>
--	----------------

las diferentes funciones que existen al fútbol ciego. Abajo tenemos un cuadro con todos los entrevistados.XEntrevistado	
Germán Márquez	Técnico de Estudiantes de La Plata. Guía de la selección Argentina
Gonzalo Abbas	Técnico del Equipo Municipalidad de Córdoba
Abel Ismael Estigarribia	Técnico del equipo de ACHADEC (Chaco)
Ricardo da Luz	Técnico de la selección de Uruguay
Marcelo González	Técnico de los Búhos Santa Fe
Martín William	Técnico de Huracán
Cesar	Técnico de la selección de Chile
Fernando Carrillo	Técnico del equipo Santander de Colombia y parte del cuerpo técnico de la selección de Colombia
Daniel Castro	Técnico de la selección de Colombia
Gabryel Mayer	Arquero y técnico de equipos en Brasil
Kevin Brunt	Llamador del Centro Basko
Alejandro Flores	Arquero y llamador del club Libertad de Chaco
Ismael	Ex llamador de la selección de México
Ezequiel Barco	Ex llamador del Centro Basko Fútbol Ciego
Lelio Sánchez	Capitán y jugador delantero del equipo de Futbol Ciego del Centro Basko
Darío Lencina	Arquero de Estudiantes de La Plata
Carlos García	Delantero del equipo Municipalidad de Córdoba
Lucas Rodríguez	Delantero del equipo Municipalidad de Córdoba y jugador de la selección Argentina
Hugo Ramírez	Jugador de la selección de Paraguay y del equipo Fundación Iguales.
Ricardo Steinmetz Alves "Ricardinho"	Jugador de la Selección Brasileña
Silvio	Jugador de Argentina
Mariano Travaglino	Árbitro internacional de Futbol Ciego B1
Juan Carlos Paule Rodríguez	Árbitro IBSA. España

Nuestro análisis de fue ubicado a partir de las cuatro preguntas hechas a nuestros entrevistados. Por lo tanto, tuvimos que considerar las diferentes preguntas así como, dentro de cada categoría, los diferentes actores y en especial sus diferentes funciones al fútbol ciego. De hecho, abajo presentamos los resultados de nuestra investigación.

## Resultados y discusión

Los resultados de nuestra investigación están relacionados estrictamente a las respuestas de las preguntas planteadas a los sujetos entrevistados. De este modo nos pareció mejor organizar la ponencia y los hallazgos de la investigación a partir de dichas preguntas de tal forma que cada una de las preguntas generó, respectivamente, un apartado que intenta satisfacer, juntamente con las discusiones que elaboramos, nuestras dudas correspondientes al tema de investigación.

### *La función de los guías y su importancia*

La función, o rol de los guías sería, darles información a los jugadores B1. Esta fue la conclusión expresada por todos nuestros entrevistados, lo que es el que el reglamento lo dice (International Blind Sport Federation, 2017), bien como fue mencionado los tercios que compete a cada uno de los guías.

¿Cualquier información? No. Muchos de los entrevistados fueron seguros al decir que las informaciones deben ser claras, sencillas y precisas, o sea todas las informaciones útiles, necesaria que sea pertinente a la situación de juego de ese momento. Los guías analizan la situación de juego, recaudan información y se las transmiten a los jugadores les orientando para poder concretar la jugada de gol, o para que el equipo rival no le concrete la misma.

Además, tenemos que resaltar algunas ideas específicas de algunos de los sujetos de la investigación. Uno de los sujetos nos dijo que se debe tener en cuenta la discapacidad de cada atleta. ¿Pero, no son todos clasificados como B1? Por supuesto que sí, pero algunos de los jugadores son ciegos desde el nacimiento y otros que se quedaron ciego por algún motivo. Esto influye en la claridad de la información, pues unos tienen un sentido espacial más desarrollado que otros, luego necesita de informaciones aún más precisas.

Un otro dato importante dicho por un técnico es que además de que los guías intuye las posibilidades tácticas de juego y se las pasa a los jugadores de su equipo “genera una anticipación a la estrategia del equipo rival”. En este punto creemos que este es la principal justificativa para que las informaciones de los guías hacia los jugadores sean claras y objetivas.

Uno de los jugadores entrevistados nos dijo que “cuanto más hable el arquero, menos posibilidad tienen de patear al arco”. En una primera mirada se puede creer que al arquero hablar mucho cuando el otro equipo esté atacando sea una actitud paradójica, pues podrá mejor orientar a los atacantes adversarios a patear a la portería, pero luego hay la justificativa “si ordena bien a sus defensores seguramente que les pateen menos que si no lo hace”. La buena comunicación es lo que es la clave para el éxito del equipo, pues mismo la orientación a los compañeros se sobrepone a lo que los adversarios pueden escuchar.

