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. Repite los pasos en la academia demo «Academia de Fútbol Cumbre Azul» (Caracas): ve.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 proceden del área demo de la «Academia de Fútbol Cumbre Azul» (Caracas): ve.coach@demo.talentid (contraseña demo1234).

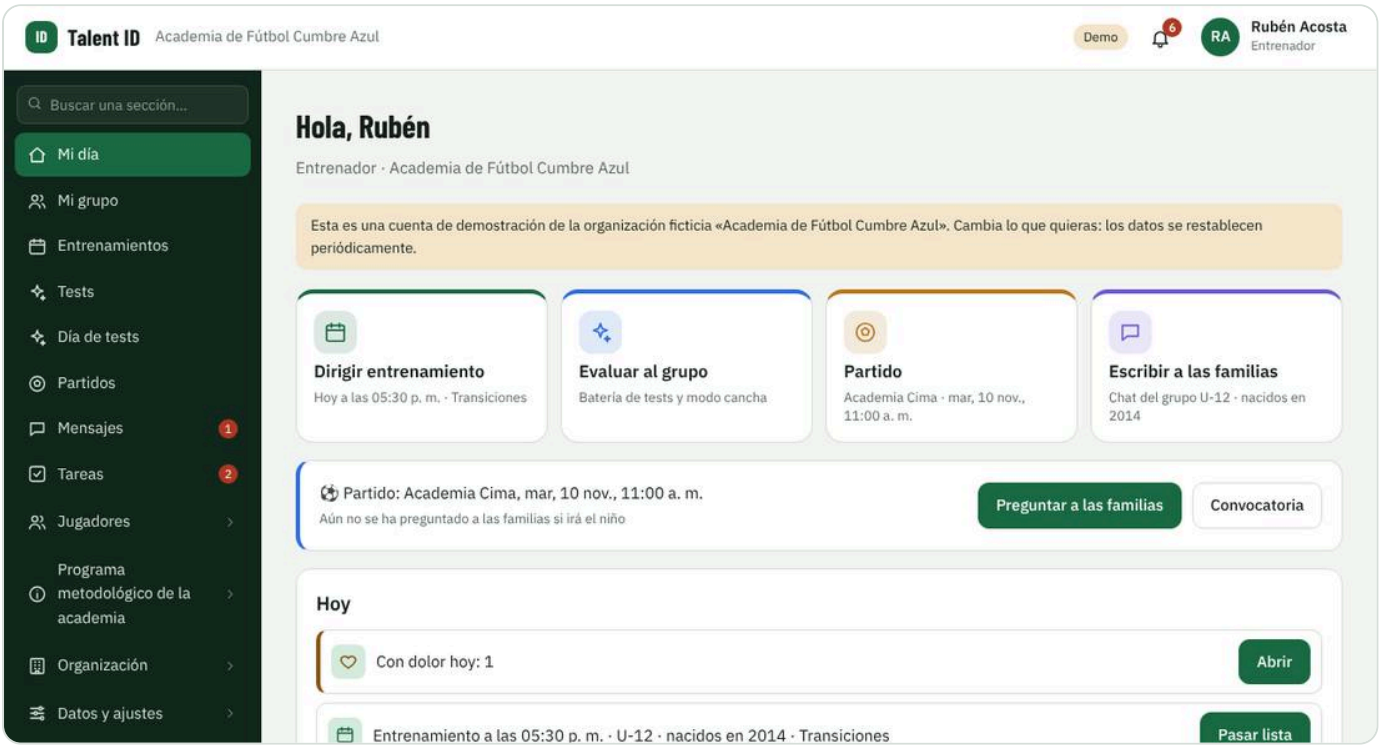
1. Primeros pasos

1.1. Cómo entrar en la academia

1. La dirección de la academia te envía una invitación o un código de invitación.
2. Regístrate en talent-id.org/ve o inicia sesión e ingresa el código: entrarás directamente en tu grupo.
3. Agrega la web a la pantalla de inicio del celular: en la cancha trabajarás precisamente 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» pregunta a todas las familias del grupo si el niño irá; «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

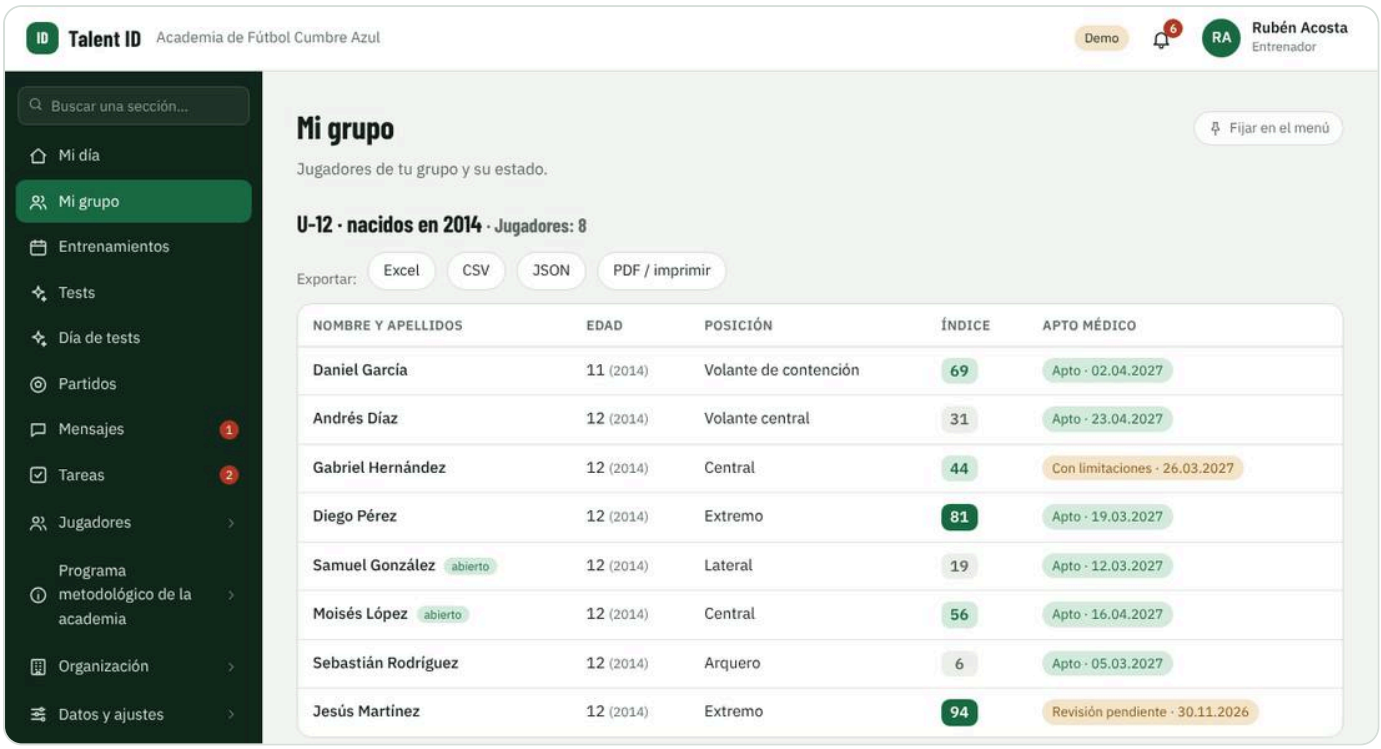
En el celular hay una barra abajo: «Inicio», «Entrenamientos», «Día de tests», «Mi grupo» y «Más»: todo lo necesario en la cancha, a un toque. El resto de secciones está en el menú «≡» de arriba.



