Talent ID

Guía para entrenadores

El trabajo diario del entrenador en Talent ID, con capturas y explicaciones: entrenamientos, tests desde el celular, jugadores, metodología y organización. Repetí los pasos en la academia demo «Academia de Fútbol Los Ceibos» (Buenos Aires): ar.coach@demo.talentid, contraseña demo1234.

1. Primeros pasos
2. Trabajo diario
3. Jugadores: salud y desarrollo
4. Metodología
5. Organización y academia

talent-id.org

Noviembre 2026

Guía para el entrenador de una academia o escuela de fútbol: qué hacer cada día, cómo organizar un día de tests y cómo leer los datos de maduración. Las capturas son del área demo de la «Academia de Fútbol Los Ceibos» (Buenos Aires): ar.coach@demo.talentid (contraseña demo1234).

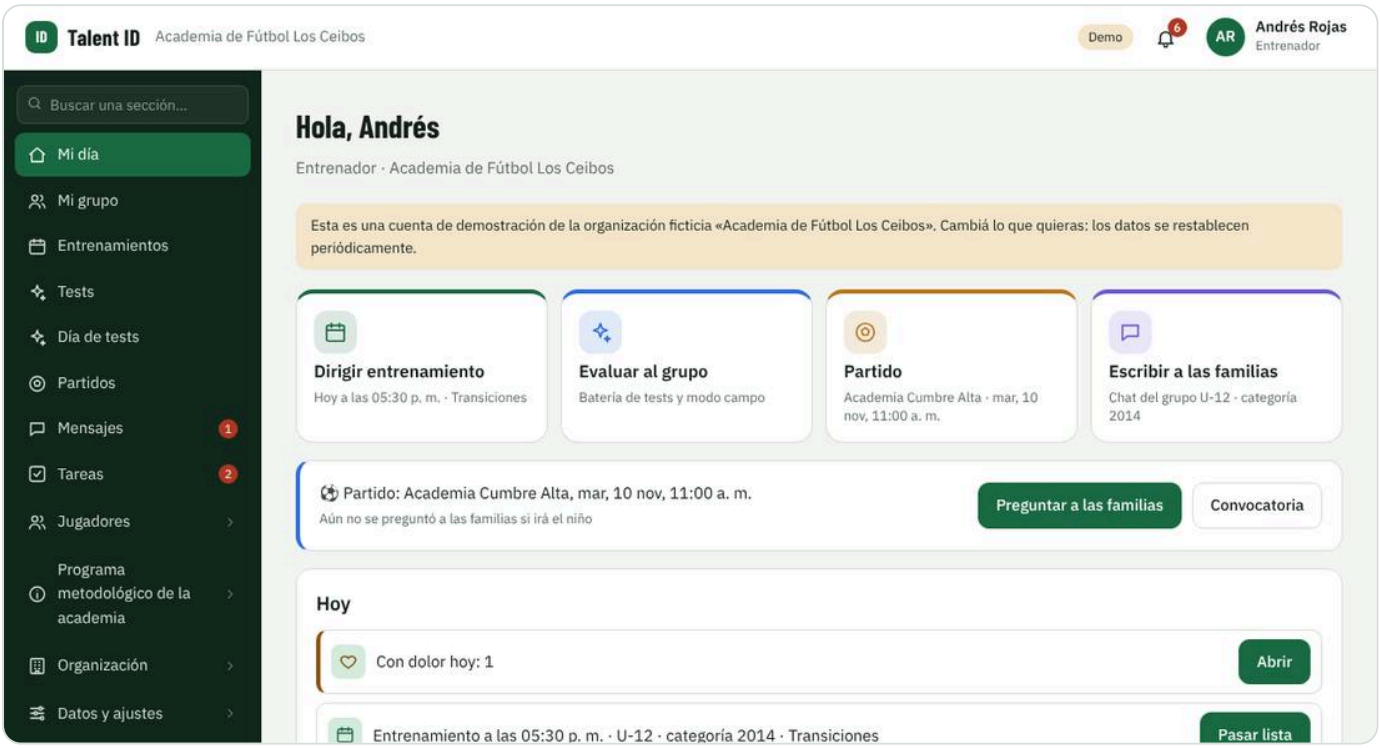
1. Primeros pasos

1.1. Cómo entrar en la academia

1. La dirección de la academia te envía una invitación o un código de invitación.
2. Registrate en talent-id.org/ar o iniciá sesión e ingresá el código: vas a entrar directamente en tu grupo.
3. Agregá la web a la pantalla de inicio del celular: en la cancha vas a trabajar justamente desde ahí.

1.2. «Mi día»

La página principal del entrenador reúne todo lo de hoy.



Mi día

- **Cuatro acciones rápidas:** «Dirigir entrenamiento», «Evaluar al grupo», «Partido», «Escribir a las familias».
- **Próximo partido:** el botón «Preguntar a las familias» les pregunta a todas las familias del grupo si el chico va a ir; «Convocatoria» es la lista para el partido.
- **«Hoy»:** quién tiene dolor, el entrenamiento con el botón «Pasar lista», tus tareas y los mensajes nuevos.

1.3. En el celular

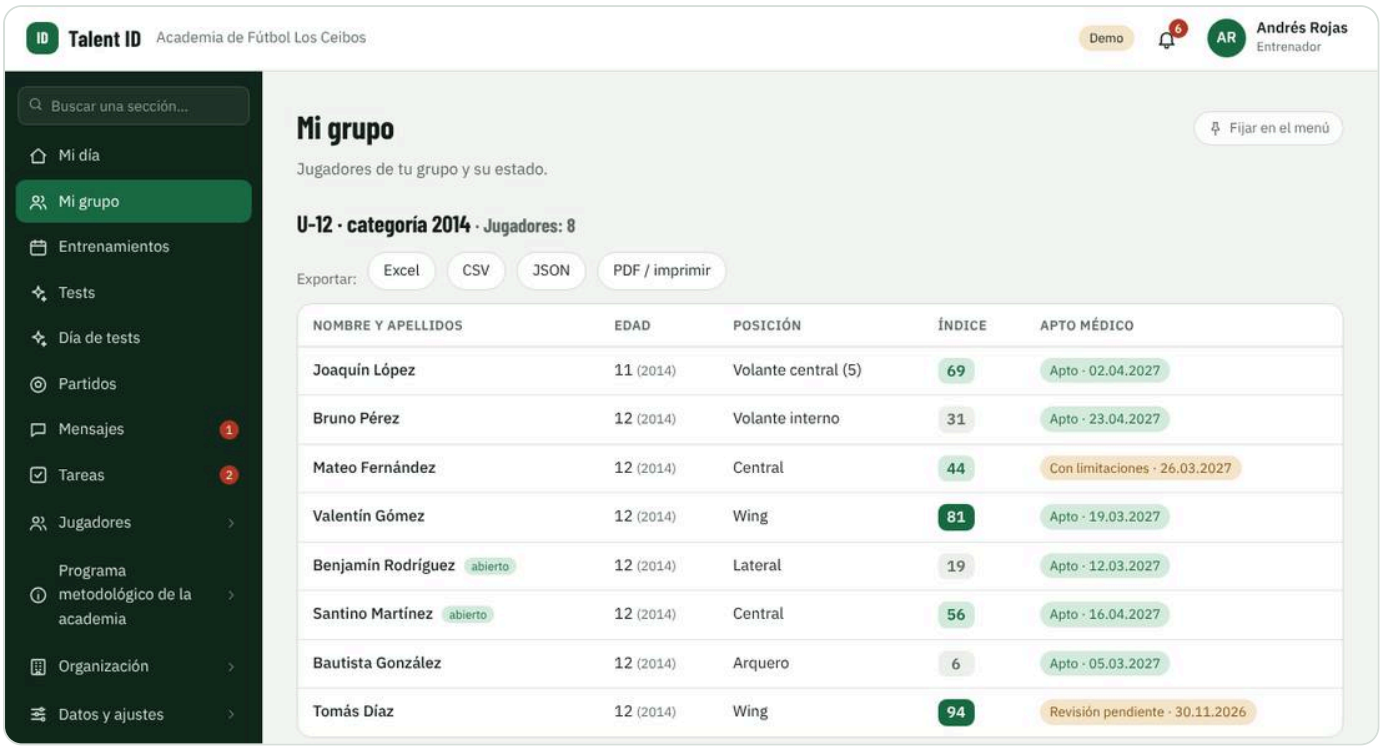
En el celular hay una barra abajo: «Inicio», «Entrenos», «Día de tests», «Mi grupo» y «Más»: todo lo necesario en la cancha, a un toque. El resto de las secciones está en el menú «≡» de arriba.



Mi día en el celular

2. Trabajo diario

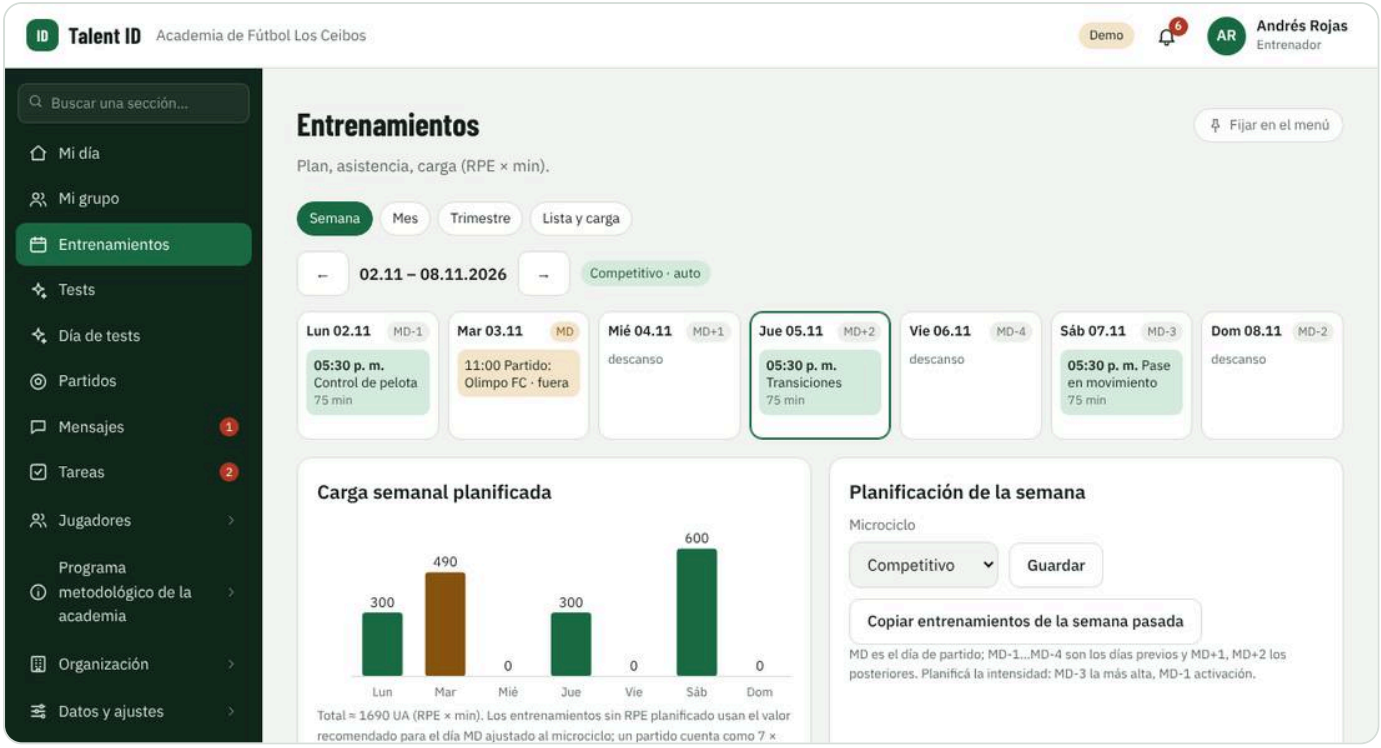
2.1. Mi grupo



Mi grupo

- Todos los jugadores del grupo: edad, posición, índice y apto médico («Apto», «Con limitaciones», «Revisión pendiente»). Exportación a Excel, CSV, JSON, PDF.
- **«Agregar jugador»**: agregar un chico a mano.
- **«Vincular el perfil del jugador con su familia»**: la familia recibe una solicitud y confirma que es su hijo. Hasta la confirmación solo está disponible el trabajo deportivo (grupo, asistencia, carga, tests); los registros médicos y psicológicos, después.