Es importante que subrayemos que algunos de los jugadores entrevistados nos dijeron con sus palabras que “los guías son nuestros ojos”. En este contexto un jugador dijo que en el fútbol cada acción es deliberada, o sea, no acontece al azar, así los guías tienen esta responsabilidad. Tres técnicos entrevistados resaltan la importancia de ellos (técnicos llamadores, arqueros) desde el entrenamiento, pues se queda más próximo de la mejora de la táctica de juego y de conocer mejor a sus jugadores. Así que con lo dicho anteriormente, podemos concluir que cuanto más comunicación haya entre guías y jugadores, más se utilizarán palabras cortas y precisas al pasar las informaciones, resultando en un proceso de mejor ocultación de las jugadas hacia el adversario.

Por fin, en la cuestión de la importancia de los guías, es necesario que tengamos en cuenta unas características relevantes que fueron resaltadas por un técnico:

“Tiene que ser una voz de mando, una voz fuerte, para que el jugador se sienta seguro confiable con el guía, lo importante del guía, creo que es, transmitirle, tranquilidad, confianza al jugador, cuando mejor se entienda esa dupla, va a funcionar y va a dar resultado, de lo contrario, si el guía no tiene una voz de mando, es muy sumiso es muy callado, le cuesta guiar con palabras cortas, le cuesta dar ciertos detalles, el jugador no se va a sentir cómodo”.

De este modo queda visible que vamos más allá en considerar que los guías deben solamente transmitir informaciones a los jugadores, pues deben ser su “mano derecha”, las personas que más pueden confiar en aquellos momentos.

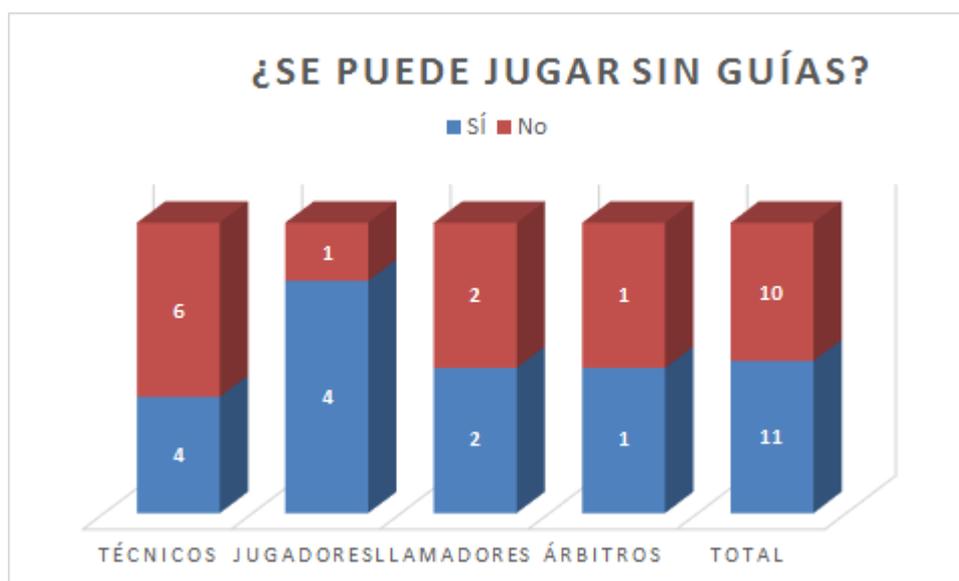
*Los guías: ¿será posible dispensarse?*

Como hasta ahora vimos, son guías que orientan los jugadores B1 son tres: el llamador (responsable por el tercio atacante); el técnico (responsable por el tercio medio); y el arquero (responsable por el tercio defensivo, además de guardar la portería) (International Blind Sport Federation, 2017). Al dirigirnos hacia la comprensión de la importancia de los guías en el fútbol ciego tenemos que llevar en consideración si los sujetos ligados al desarrollo del juego tienen que estar ahí.

A partir de la lectura del reglamento internacional para el fútbol B1 de la IBSA (International Blind Sport Federation, 2017) no hay ninguna información/regla acerca de la necesidad de presencia de los guías o de la ausencia de ellos. Así que podemos concluir que como es un caso omiso no se prohíbe que un equipo que pueda jugar sin el llamador o el técnico. Excluimos el arquero, porque este sí que es necesario según el reglamento.