Mi día en el celular

2. Trabajo diario

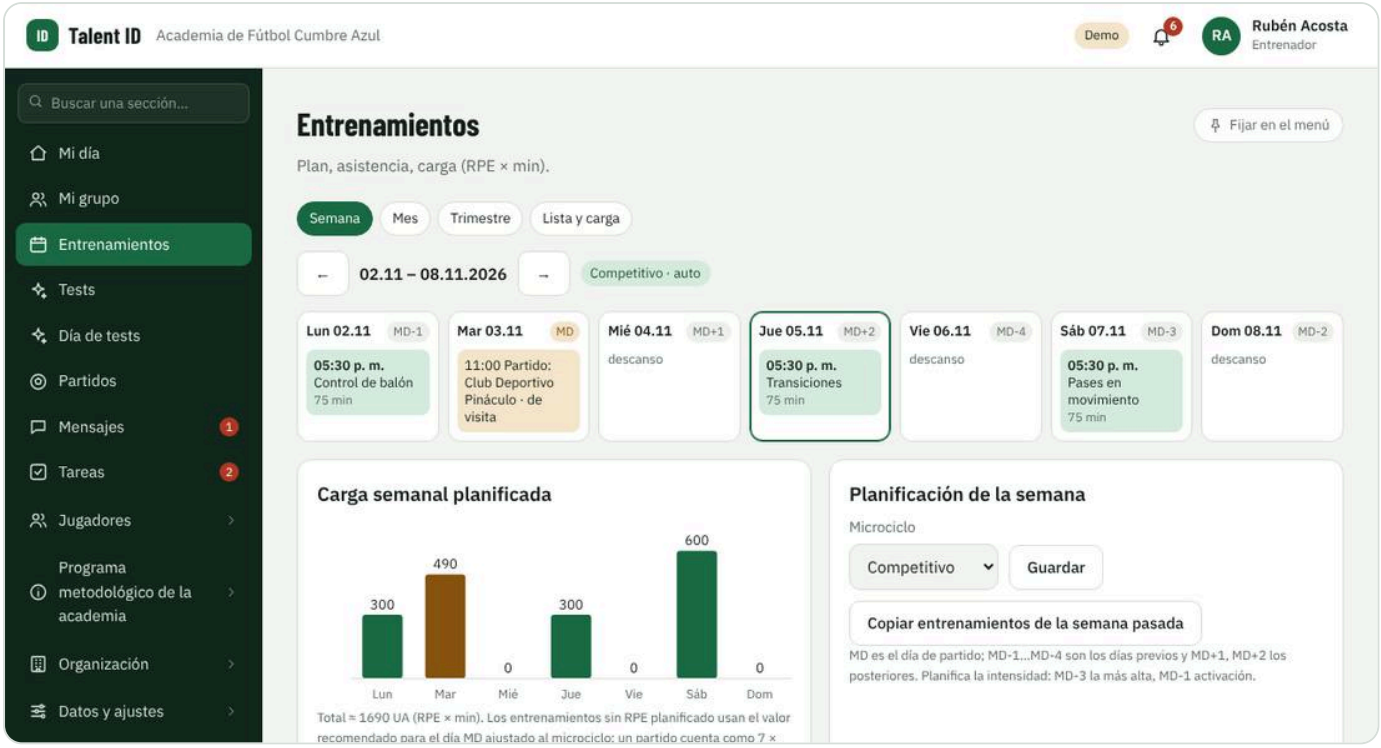
2.1. Mi grupo



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 niño 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

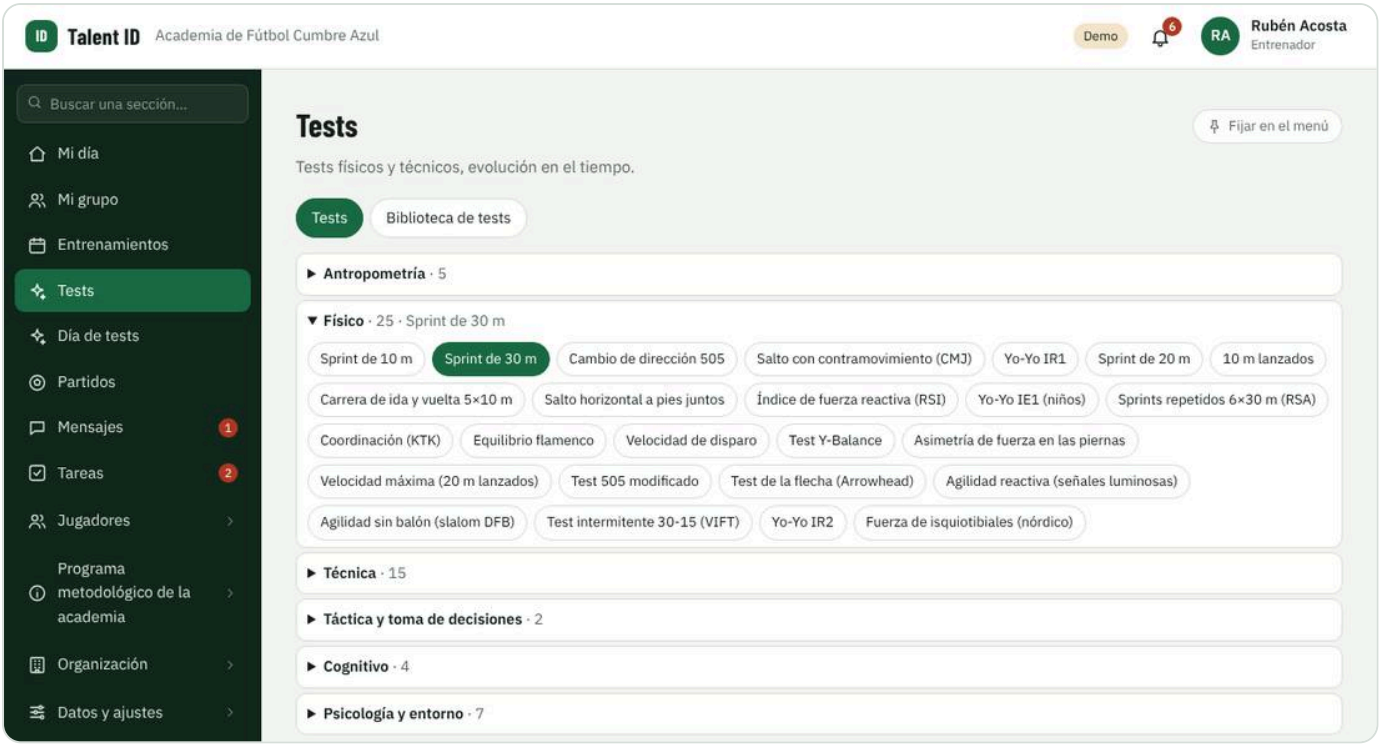


Entrenamientos

1. Elige la semana: los días se marcan respecto al partido (MD, día de partido; MD-3, tres días antes del partido).
2. Agrega entrenamientos o copia la semana anterior; elige el microciclo (competitivo, de descarga…).
3. Después de la sesión, pasa lista e indica 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 puedes ingresarlo aquí; la evaluación de todo el grupo, en «Día de tests».



Tests

2.4. Día de tests



Día de tests en el celular

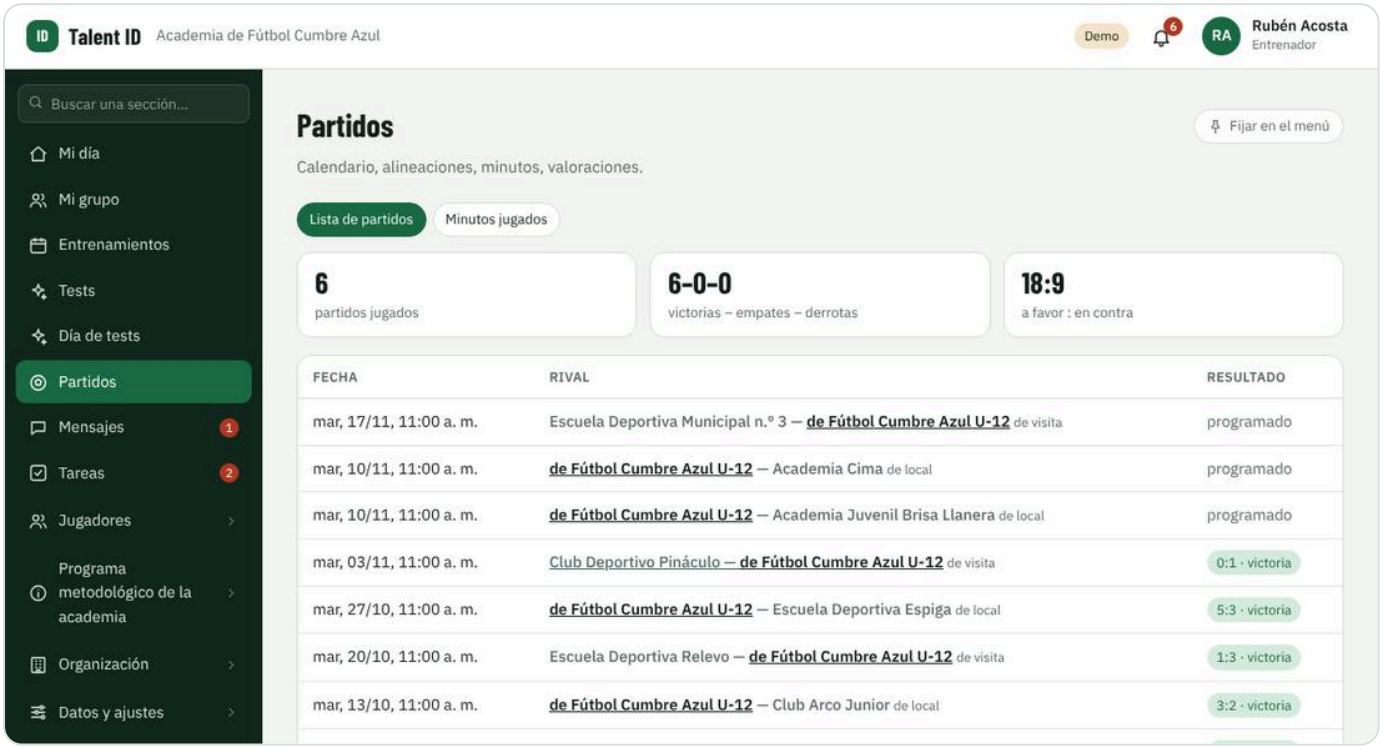
1. **Grupo y fecha.** El nombre es opcional (por ejemplo, «Evaluación de otoño»).