2.2. Entrenamientos

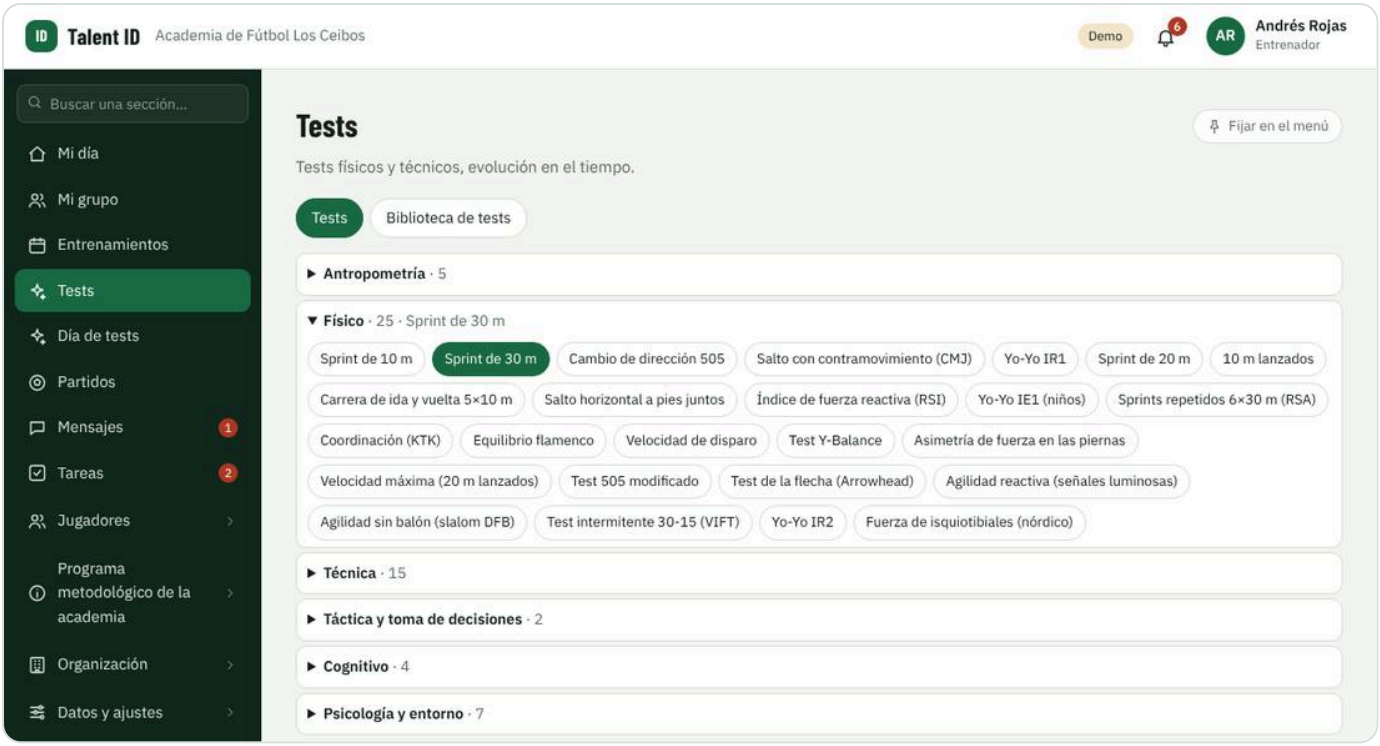


Entrenamientos

1. Elegí la semana: los días se marcan respecto al partido (MD, día de partido; MD-3, tres días antes del partido).
2. Agregá entrenamientos o copiá la semana anterior; elegí el microciclo (competitivo, de descarga…).
3. Después de la sesión, pasá lista e indicá el RPE (esfuerzo 1–10) y los minutos: el servicio calcula la carga.
4. El gráfico «Carga semanal planificada» muestra si la semana está sobrecargada.

2.3. Tests

Resultados de los tests físicos y técnicos del grupo y su evolución. Un resultado suelto lo podés cargar acá; la evaluación de todo el grupo, en «Día de tests».



Tests

2.4. Día de tests



Día de tests en el celular

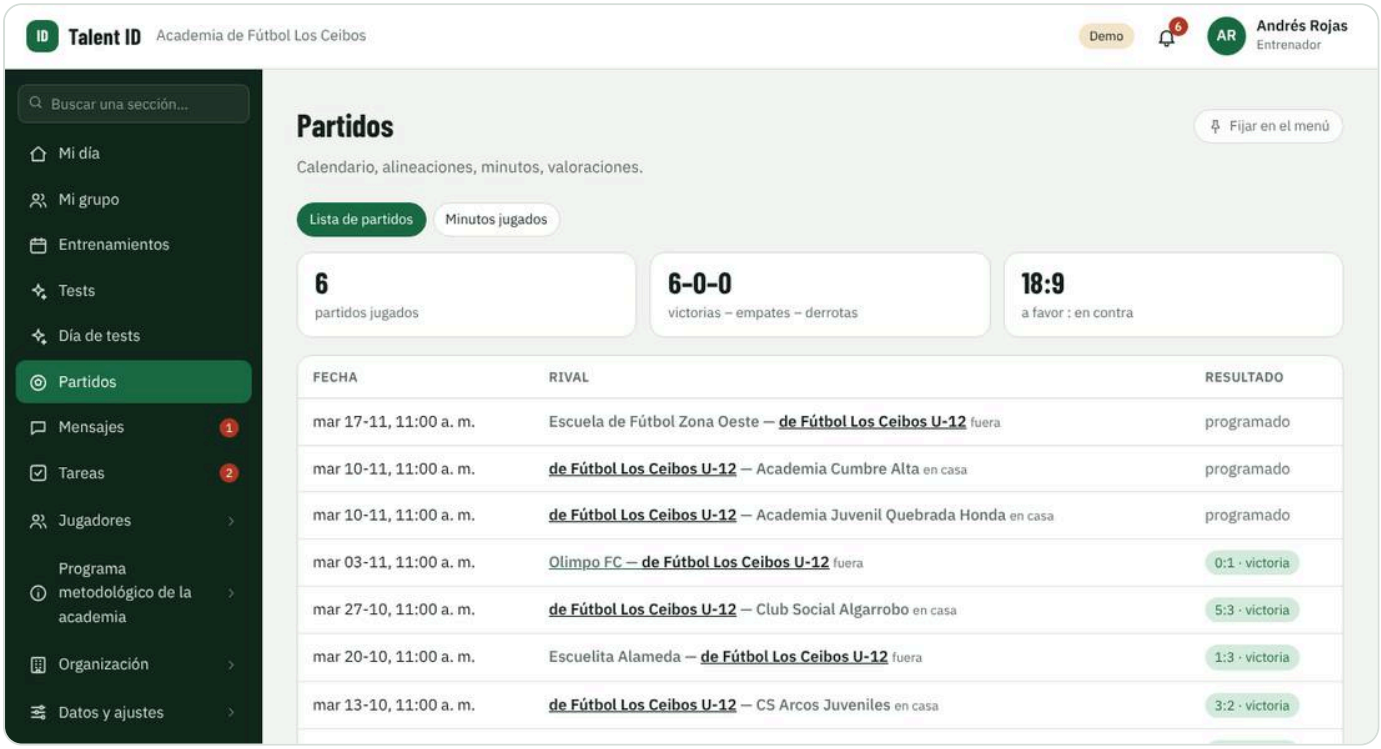
1. **Grupo y fecha.** El nombre es opcional (por ejemplo, «Evaluación de otoño»).

2. **Batería de tests.** «Velocidad y agilidad» (10 y 30 m, 10 m lanzados, 505), «Completa trimestral» (estatura, peso, sprints, 505, etc.) o una batería propia.
3. **Modo campo.** Ingresá el resultado de cada jugador directamente desde el celular.
4. **Resumen**: justo después de la última medición; los resultados pasan a las fichas de los jugadores, al índice y al progreso que ven las familias.

Consejo: hacé los tests con el protocolo de la «Biblioteca de tests» (sección 4.5); así los resultados se comparan de forma justa con los de su edad.

2.5. Partidos

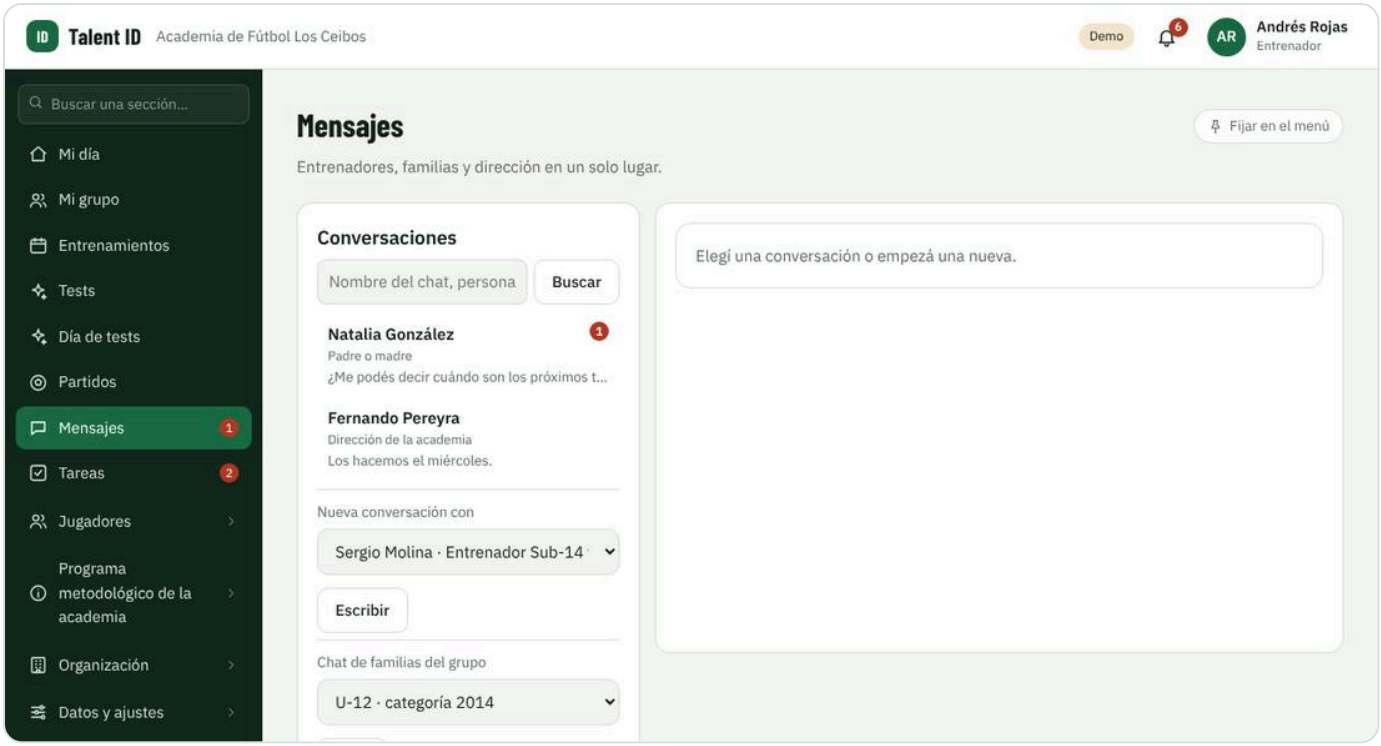
Calendario del grupo, convocatorias, minutos y valoraciones. Registrá los minutos con honestidad: jugar poco es una de las señales de riesgo de abandono, y el servicio te va a avisar.



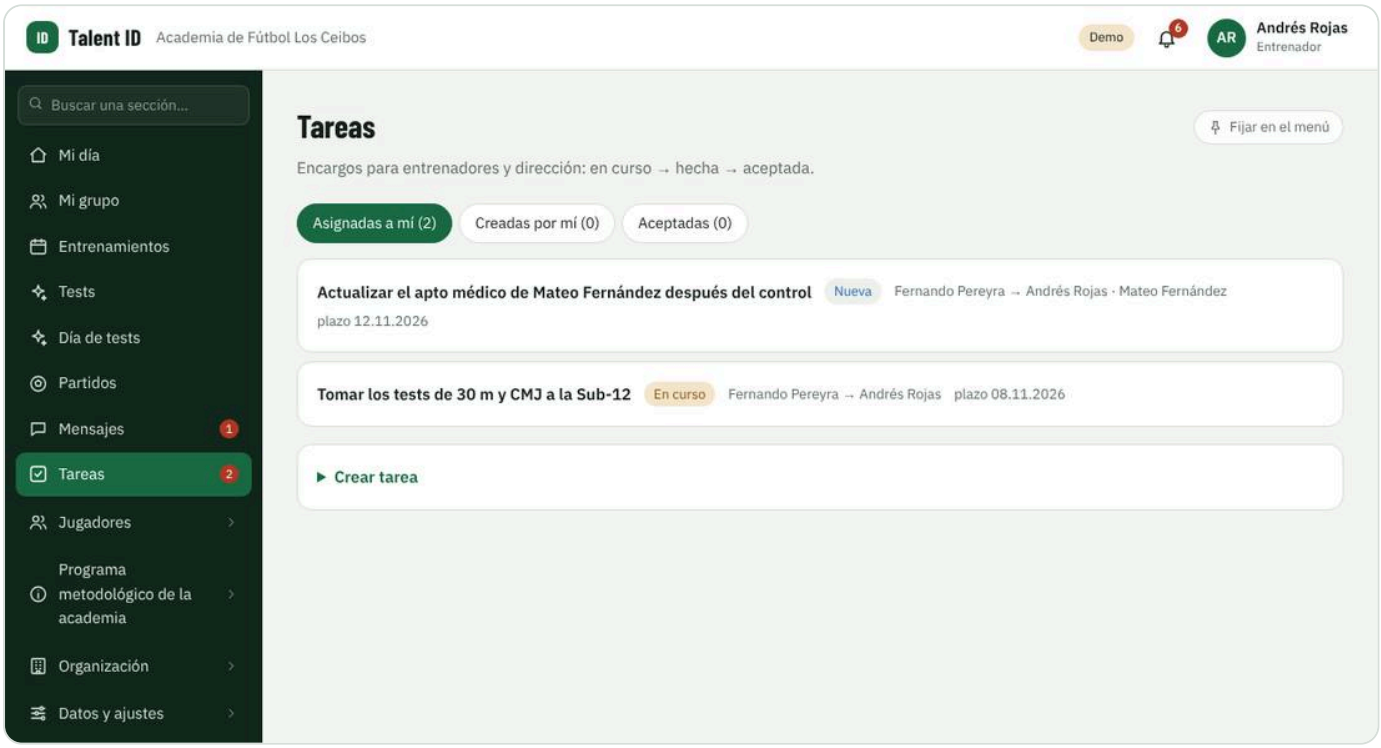
Partidos

2.6. Mensajes y tareas

- **Mensajes**: chat del grupo con las familias y contacto con la dirección. En lugar de tu WhatsApp personal: el historial queda en la academia.
- **Tareas**: encargos de la dirección; presioná «Marcar como hecha» y la dirección la va a aceptar.