Abajo tenemos un grafo que representa superficialmente las opiniones de nuestros entrevistados.

Grafo 1 - La necesidad de los guías.



La opinión de los sujetos de la investigación estuvo bastante dividida. Los jugadores fueron los que más dijeron sí proporcionalmente al total. Entre las otras categorías de entrevistados las opiniones quedaron en una proporción casi que igual que al total.

Las respuestas negativas a la pregunta fueron bastantes contundentes al afirmar que no se puede jugar. Los sujetos con esta opinión la justificaron de las siguientes formas: pasar tranquilidad a los jugadores, orientar hacia la portería, que son roles que van más allá de la orientación porque influyen directamente en las situaciones de juego. Una de la opiniones profundiza la necesidad de que haya el llamador, pues considera que si un equipo se queda sin el llamador por algún determinado motivo lo mandaría su técnico para cumplir esta función, quedándose sin técnico en la zona media, por lo que cuesta el sentido de ubicación de los jugadores hacia la portería. En lo que dice respecto al llamador otros cuatro sujetos les gustaría que con el avance de las tecnologías se pudiera en un futuro sustituir este rol por una señal sonora.

Creemos que para haber este cambio aún queda mucha discusión a ser hecha en el ámbito de este deporte. El llamador también hay que tomar decisiones, orientar determinados tiros a gol, no es solamente hacer una señal sonora en un lado u otro de la portería.

Por otro lado, las opiniones afirmativas a nuestra pregunta se hicieron con un “pero”. Es decir, todos nuestros sujetos que contestaron sí que se puede jugar sin los guías fueron más allá y nos explicaron que seguramente la modalidad quedaría más desorganizada. A partir de las entrevistas podemos ubicar las pérdidas en la modalidad en concordancia de no haber guías en dos grupos: el primer de orden táctica y luego de orden estética.

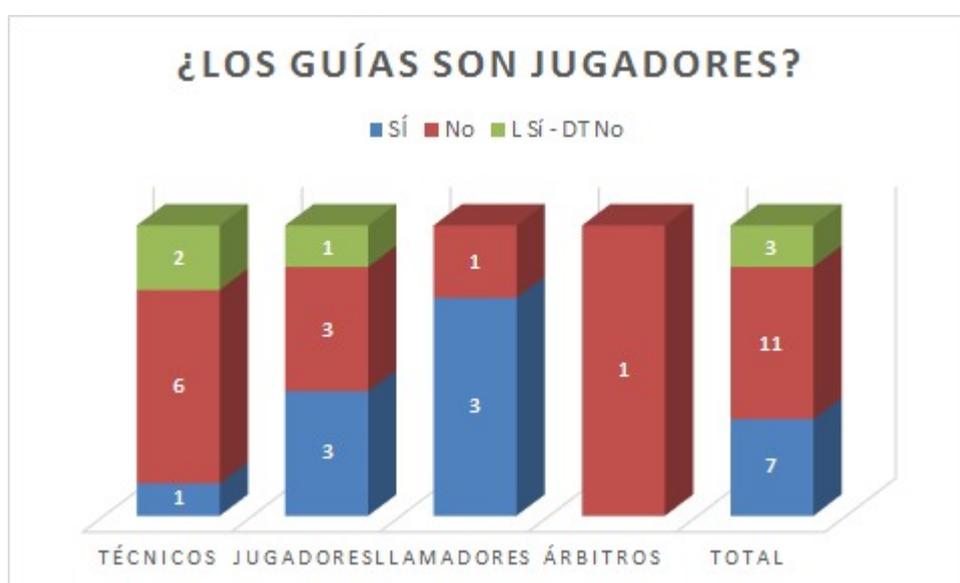
Con relación a la táctica podemos subrayar que se perdería la forma de situarse en la cancha y la precisión de en la ejecución, la dificultad de tirar a gol mismo que se podría ubicarse por el portero adversario, lo que dé luego ciertamente generaría la estrategia del portero quedarse callado. En el orden estético, la desorganización que existiría sin los guías dejaría el juego menos interesante de mirarse, se quitaría el atractivo del deporte por las jugadas más imprecisas. Por último, una opinión creemos que resume lo que representaría

pasar a jugar al fútbol ciego sin guías “...sería totalmente desorganizado. Y sería un severo retraso a nuestro deporte”.

### Los roles de guías

Al momento que empezábamos a plantear la presente investigación, nos surgió la idea de preguntar a los sujetos si ellos consideran los guías como jugadores a partir de las funciones a ellos atribuidas.