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 cancha.** Ingresa 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: haz 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

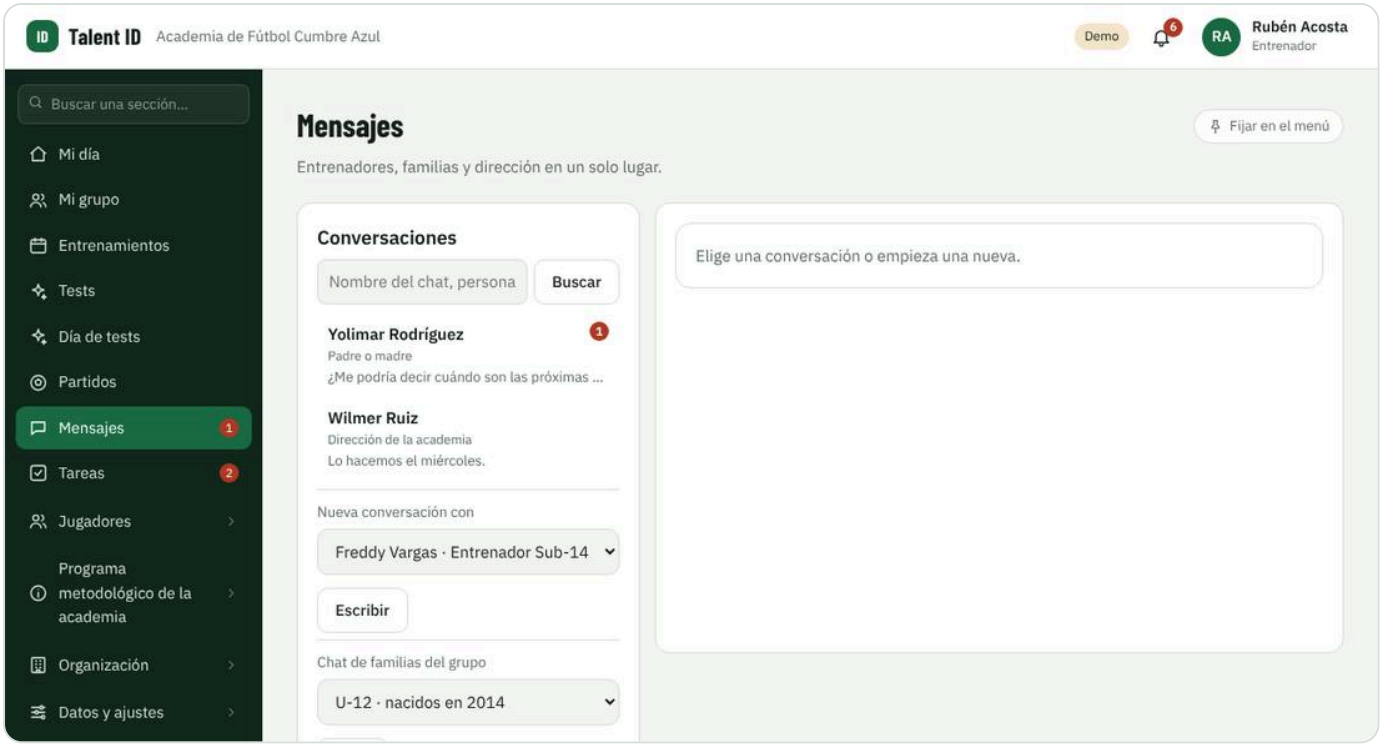
Calendario del grupo, convocatorias, minutos y valoraciones. Registra los minutos con honestidad: jugar poco es una de las señales de riesgo de abandono, y el servicio te avisará.



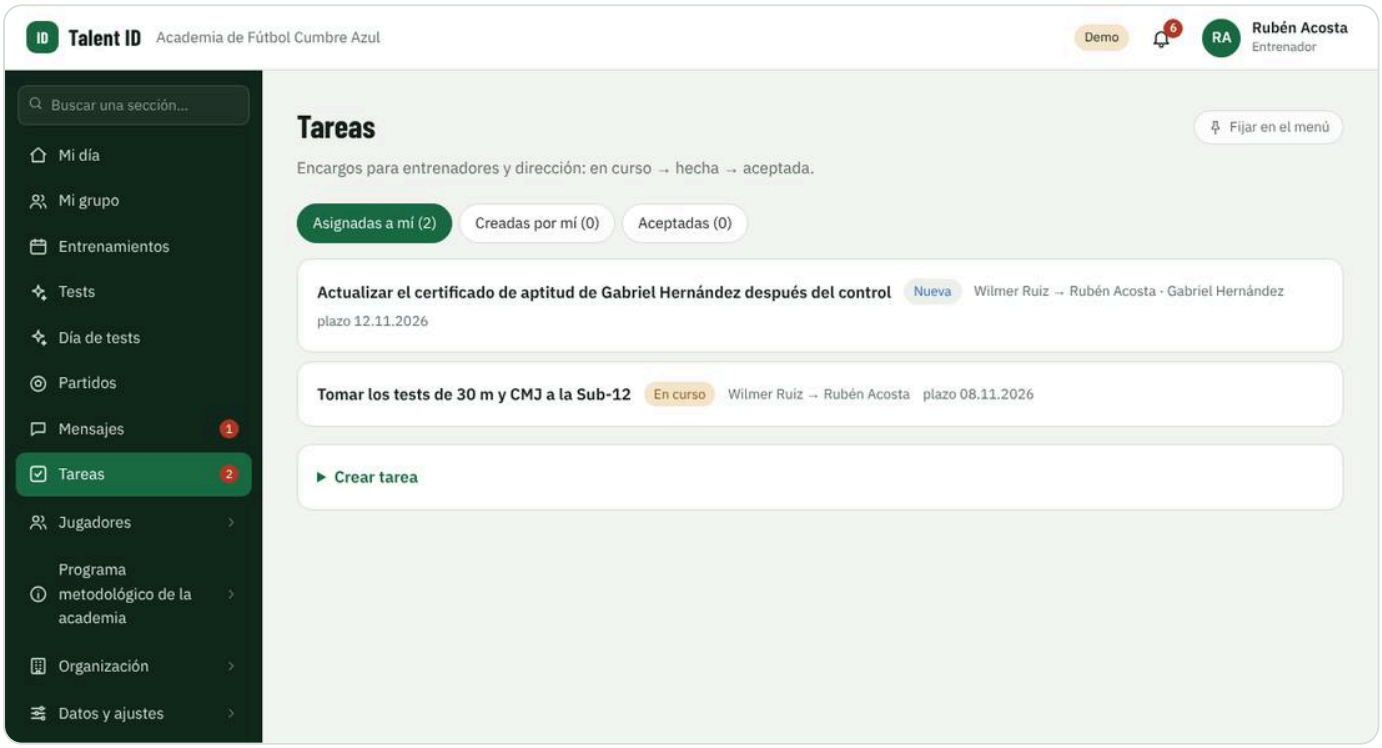
Partidos

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 se queda en la academia.
- **Tareas**: encargos de la dirección; presiona «Marcar como hecha» y la dirección la aceptará.