Mensajes



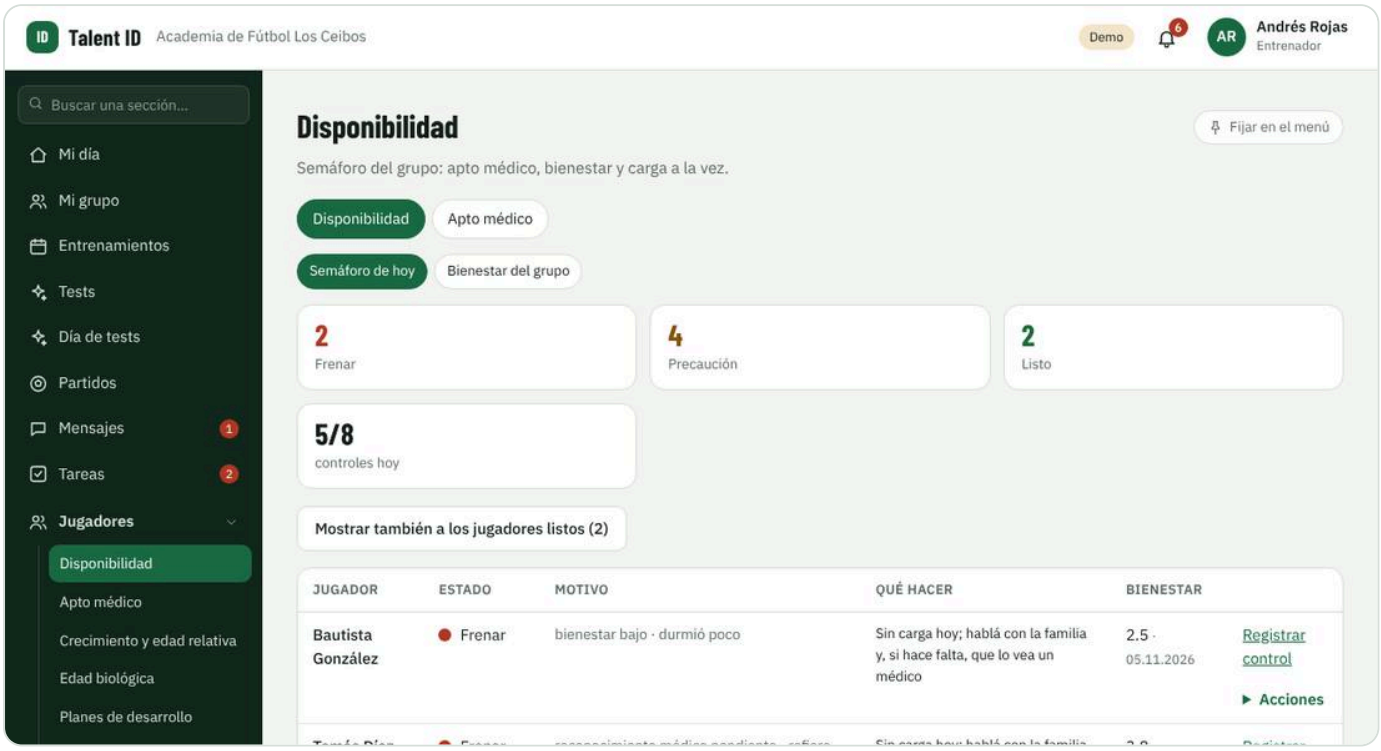
Tareas

3. Jugadores: salud y desarrollo

En el menú es el grupo **«Jugadores»**.

3.1. Disponibilidad

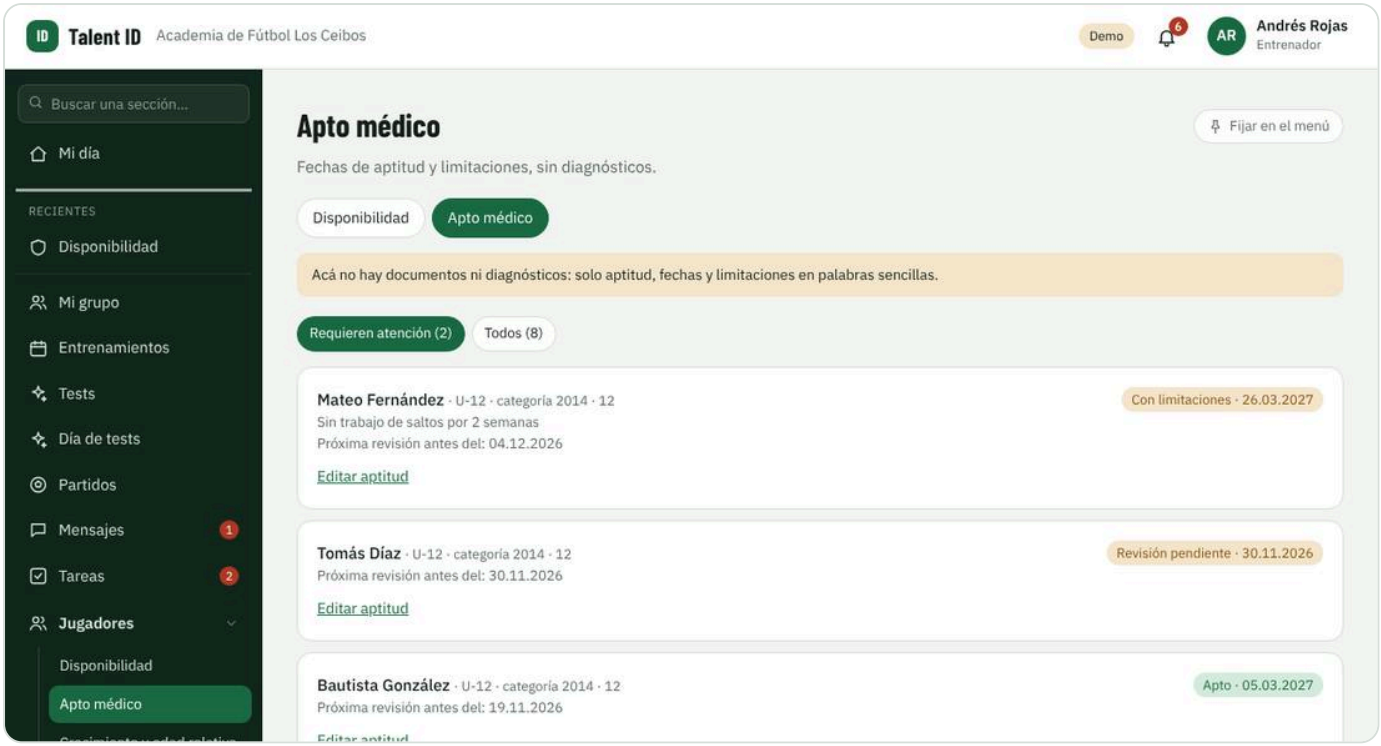
Antes del entrenamiento, pasá por acá: apto médico, bienestar según el check-in de las familias (sueño, ánimo, energía, dolor) y carga de cada jugador en una sola tabla. Amarillo: reducí la carga; rojo: no puede entrenar.



Disponibilidad

3.2. Apto médico

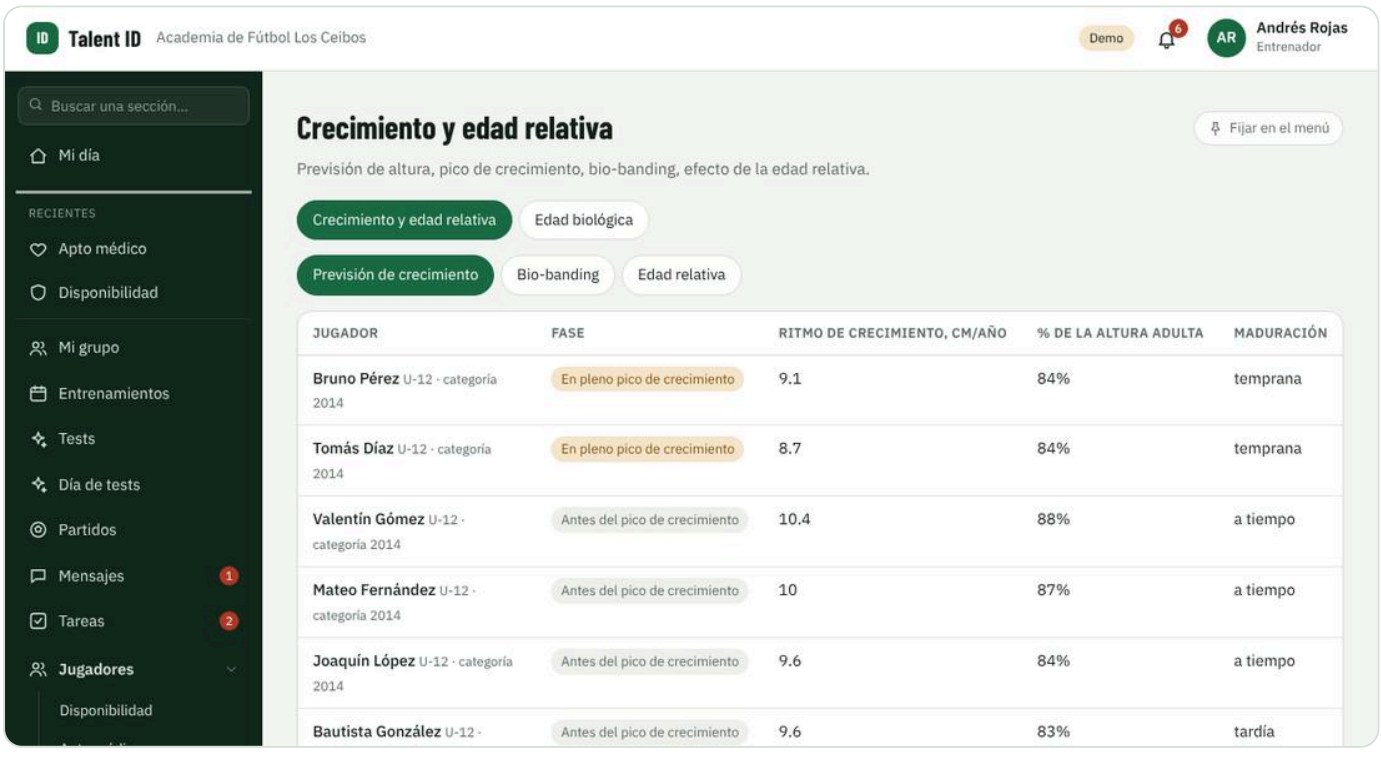
Solo ves la fecha de validez del apto y las limitaciones con palabras sencillas, sin diagnósticos. Un chico con el apto vencido aparece en «Mi día».



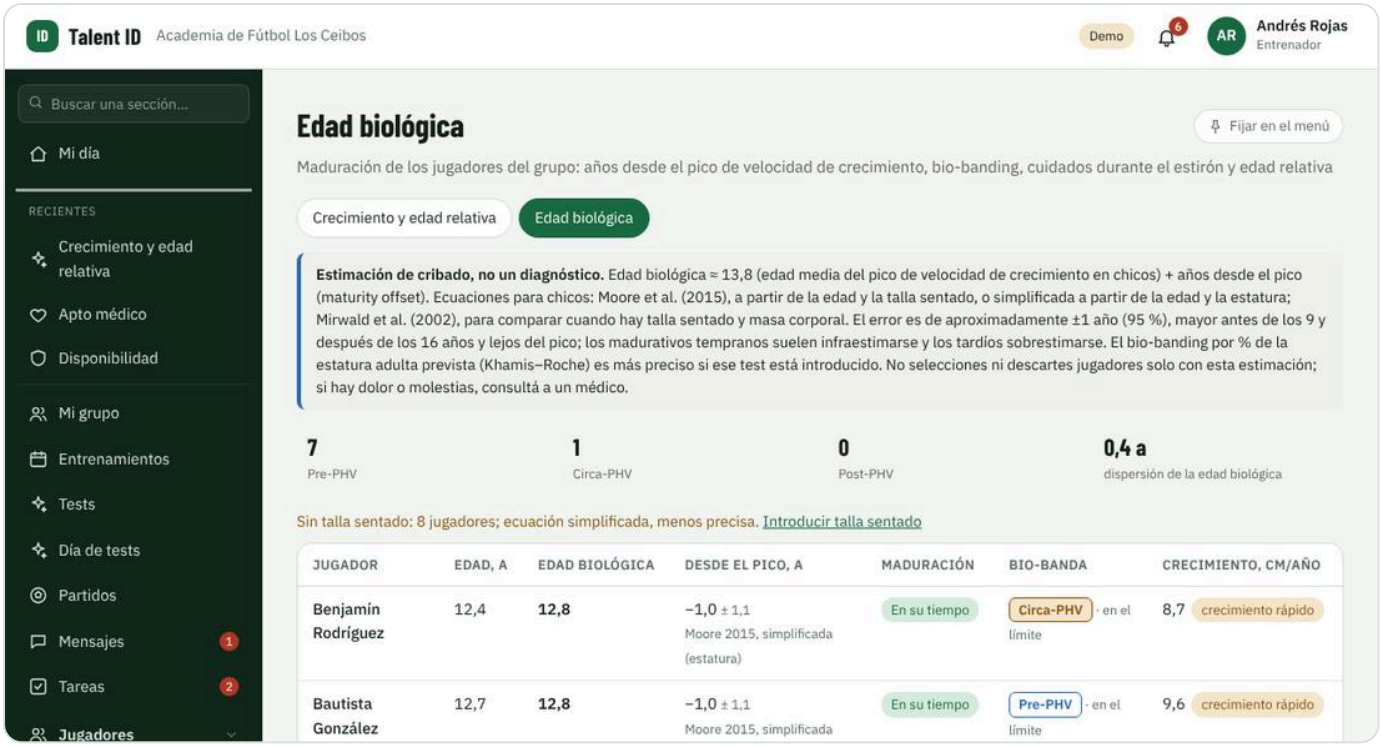
Apto médico

3.3. Crecimiento y edad biológica

- **«En pleno pico de crecimiento»**: el chico está creciendo rápido; reducí temporalmente la carga de saltos y de fuerza, y prestá atención a molestias en rodillas y talones.
- **Ritmo de maduración:** temprana, normal, tardía. Un chico de maduración tardía ahora es más débil físicamente, pero eso no significa que tenga menos futuro: mirá los resultados con la corrección «edad biológica».
- **«Bio-banding»:** para ejercicios y partidos reducidos, dividí el grupo en biogrupos A–D, para que los chicos jueguen con otros de desarrollo físico similar.