Tenemos una visión general en el siguiente grafo (Grafo 2):



Grafo 2 - Opiniones a respecto del rol de los guías<sup>1</sup>.

Lo cuantitativo de las respuestas revela casi que la igualdad de división de las opiniones. Al justificar las respuestas “no” nuestros sujetos citaron la necesidad de haber la participación activa de en el juego para poder considerarlos como jugadores. Quedó claro a partir de las negativas a la pregunta que ciertamente el técnico y llamador influyen muchísimo en la jugadas, todavía no son ellos que van poner en práctica, la toma de decisiones está a cargo de los jugadores de campo y arquero.

<sup>1</sup> La diferencia de números de entrevistados en este grafo y el anterior es debido a que unos sujetos no contestaron claramente a las preguntas y nos pareció mejor excluir los casos inciertos.

Podemos dejar más claro esto haciendo un paralelo a un vídeo juego. El fútbol ciego no es un video donde hay 3 guías que manejan 4 jugadores B1 con un joystick. Esto es un deporte donde los guías se anticipan, hacen hipótesis de lo que va a pasar, marcan jugadas, dan información importante y precisa a sus jugadores, leen la situación de juego. Los guías procesan lo que está pasando en el juego, y con palabras precisas influyen en la toma la decisión de lo que se debería hacer el jugador, esto pasa en muy pocos segundos, y lo que pensó en un momento, a la hora de oralizarlo, la jugada pudo haber cambiado. Pero el que tiene la toma de decisión es el jugador de campo b1. Él en definitiva es el que recibe la información del o los guías, la procesa y de ahí decide cuál es, para él la mejor acción motriz a realizar.

Los sujetos que defienden la idea de que los guías son jugadores lo justifican que es justamente por la influencia que los guías actúan en un partido que deben ser considerados como jugadores. Consideran que mismo no actuando directamente desempeñan un fundamental rol en el juego.

Después de analizar las respuestas de la investigación aún no nos quedó claro y se podemos asegurar que los guías son jugadores. Seguimos el marco teórico de la Praxiología Motriz y de luego tenemos que establecer una reflexión con esta siguiente definición de la toma de decisión con relación a los demás jugadores, sean compañeros o adversarios:

“Las demás personas que intervienen son fuentes de incertidumbre y su intrusión hace que la situación motriz se suma en el mundo nuevo, ya que las características con los demás no tienen punto de comparación con las que atañen el medio físico. El otro es también centro de decisión, es poseedor de significaciones y de proyectos. Además, el otro sabe que yo sé; el otro sabe que yo sé que sabe. Esto lo transforma todo, pues mi propia acción influirá en su acción, y habré de tener en cuenta sus supuestas intenciones, la manera como creo que tendrá en cuenta la percepción que yo tengo de sus proyectos. En el fútbol o en el tenis, el jugador se anticipa a anticipaciones; hace hipótesis sobre las hipótesis que atribuye a los demás. Una red de decisiones se inserta en una red de interacciones. Cada jugador trata de descubrir los indicios

pertinentes que le permitirán pre actuar, con entero conocimiento” (Parlebas, 2001: 59).

Queda claro que en los escritos de Parlebas que las personas que pueden generar incertidumbre a los demás son las que pueden actuar a través de acciones motrices. Lo que ciertamente Parlebas no llevo en consideración fueron modalidades peculiares como el fútbol ciego. Invitamos al lector reflexionar acerca del trecho que citamos arriba de Parlebas “En el fútbol o en el tenis, el jugador se anticipa a anticipaciones; hace hipótesis sobre las hipótesis que atribuye a los demás.” (Parlebas, 2001. Pág. 59). Al fútbol ciego al jugador tiene que percibir las anticipaciones y creaciones de hipótesis a partir del desplazamiento del balón, a través de su ruido, pero principalmente por la comunicación que existe entre los guías de su equipo y sus compañeros, así como los guías y sus adversarios.

De hecho la relación de los técnicos/guías con los jugadores en comparación a otras modalidades es mucho más precisa. Es por esto que se nos ocurre clasificar a los guías, técnico y llamador en este caso, jugadores asistentes. Por la influencia que tienen ellos en el juego y por todo lo comentado en esta ponencia.

Esta definición no termina en esta ponencia y continuará en el trabajo que hizo que esta misma sea llevada a cabo.

## **Bibliografia**

Flick, U. (2009). *Introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed.

International Blind Sport Federation. (2017-2021) *Reglas de Juego de Futsal*.

Parlebas, P. (2001) *Juegos, deportes y sociedad: Léxico de praxiología motriz*.  
Barcelona: Paidotribo.