Mensajes



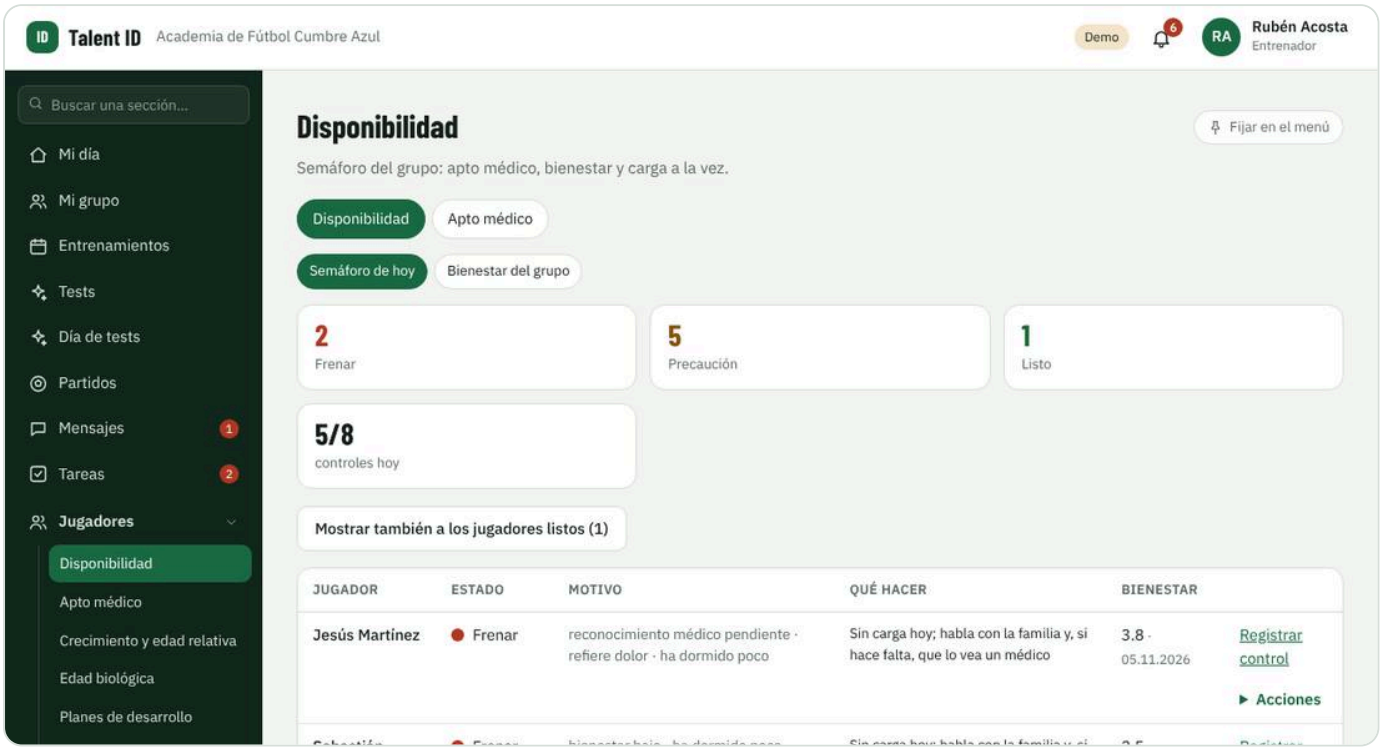
Tareas

3. Jugadores: salud y desarrollo

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

3.1. Disponibilidad

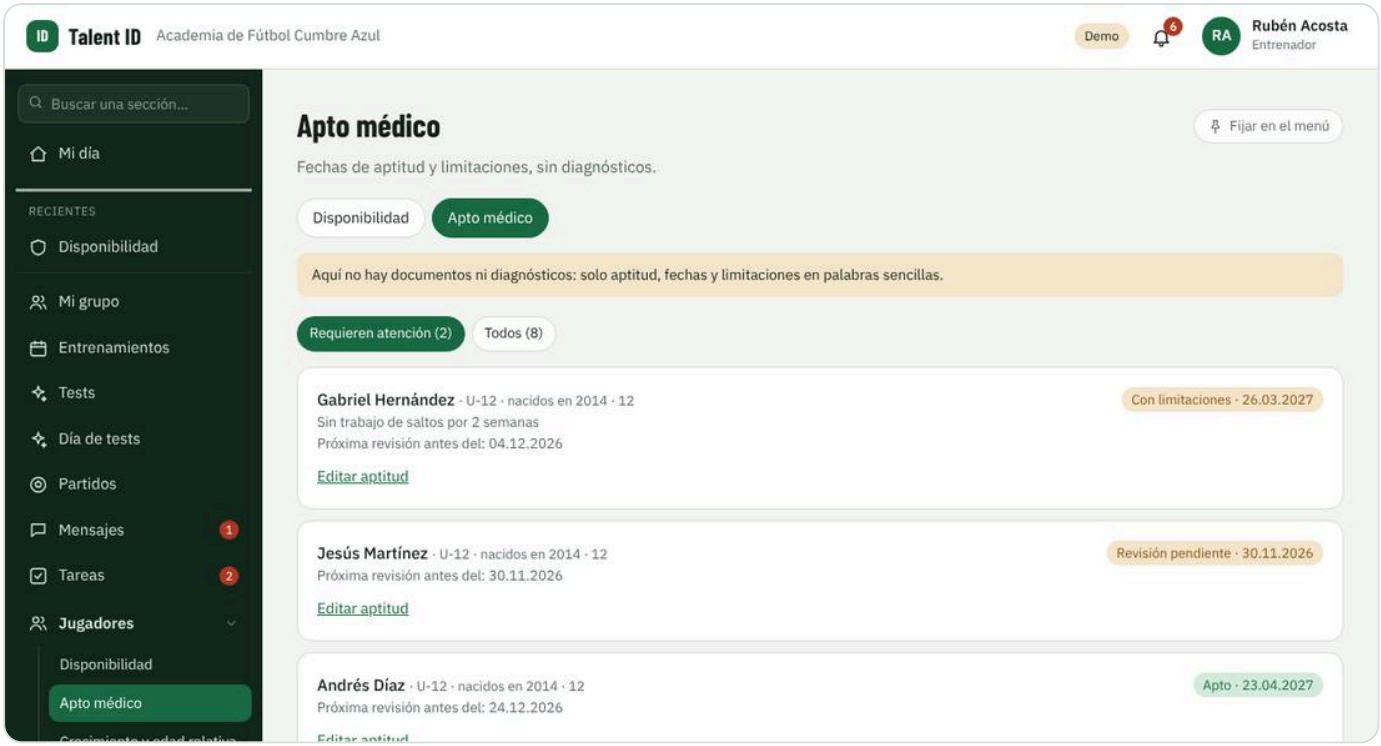
Antes del entrenamiento, pasa por aquí: apto médico, bienestar según el check-in de las familias (sueño, ánimo, energía, dolor) y carga de cada jugador en una sola tabla. Amarillo: reduce la carga; rojo: no puede entrenar.



Disponibilidad

3.2. Apto médico

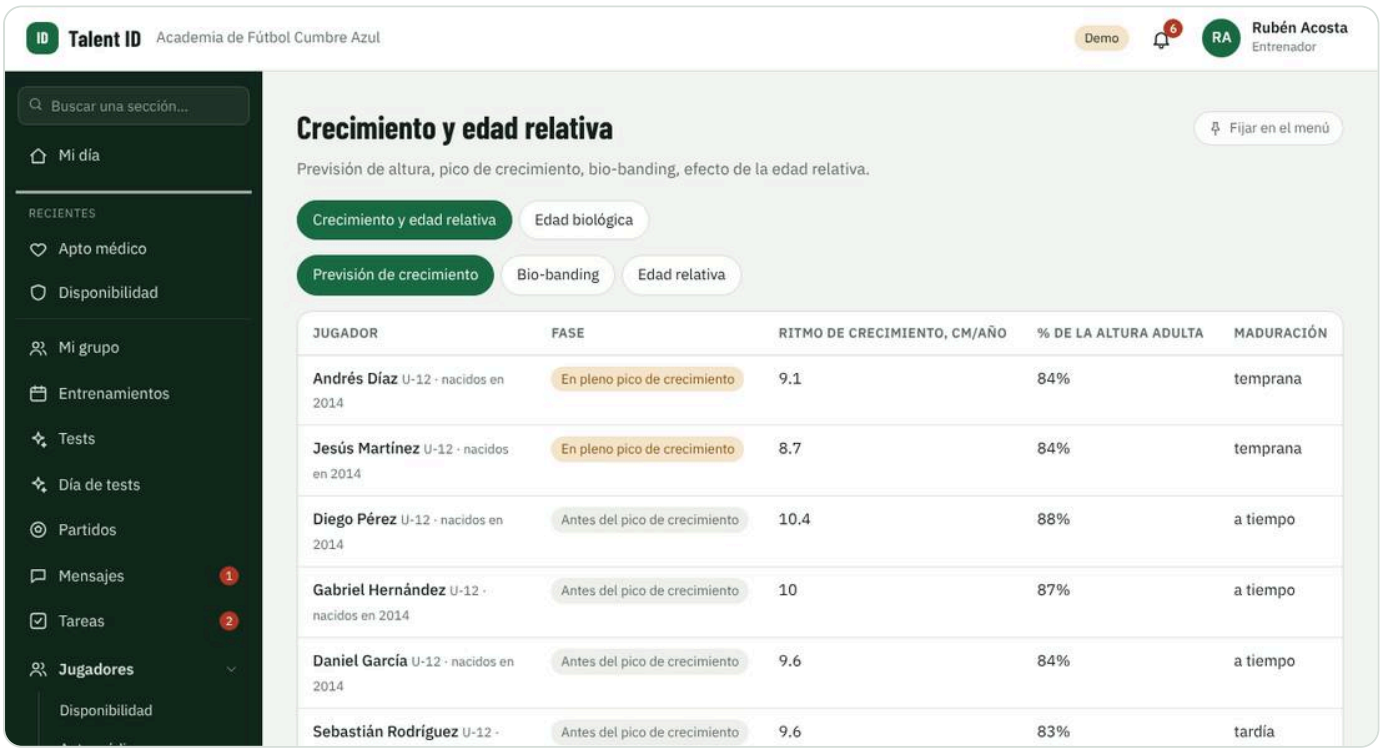
Solo ves la fecha de validez del apto y las limitaciones con palabras sencillas, sin diagnósticos. Un niño con el apto vencido aparece en «Mi día».