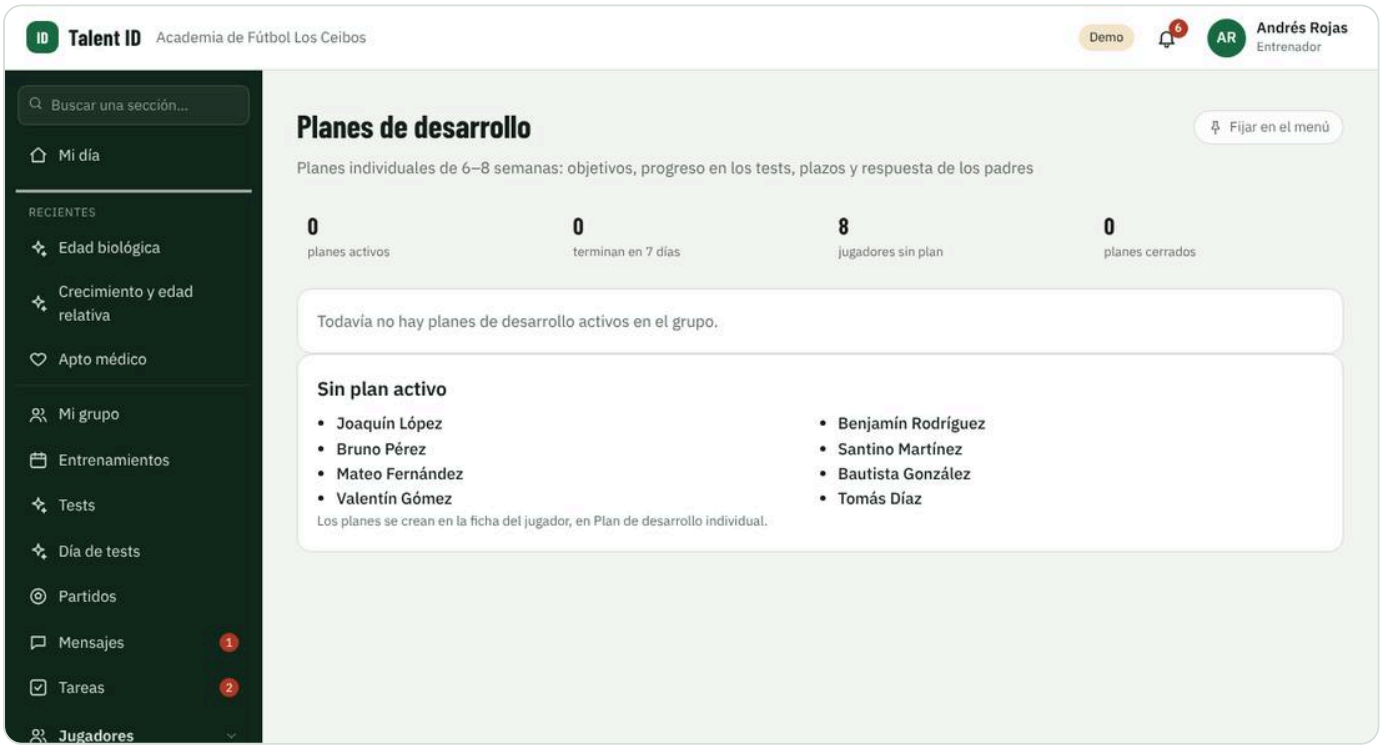
Crecimiento y edad relativa



Edad biológica

3.4. Planes de desarrollo

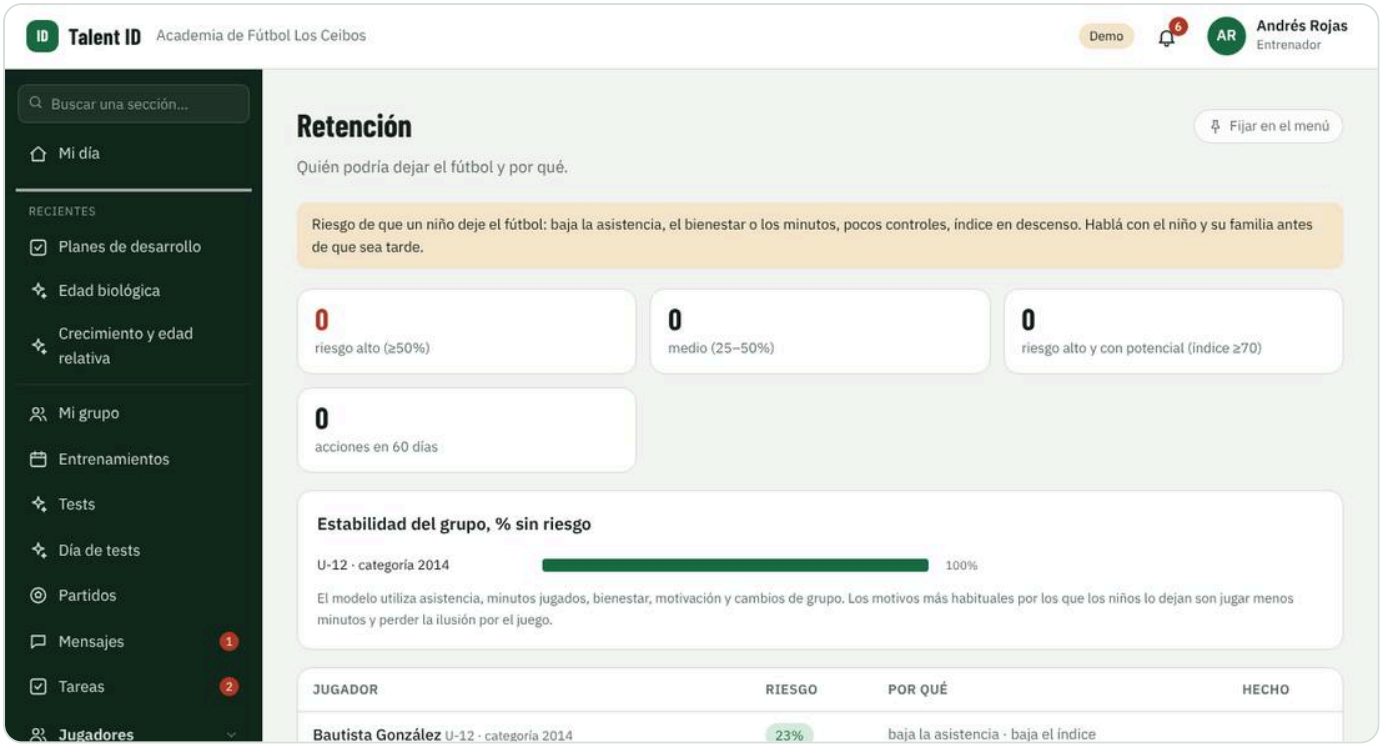
1. Creá un plan de 6–8 semanas para el jugador y elegí los objetivos (por ejemplo, velocidad de arranque, pierna menos hábil).
2. El progreso se calcula automáticamente con los siguientes tests.
3. La familia ve el plan y deja sus comentarios.



Planes de desarrollo

3.5. Retención

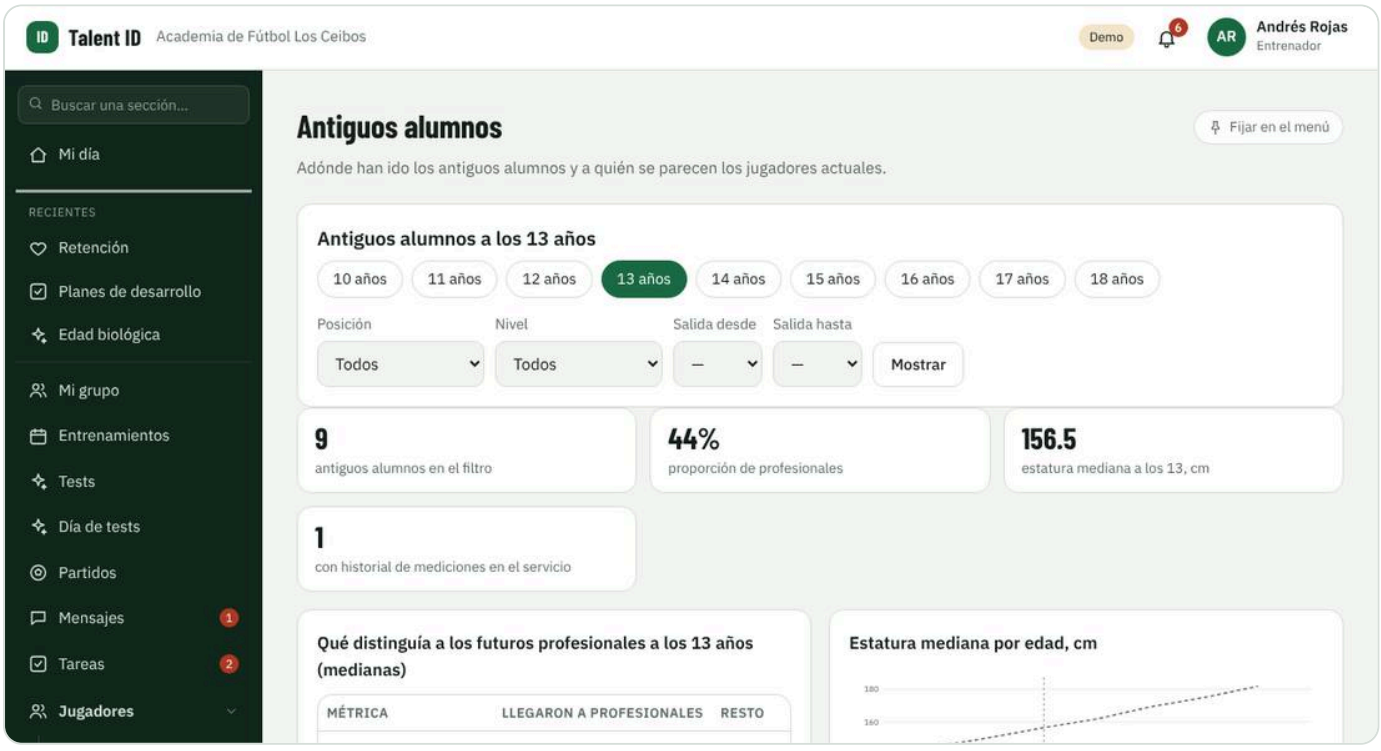
Quién del grupo corre el riesgo de dejar el fútbol y por qué: baja de asistencia, de bienestar o de minutos, pocos check-ins, caída del índice. Hablá con el chico y su familia y registrá la acción: «Hablar», «Plan indiv.» o «Todo bien».



Retención

3.6. Antiguos alumnos

Adónde fueron los antiguos alumnos y quiénes se parecen a tus jugadores actuales.

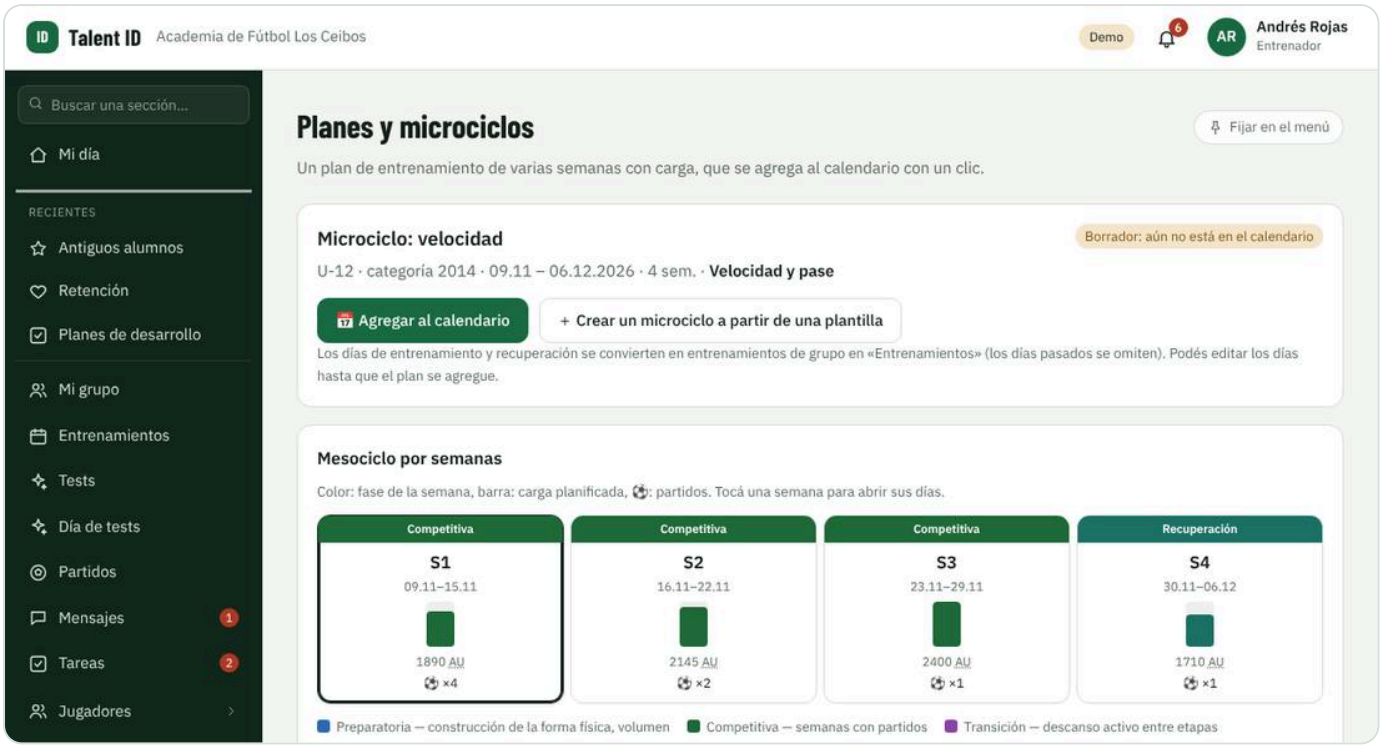


Antiguos alumnos

4. Metodología

4.1. Planes y microciclos

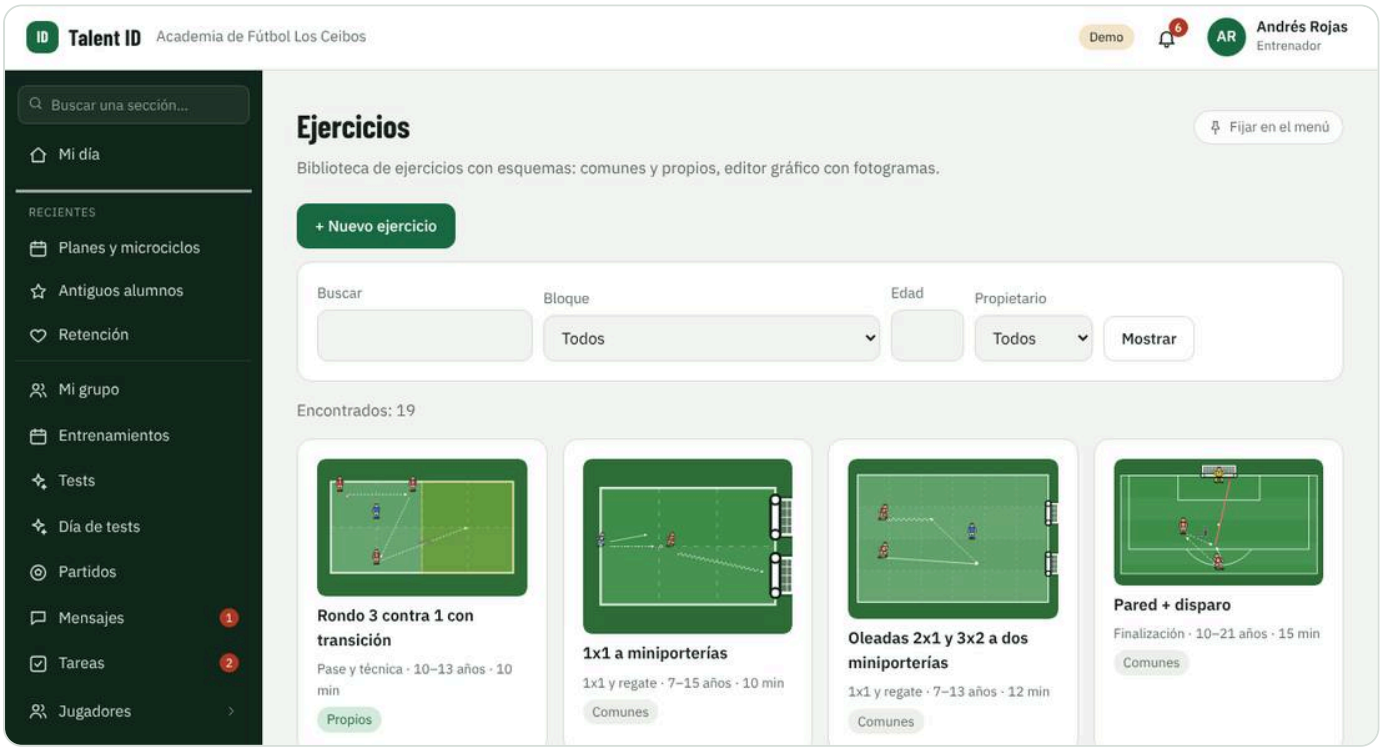
Prepará un plan de varias semanas con la carga planificada y pasalo al calendario del grupo con un clic.



Planes y microciclos

4.2. Ejercicios

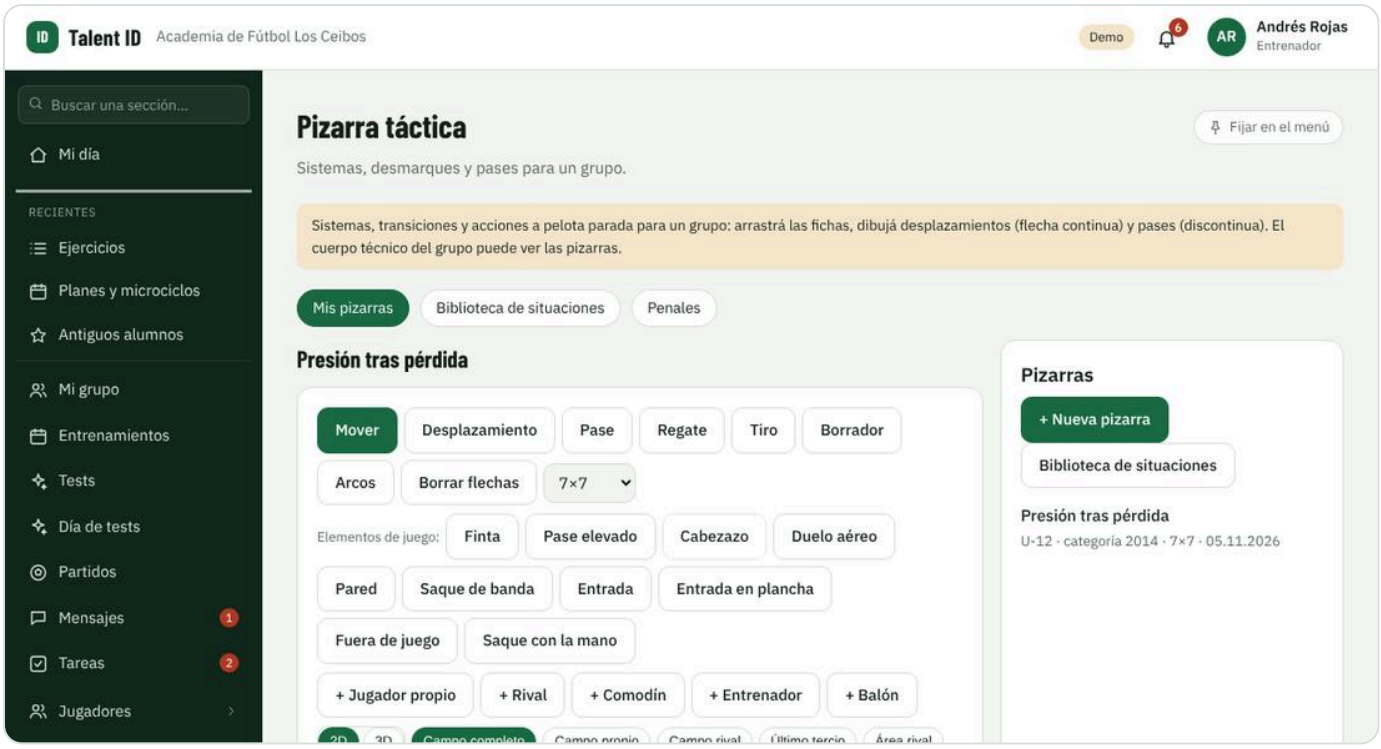
Biblioteca de ejercicios con esquemas: comunes y propios. En el editor gráfico dibujá el ejercicio por fotogramas: va a quedar disponible para todos los entrenadores de la academia.



Ejercicios

4.3. Pizarra táctica

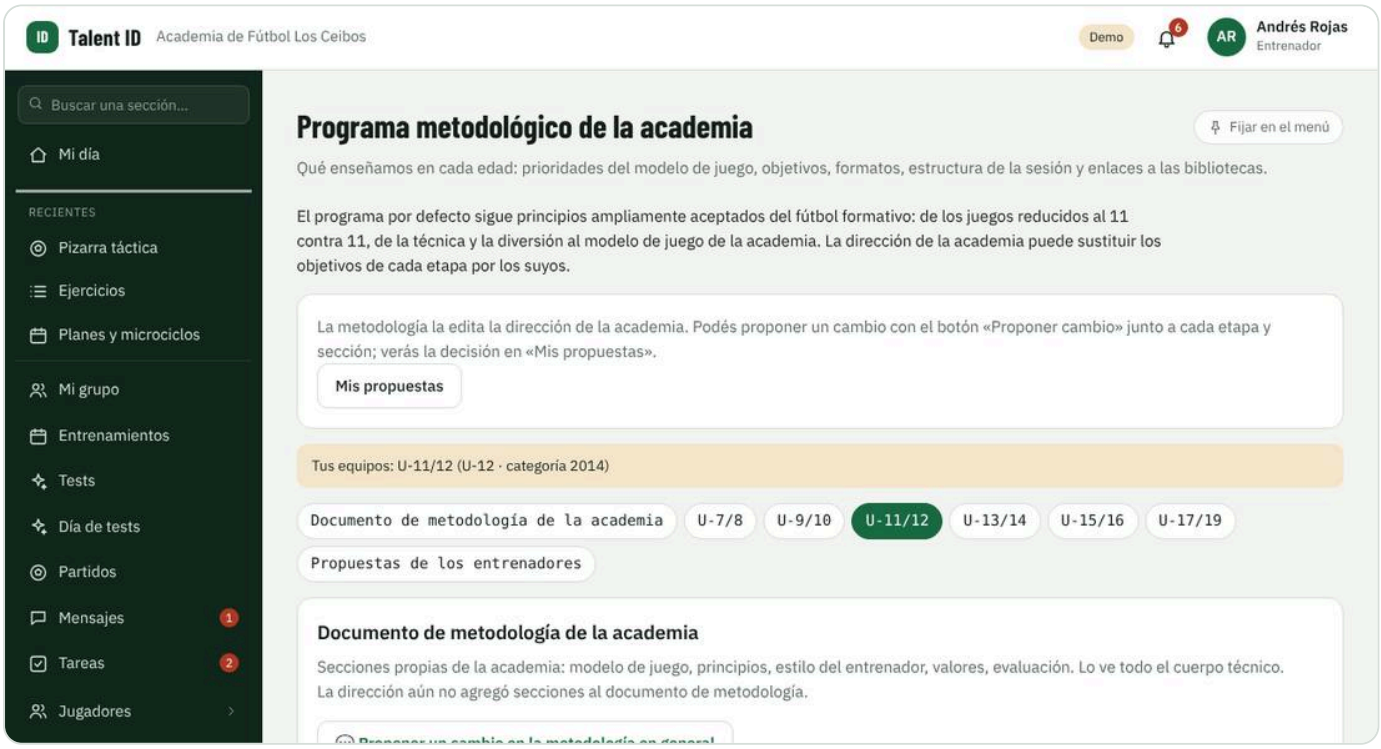
Esquemas de ubicación, movimientos y pases para el grupo. Podés enviar un esquema a la familia del jugador: lo va a ver en la sección «Tácticas del entrenador» y se lo va a reenviar al chico por mensajería.