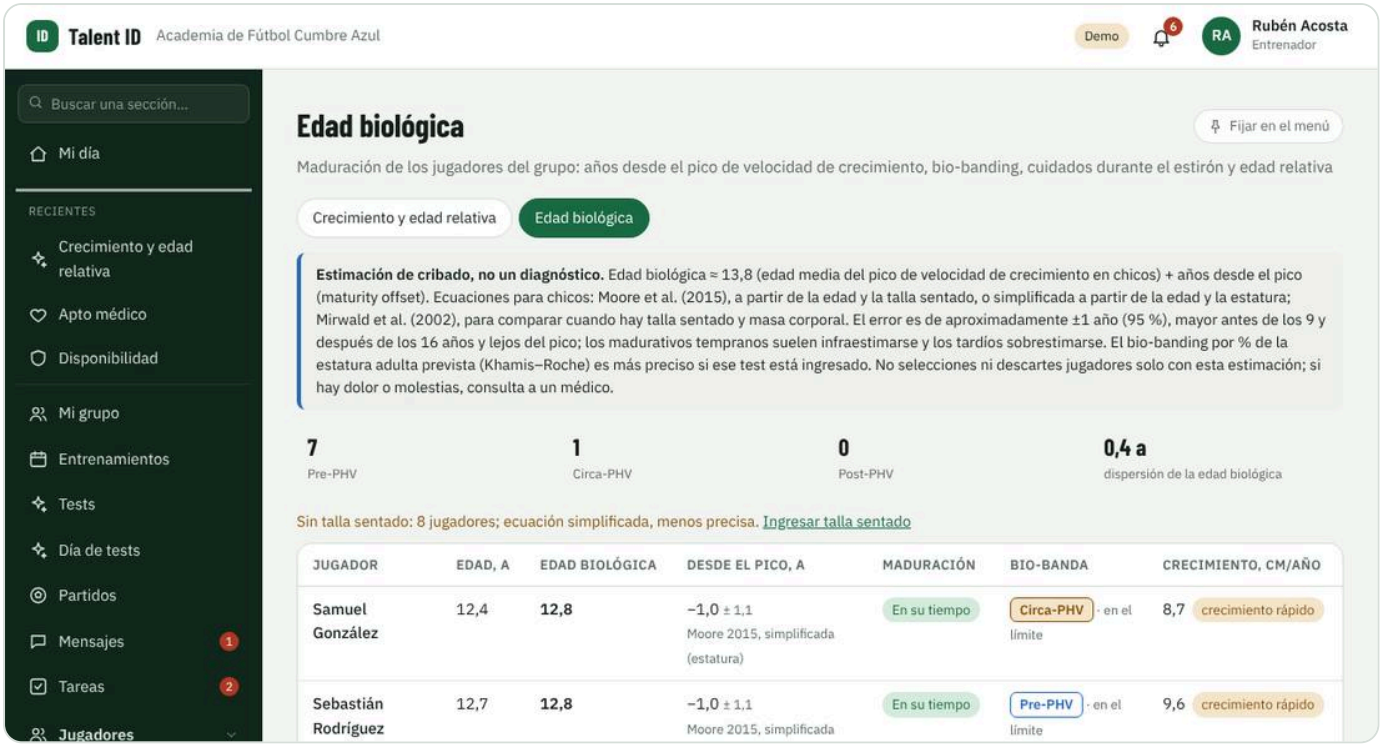
Apto médico

3.3. Crecimiento y edad biológica

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



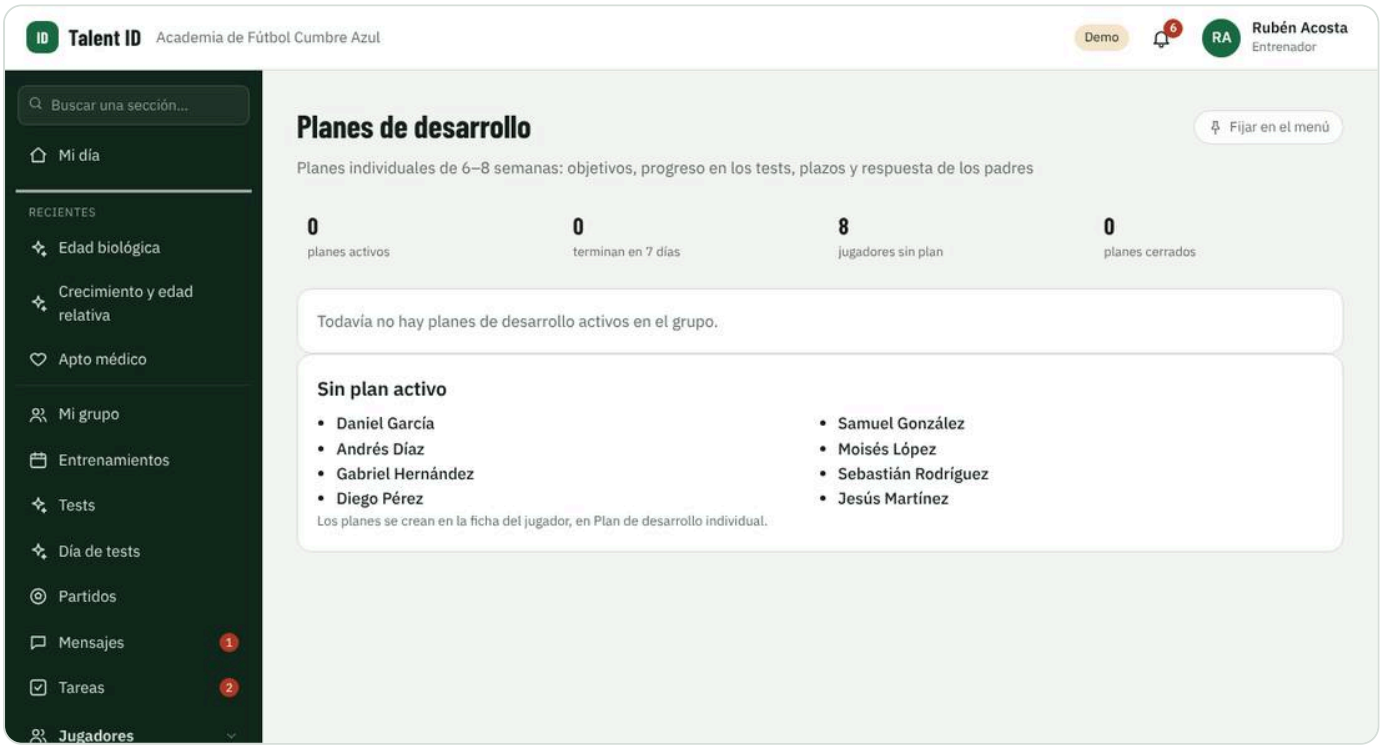
Crecimiento y edad relativa



Edad biológica

3.4. Planes de desarrollo

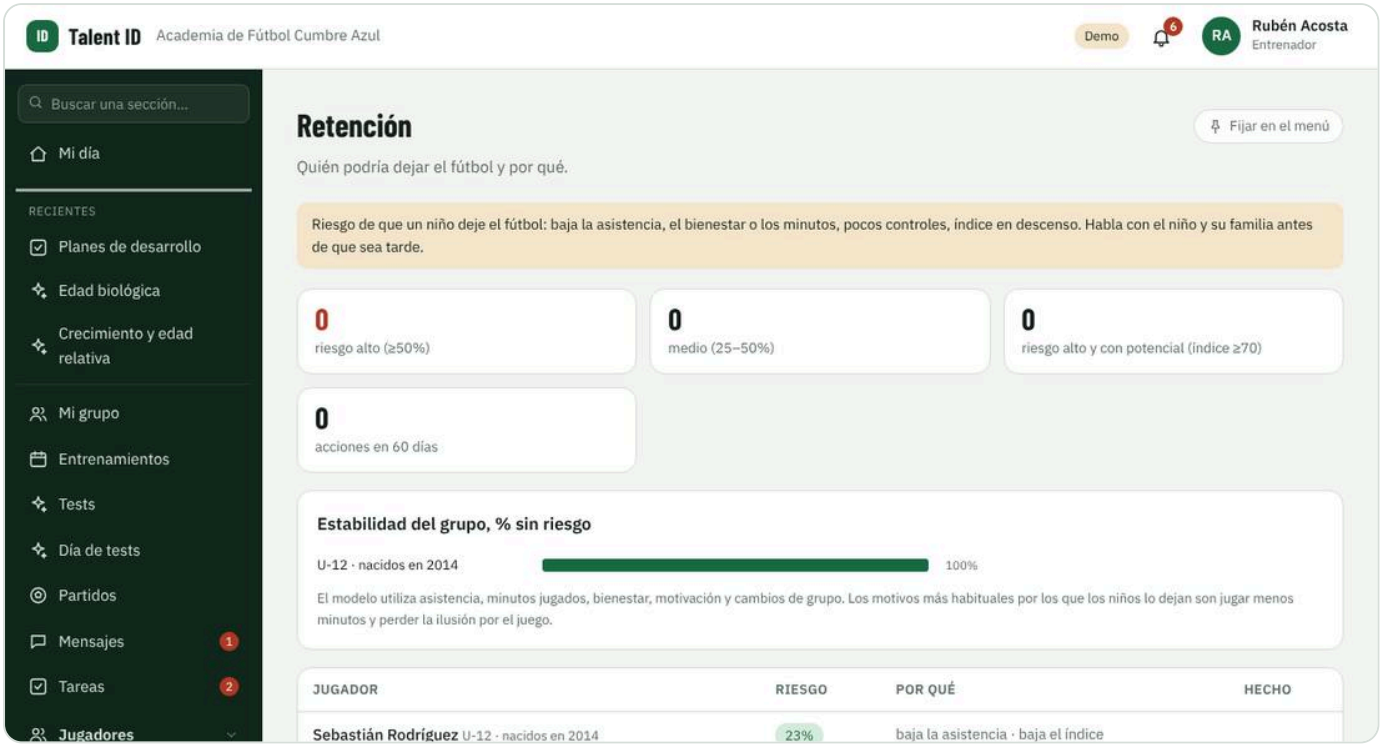
1. Crea un plan de 6–8 semanas para el jugador y elige los objetivos (por ejemplo, velocidad de partida, pierna menos hábil).
2. El progreso se calcula automáticamente con los siguientes tests.
3. La familia ve el plan y deja sus comentarios.



Planes de desarrollo

3.5. Retención

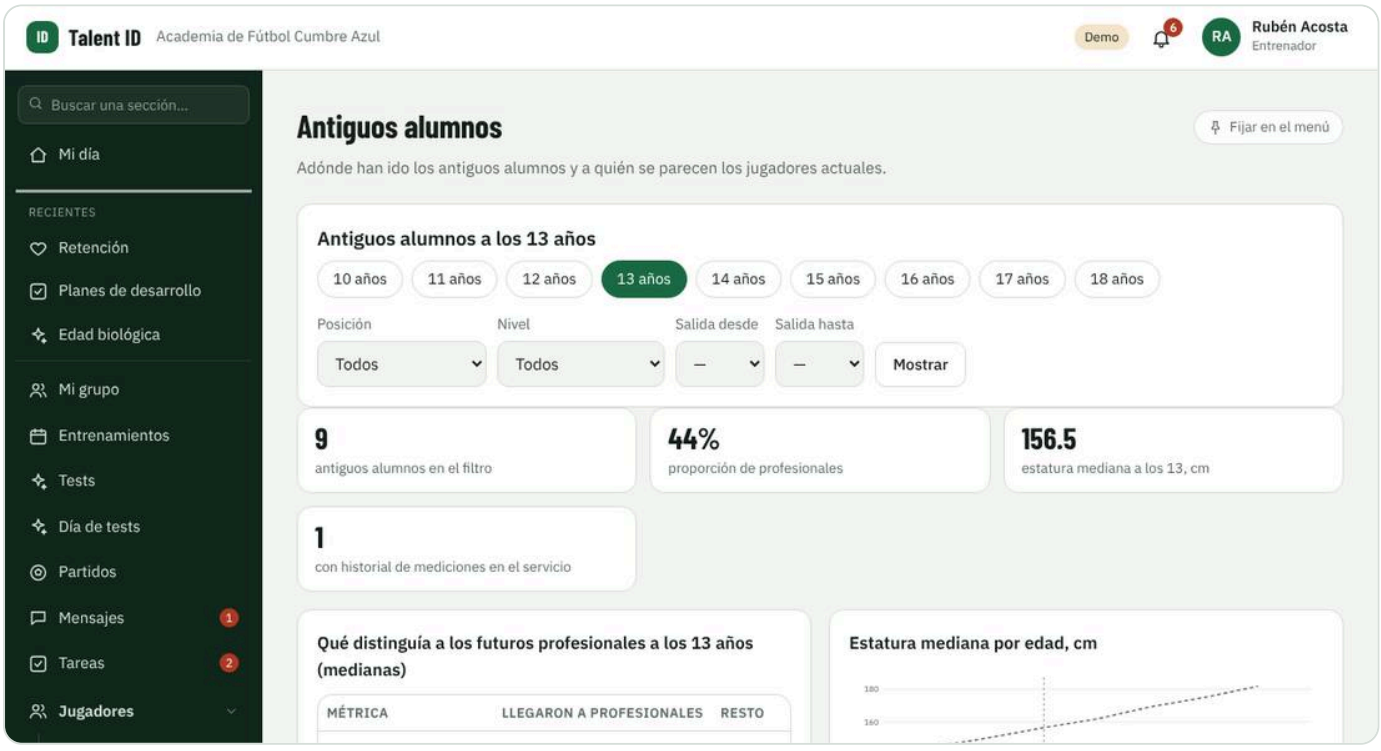
Quién del grupo corre el riesgo de dejar el fútbol y por qué: baja de asistencia, de bienestar o de minutos, pocos check-ins, caída del índice. Habla con el niño y su familia y registra la acción: «Hablar», «Plan indiv.» o «Todo bien».



Retención

3.6. Antiguos alumnos

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

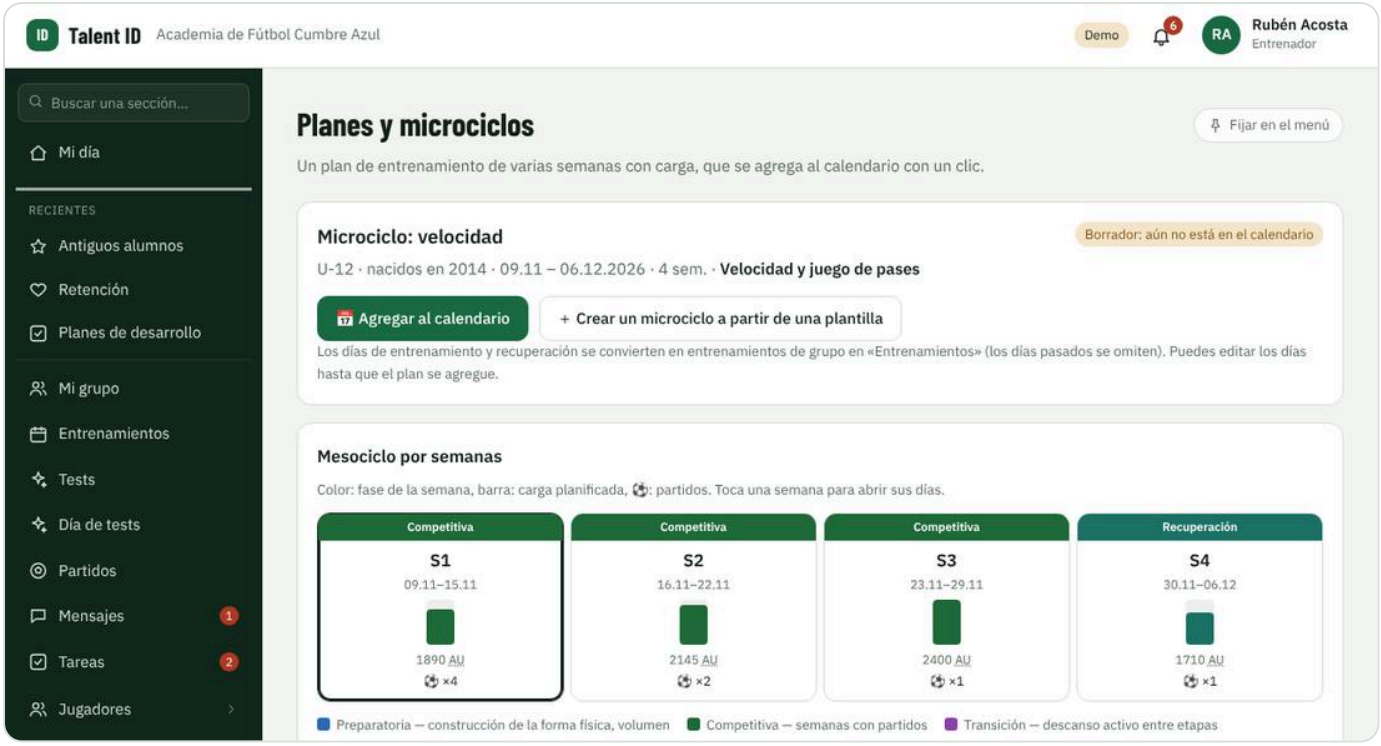


Antiguos alumnos

4. Metodología

4.1. Planes y microciclos

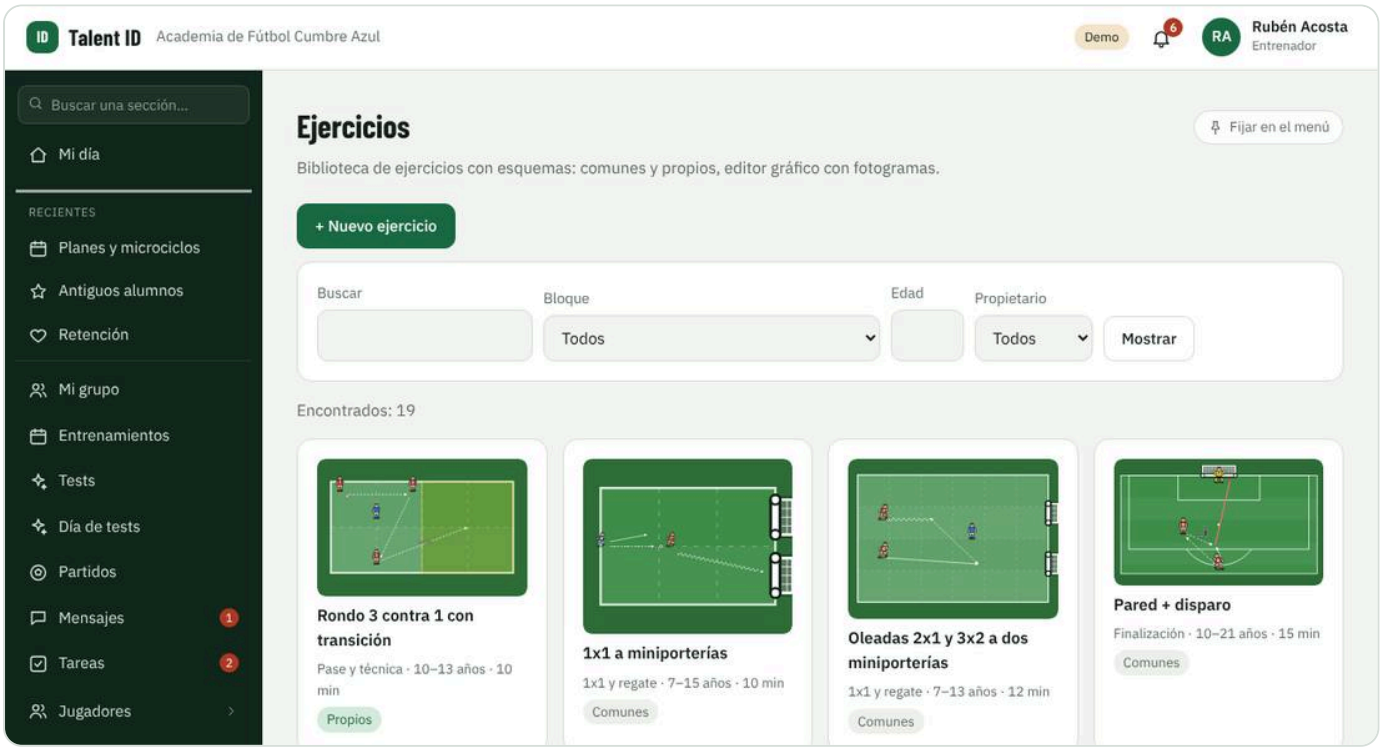
Prepara un plan de varias semanas con la carga planificada y pásalo al calendario del grupo con un clic.