Pizarra táctica

4.4. Programa metodológico de la academia

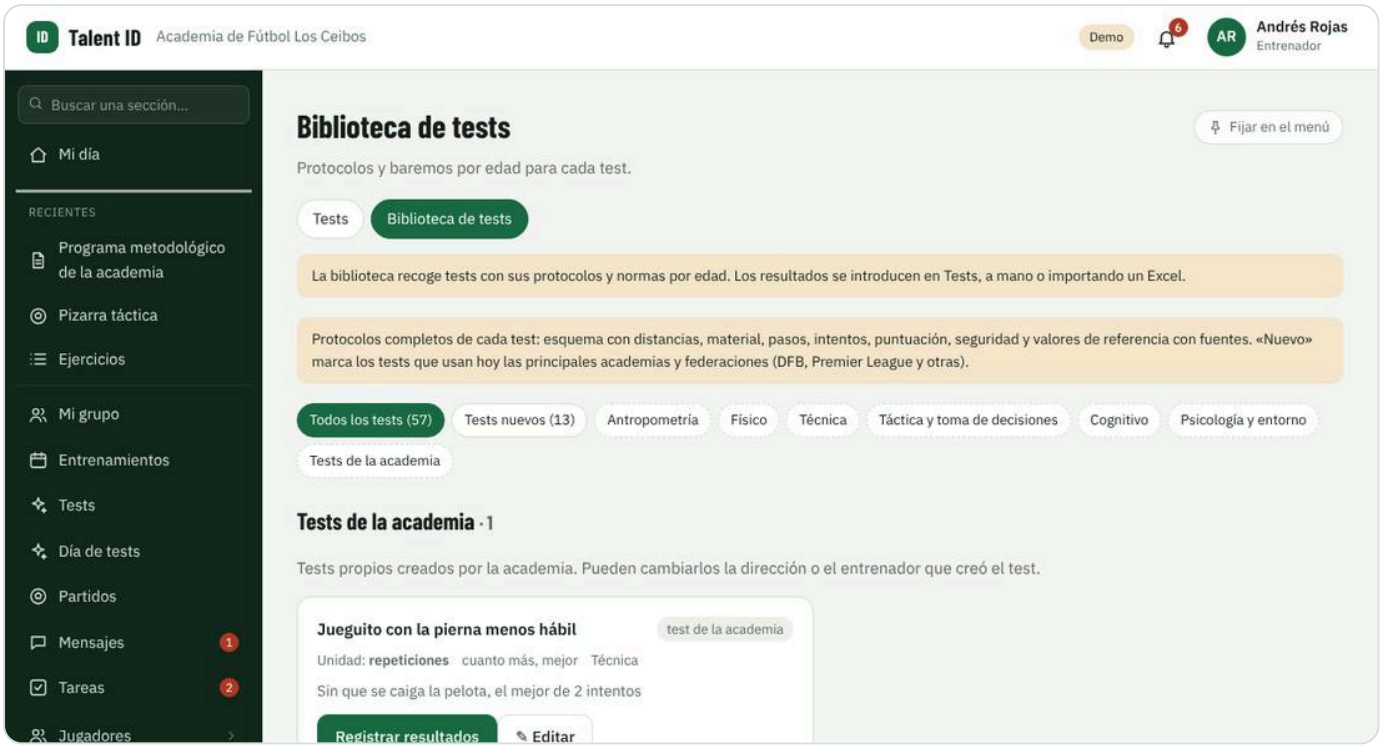
Qué espera la academia en cada edad: prioridades del modelo de juego, objetivos, formatos y estructura de la sesión. Contrastá con él el plan de la semana.



Programa metodológico de la academia

4.5. Biblioteca de tests

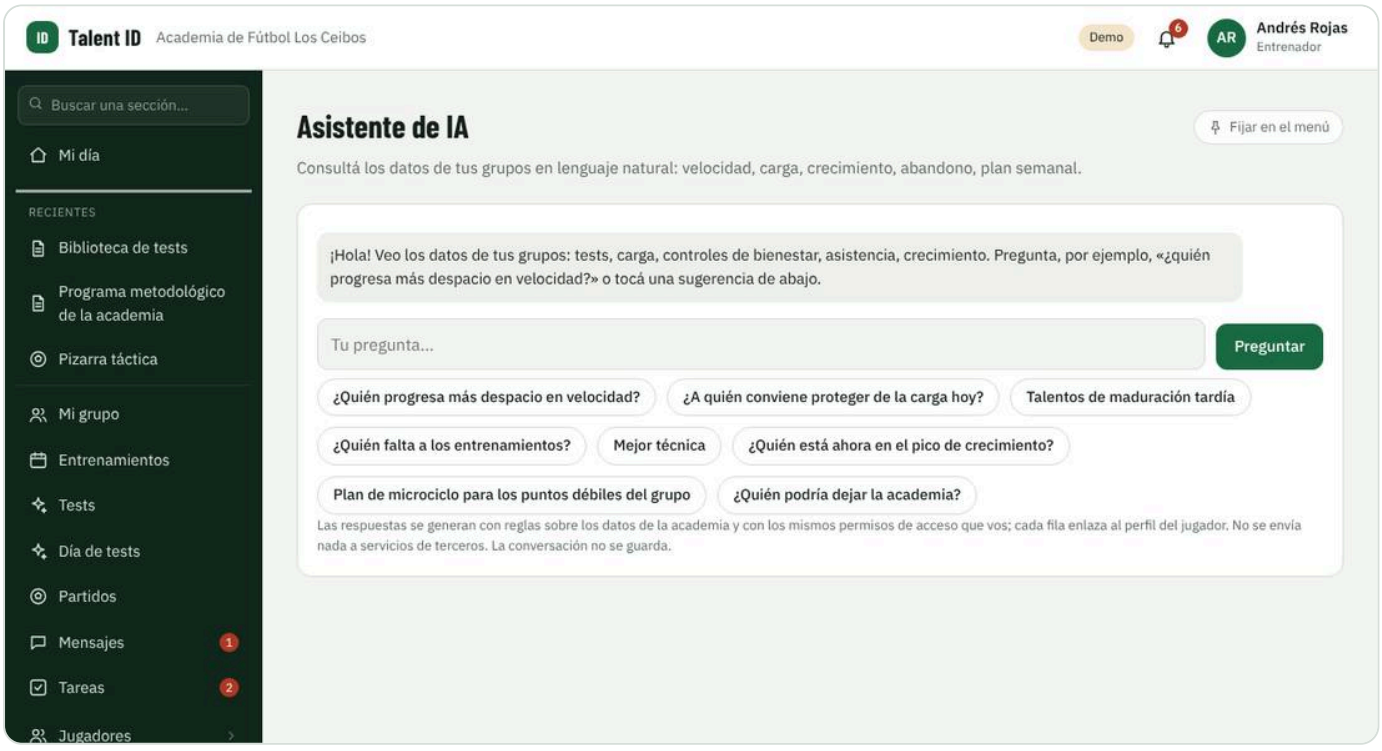
El protocolo de cada test y las normas por edad. Por ejemplo, sprint de 10 m: salida de pie a 0,5 m de las primeras células fotoeléctricas, 2 intentos con 2 min de descanso, cuenta el mejor.



Biblioteca de tests

4.6. Asistente de IA

Preguntá en lenguaje natural: «¿quién mejoró en velocidad este mes?», «¿quién está ahora en el pico de crecimiento?», «prepará el plan de la semana». El asistente responde con los datos de tus grupos.

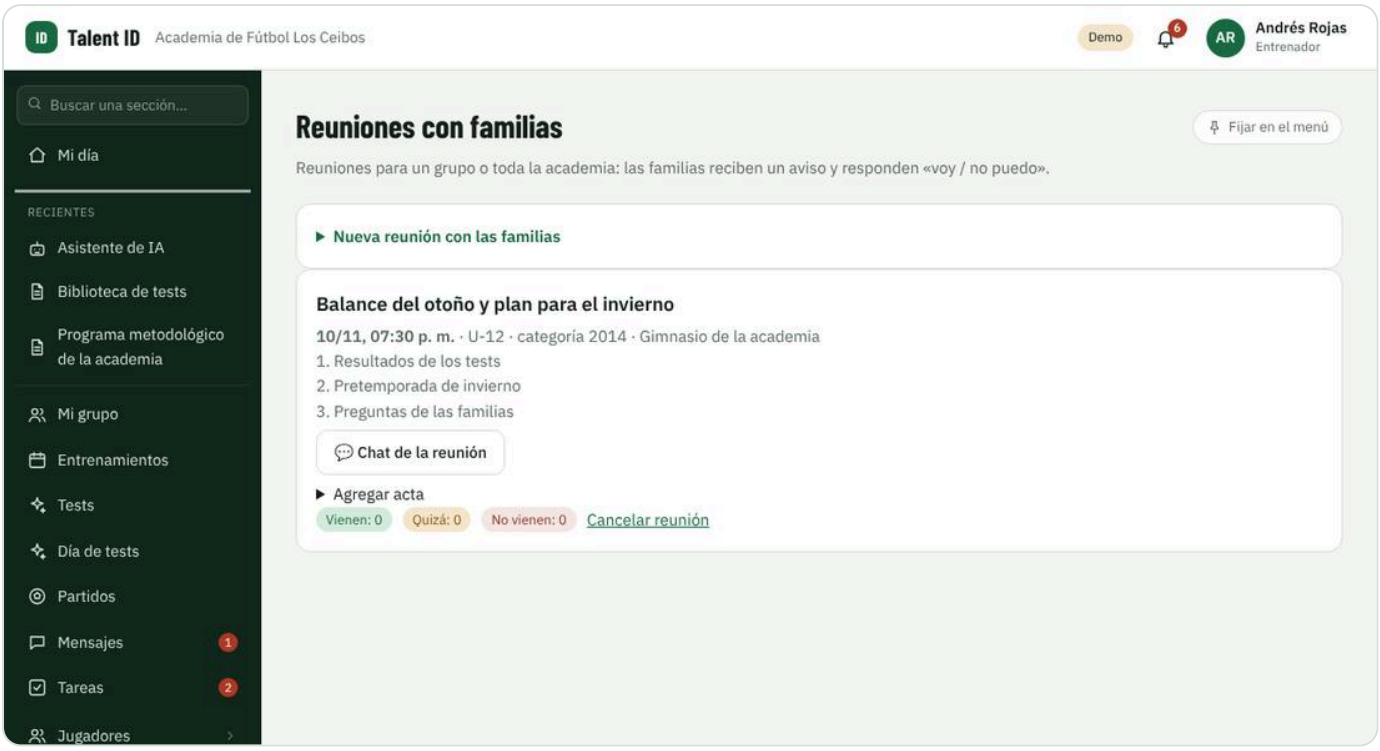


Asistente de IA

5. Organización y academia

5.1. Reuniones con familias

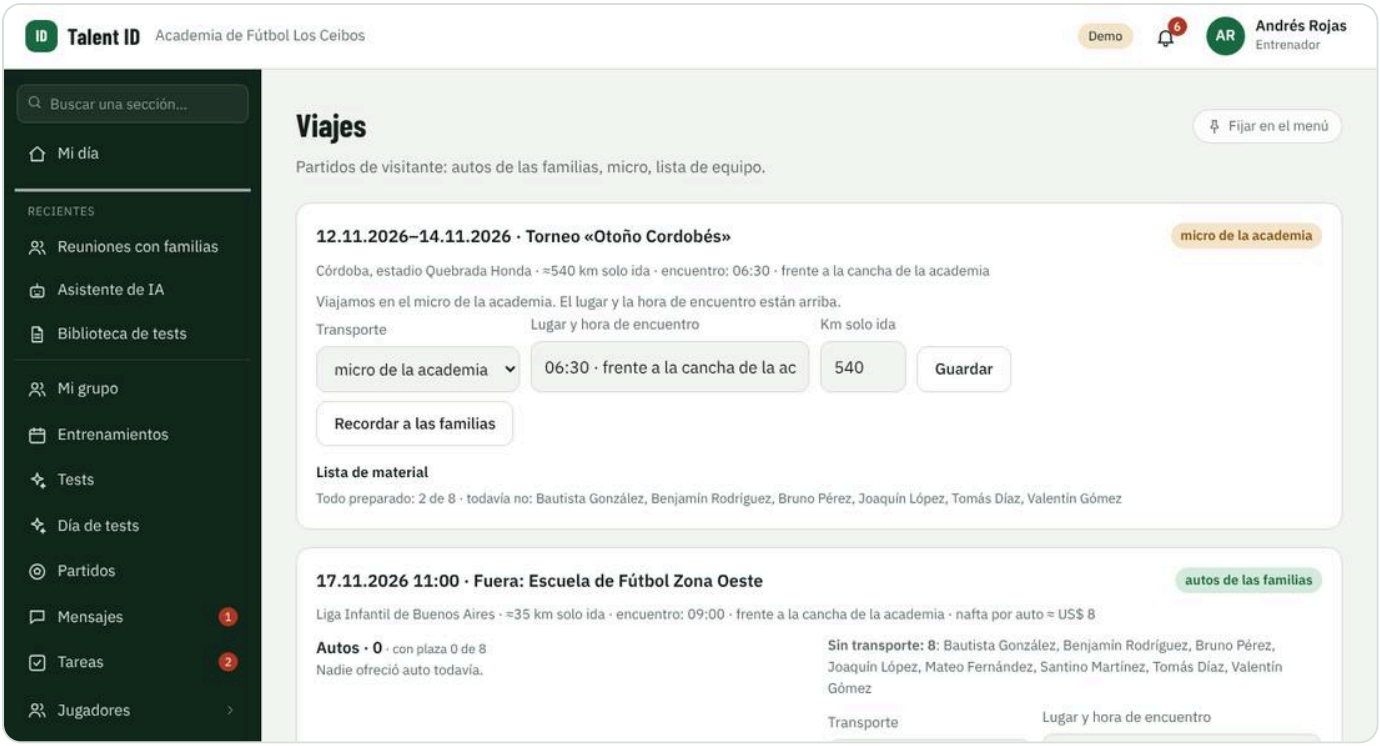
Convocá una reunión para tu grupo: las familias van a recibir un aviso y van a responder «iré / no puedo ir».



Reuniones con familias

5.2. Viajes

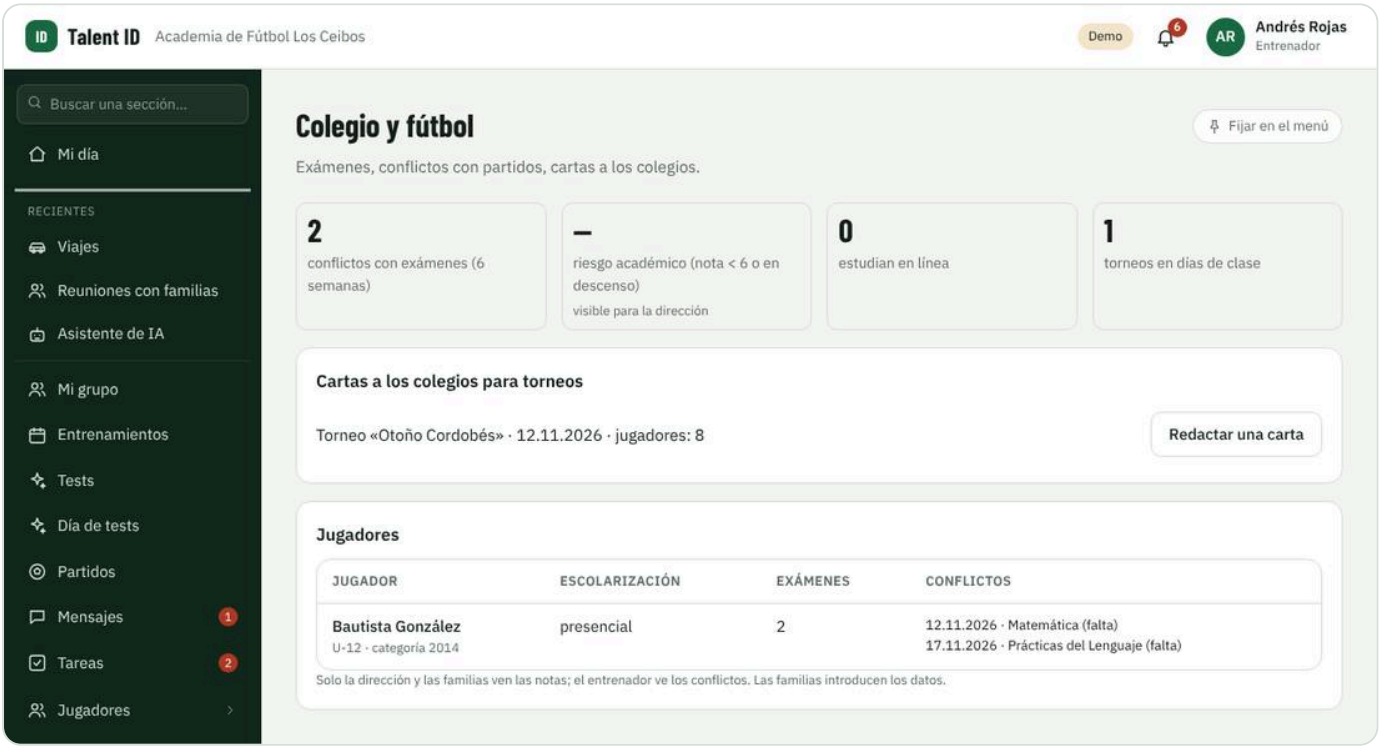
Partido de visitante: quién va en el auto de las familias, quién en micro, lista de material. Las familias confirman el viaje en su área.



Viajes

5.3. Colegio y fútbol

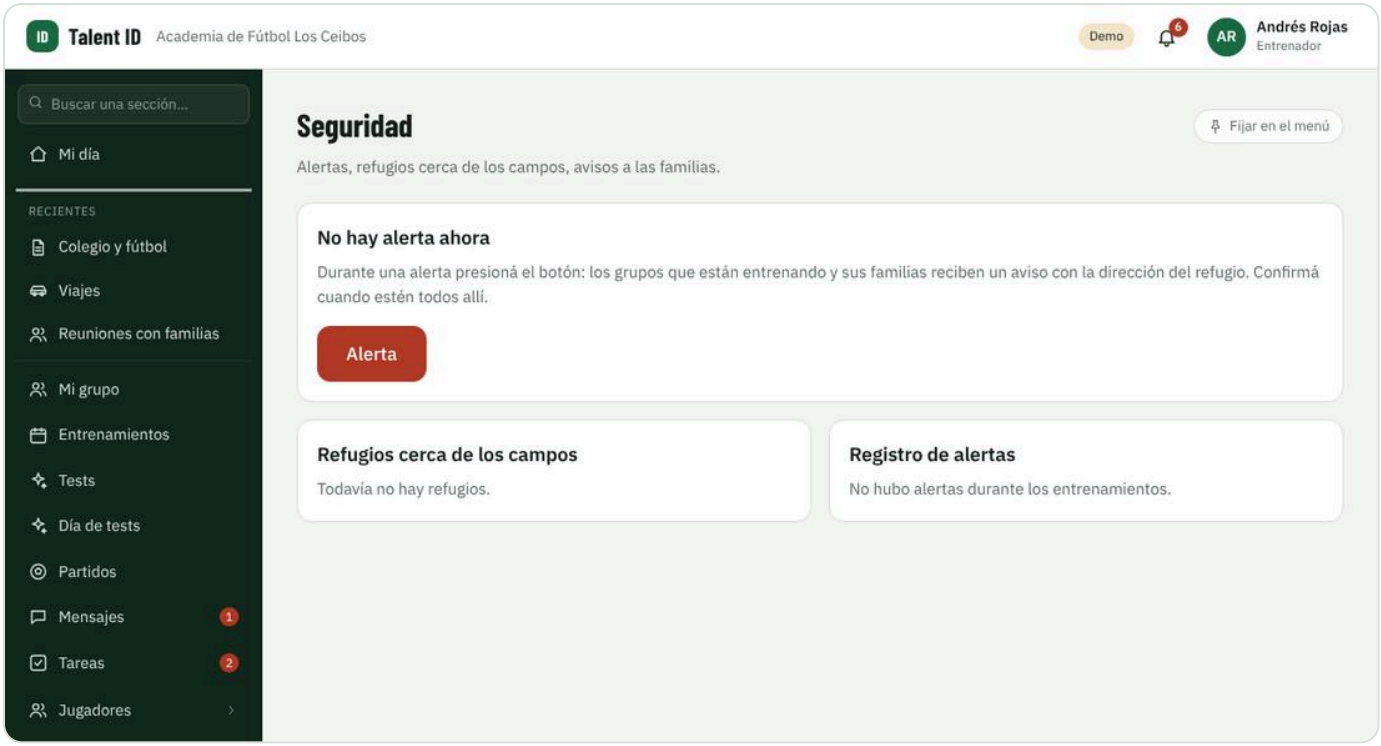
Exámenes en los colegios de los jugadores y coincidencias con los partidos; nota lista para el colegio para justificar la falta por competencia.



Colegio y fútbol

5.4. Seguridad

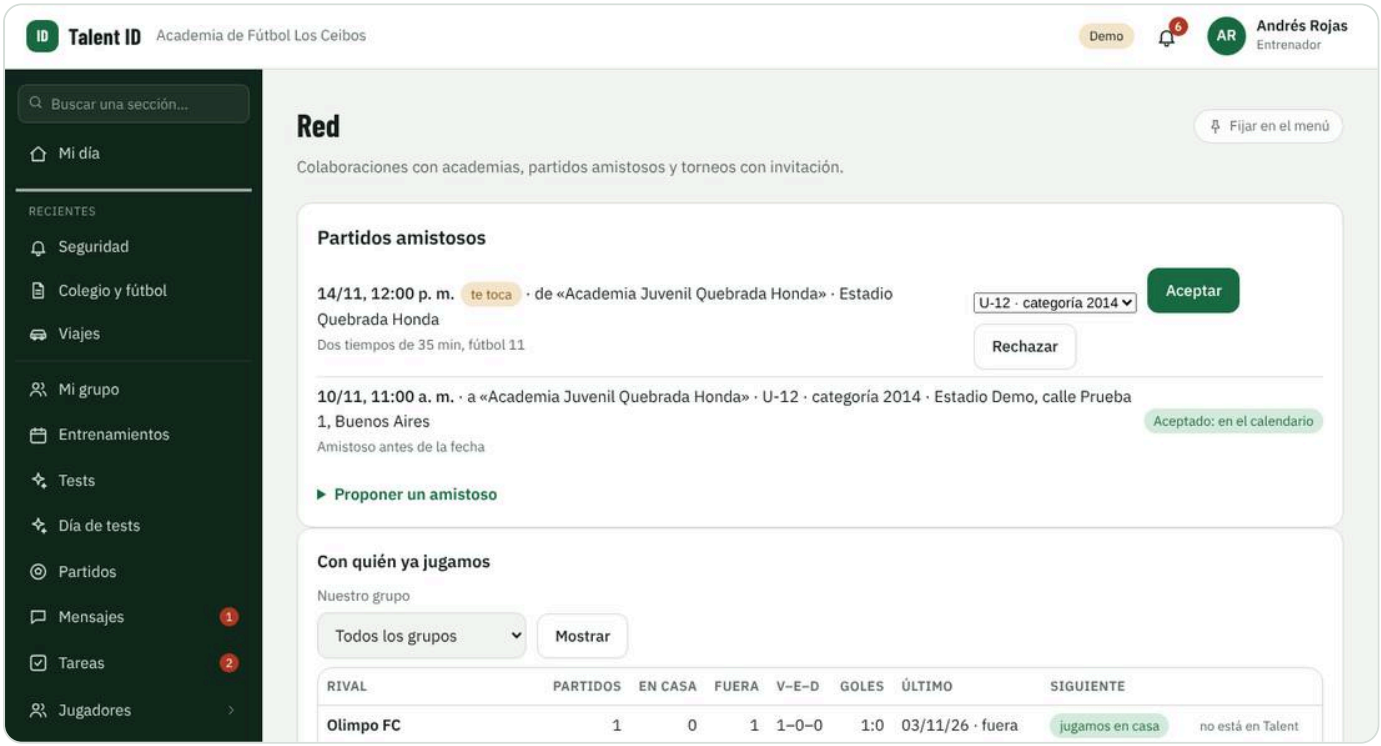
En caso de emergencia, presioná «Alerta» en esta sección: el servicio muestra el refugio más cercano a la cancha y las familias reciben un aviso.



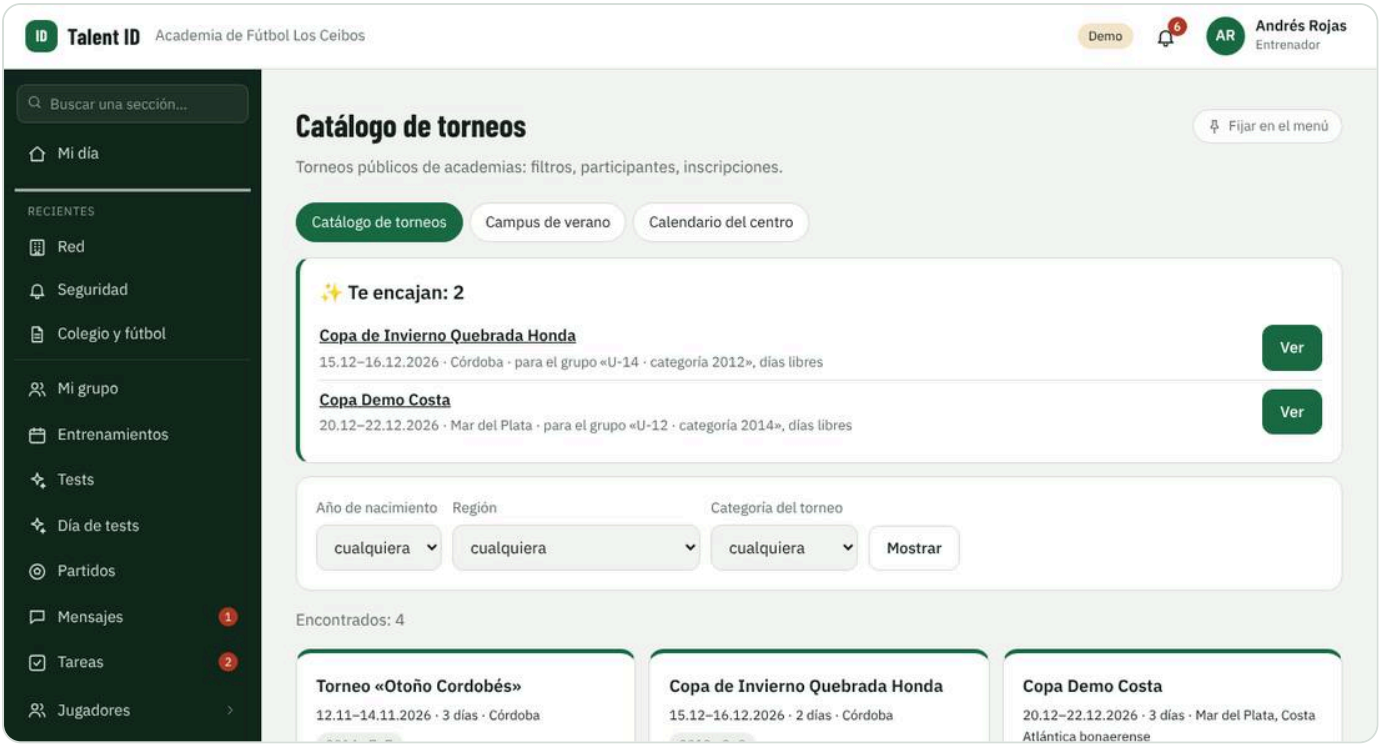
Seguridad

5.5. Red y torneos

- **Red**: amistosos y torneos con academias socias; proponé un partido o respondé a las invitaciones.
- **Catálogo de torneos**: catálogo e inscripciones de tu grupo.