Planes y microciclos

4.2. Ejercicios

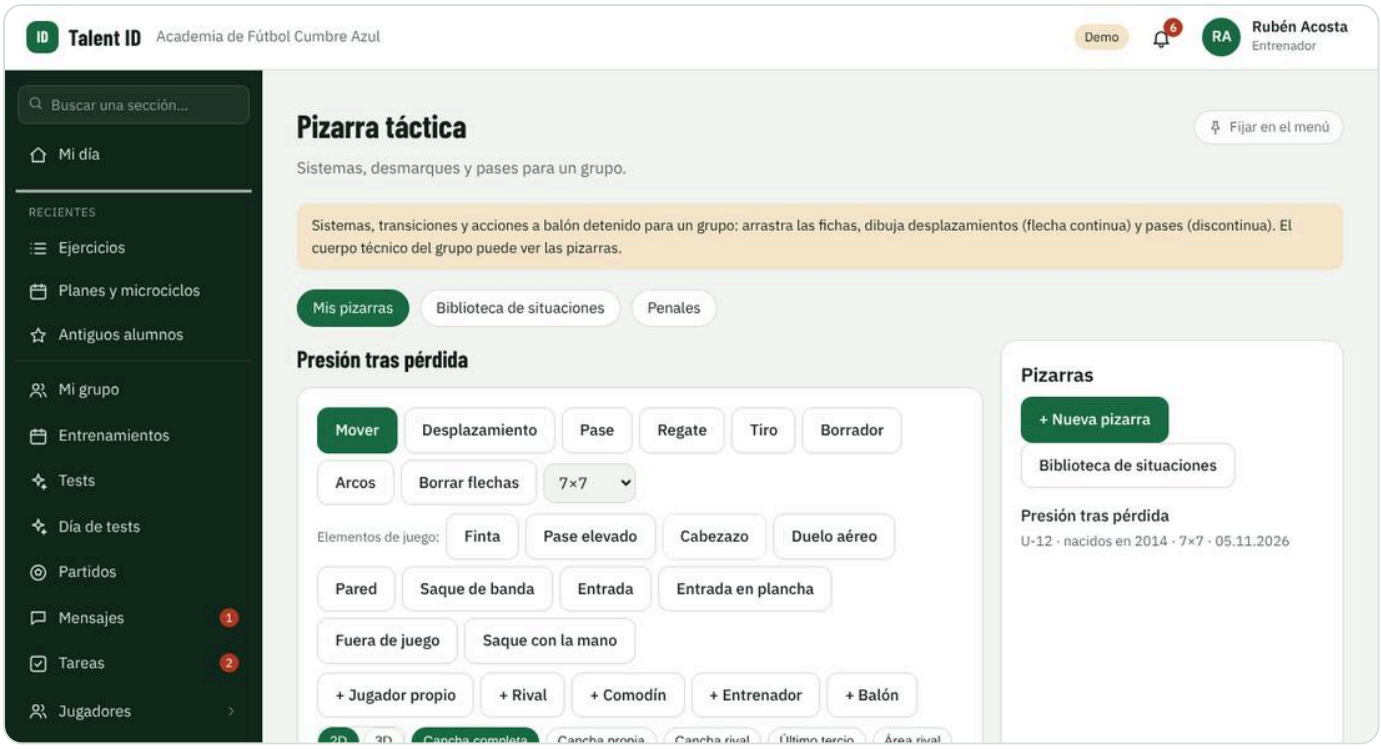
Biblioteca de ejercicios con esquemas: comunes y propios. En el editor gráfico dibuja el ejercicio por fotogramas: quedará disponible para todos los entrenadores de la academia.



Ejercicios

4.3. Pizarra táctica

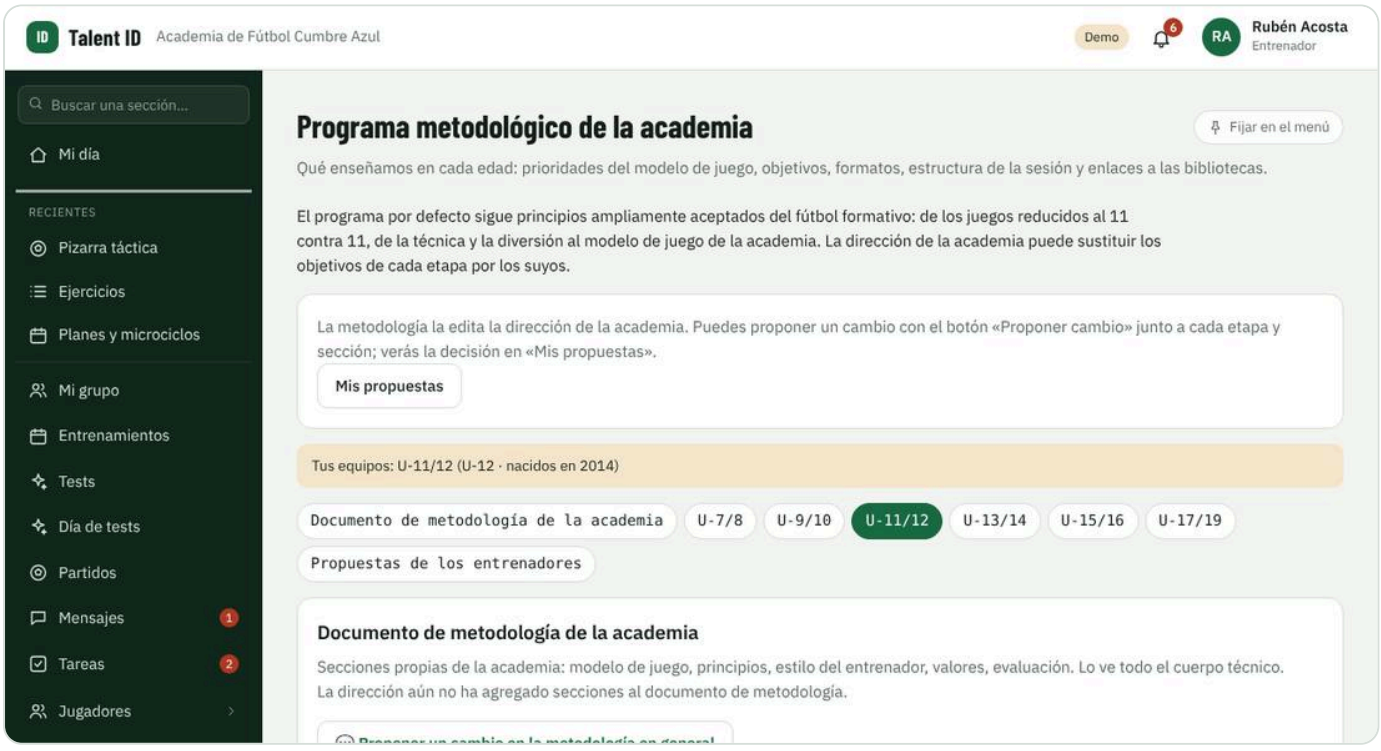
Esquemas de colocación, movimientos y pases para el grupo. Puedes enviar un esquema a la familia del jugador: lo verá en la sección «Tácticas del entrenador» y se lo reenviará al niño por mensajería.