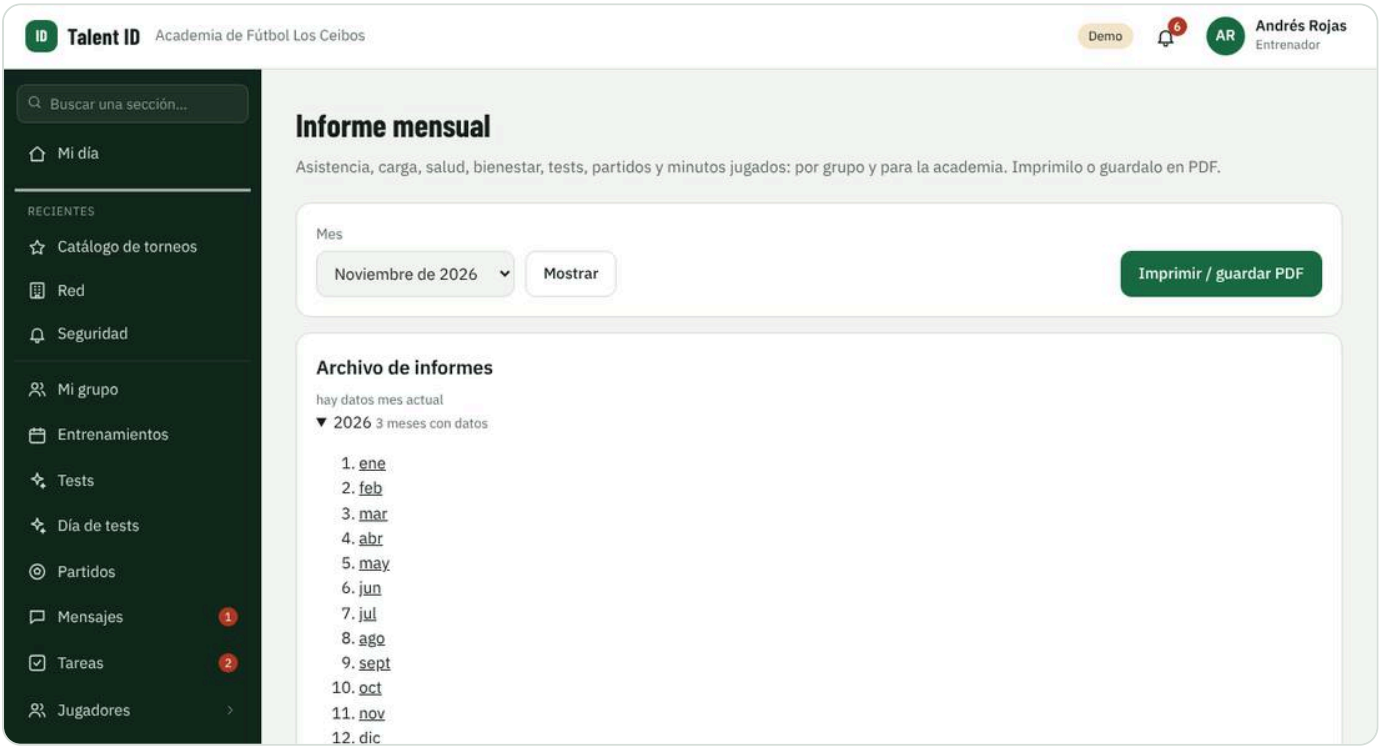
Red



Catálogo de torneos

5.6. Informe mensual

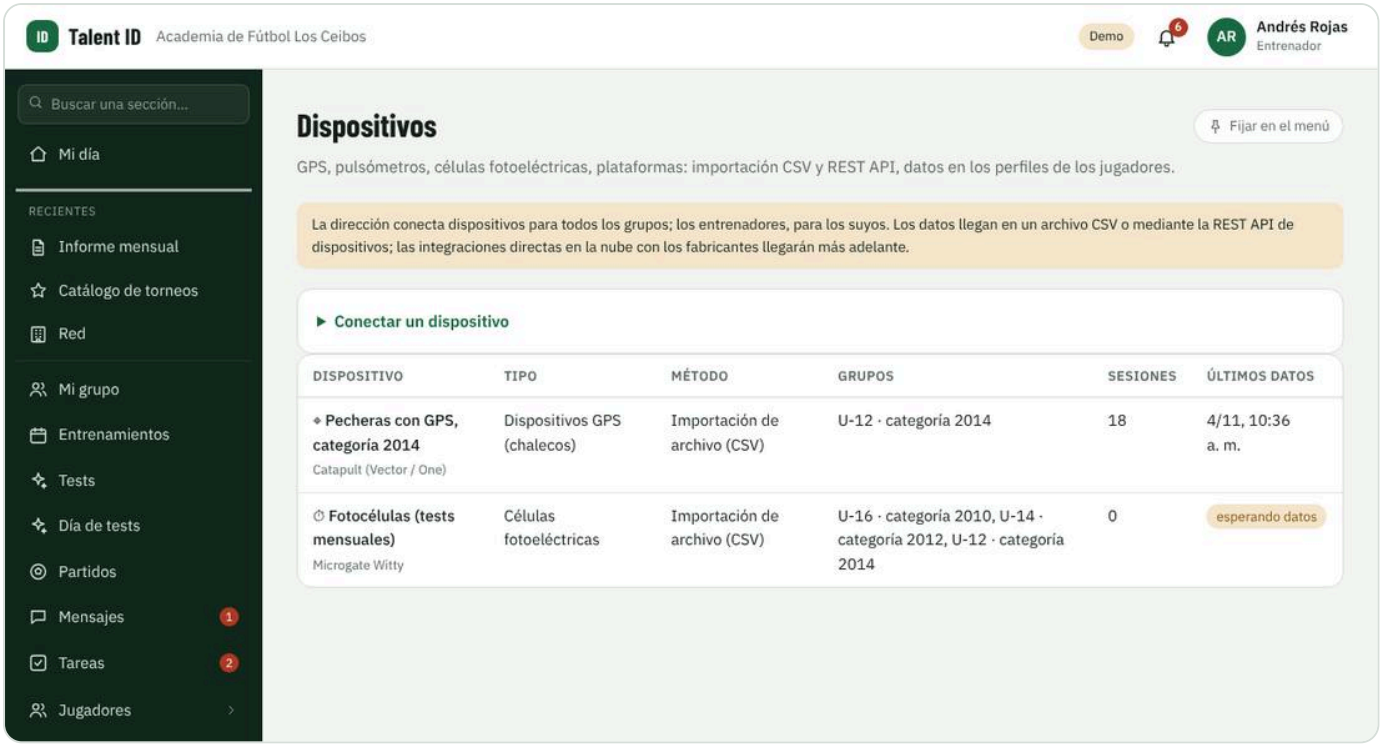
Asistencia, carga, salud, tests, partidos y minutos jugados de tu grupo en el mes: el mismo informe que ve la dirección. Se genera automáticamente a partir de tus registros.



Informe mensual

5.7. Dispositivos

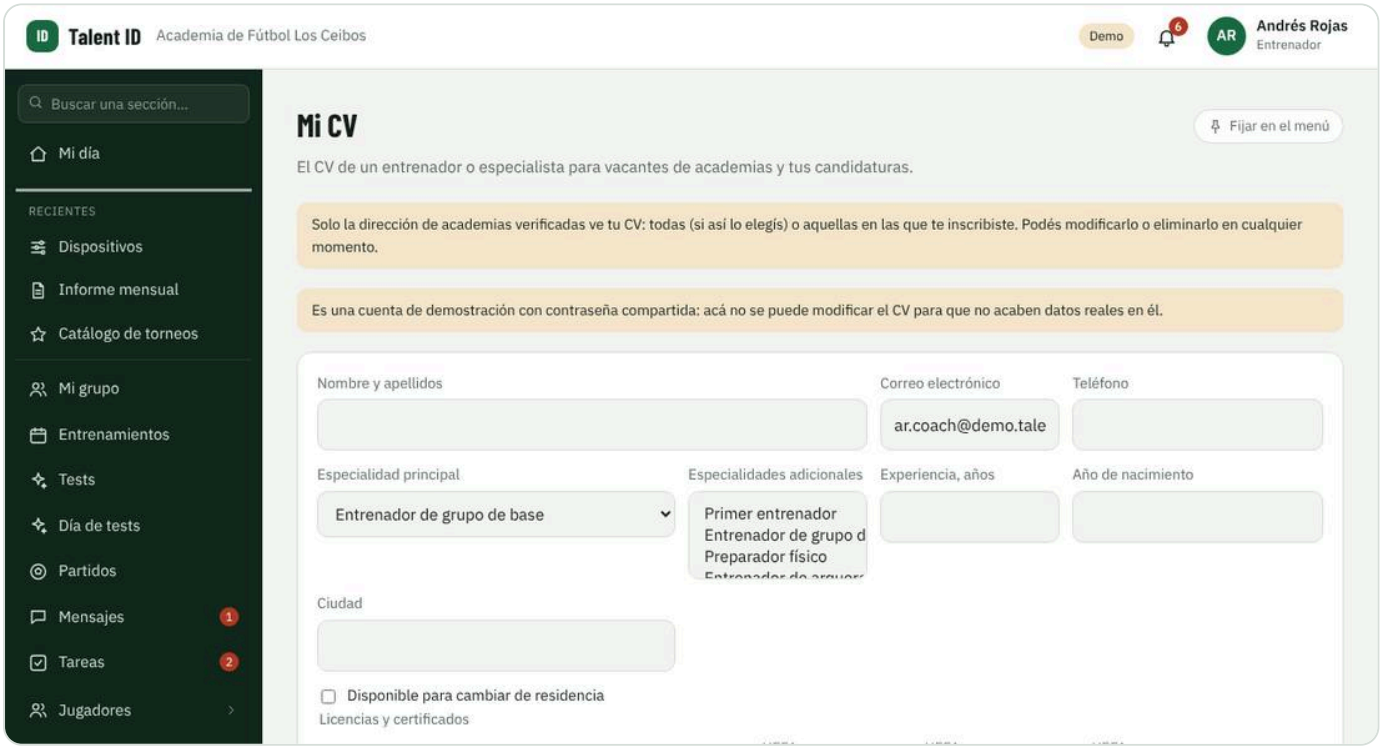
Los datos de GPS, pulsómetros y células fotoeléctricas se cargan con un archivo CSV o por API y llegan a los perfiles de los jugadores.



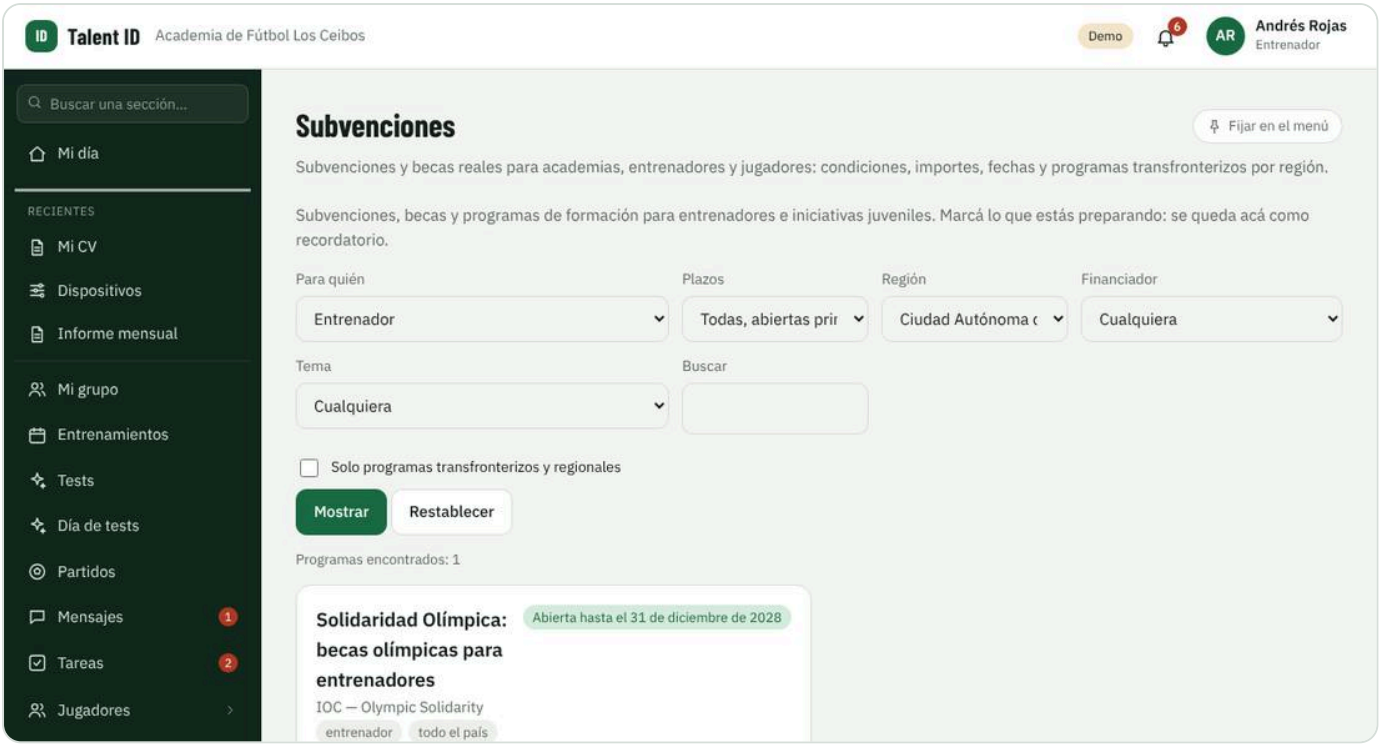
Dispositivos

5.8. Mi CV y subvenciones

- **Mi CV**: tu perfil profesional de entrenador para las vacantes de las academias y tus postulaciones.
- **Subvenciones**: subvenciones y becas reales, entre ellas para la formación de entrenadores en el exterior.



Mi CV



Subvenciones