Pizarra táctica

4.4. Programa metodológico de la academia

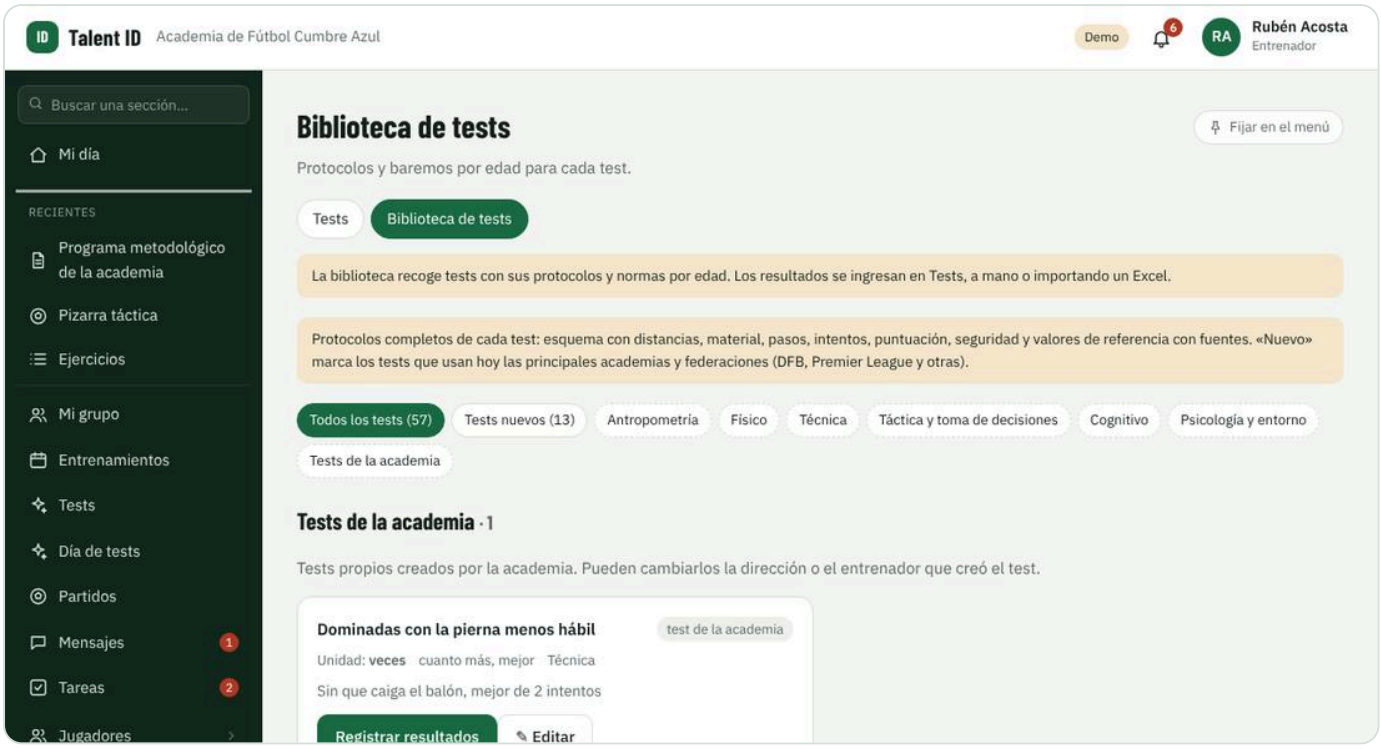
Qué espera la academia en cada edad: prioridades del modelo de juego, objetivos, formatos y estructura de la sesión. Contrasta con él el plan de la semana.



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

Pregunta en lenguaje natural: «¿quién ha mejorado en velocidad este mes?», «¿quién está ahora en el pico de crecimiento?», «prepara 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

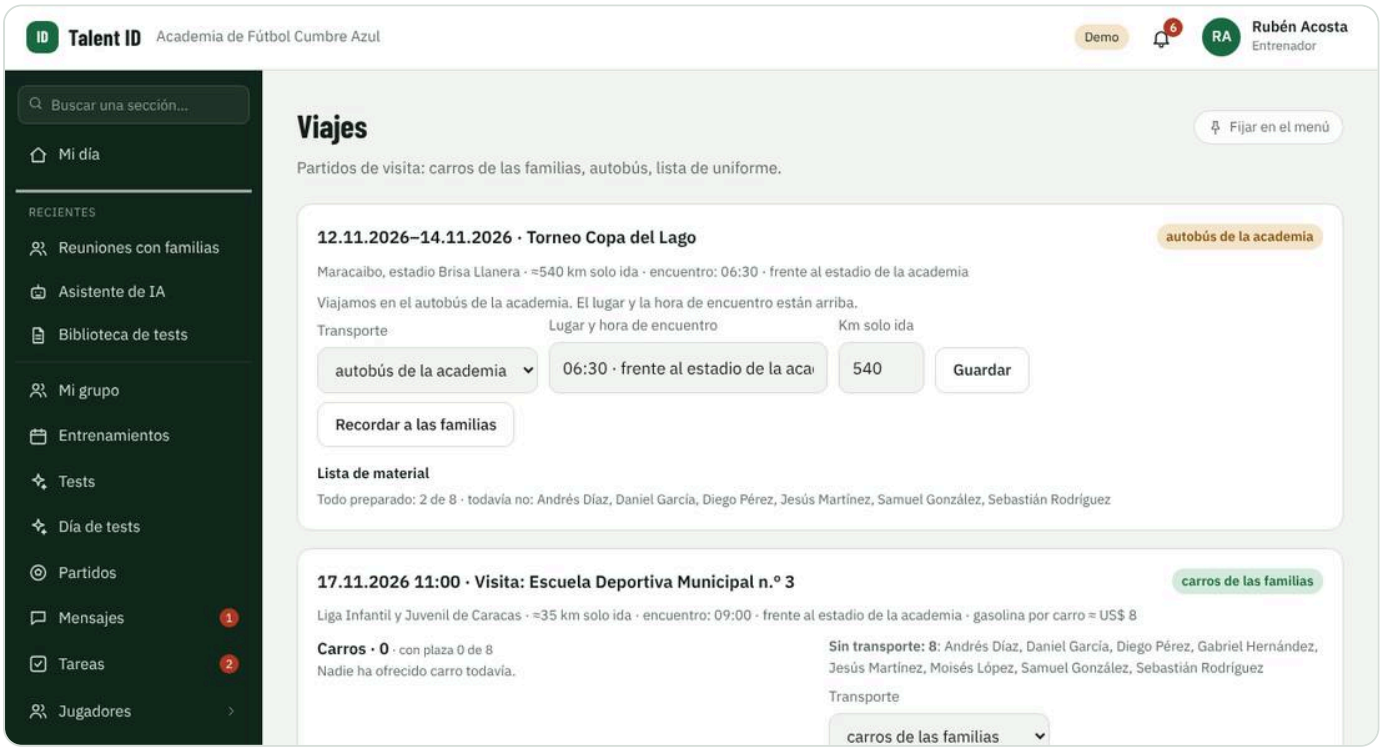
Convoca una reunión para tu grupo: las familias recibirán un aviso y responderán «iré / no puedo ir».



Reuniones con familias

5.2. Viajes

Partido de visita: quién va en el carro de las familias, quién en autobús, lista de material. Las familias confirman el viaje en su área.



Viajes

5.3. Colegio y fútbol

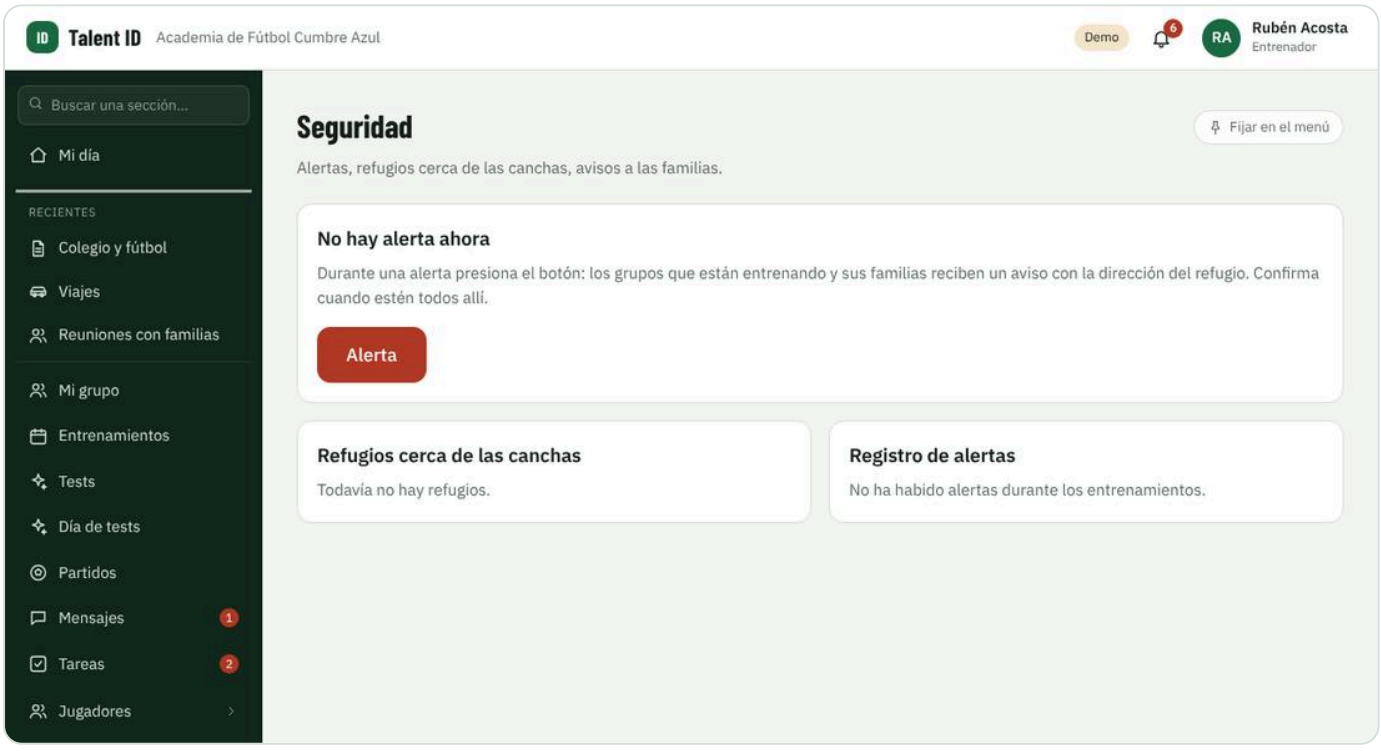
Exámenes en los colegios de los jugadores y coincidencias con los partidos; carta lista para el colegio para justificar la ausencia por competición.



Colegio y fútbol

5.4. Seguridad

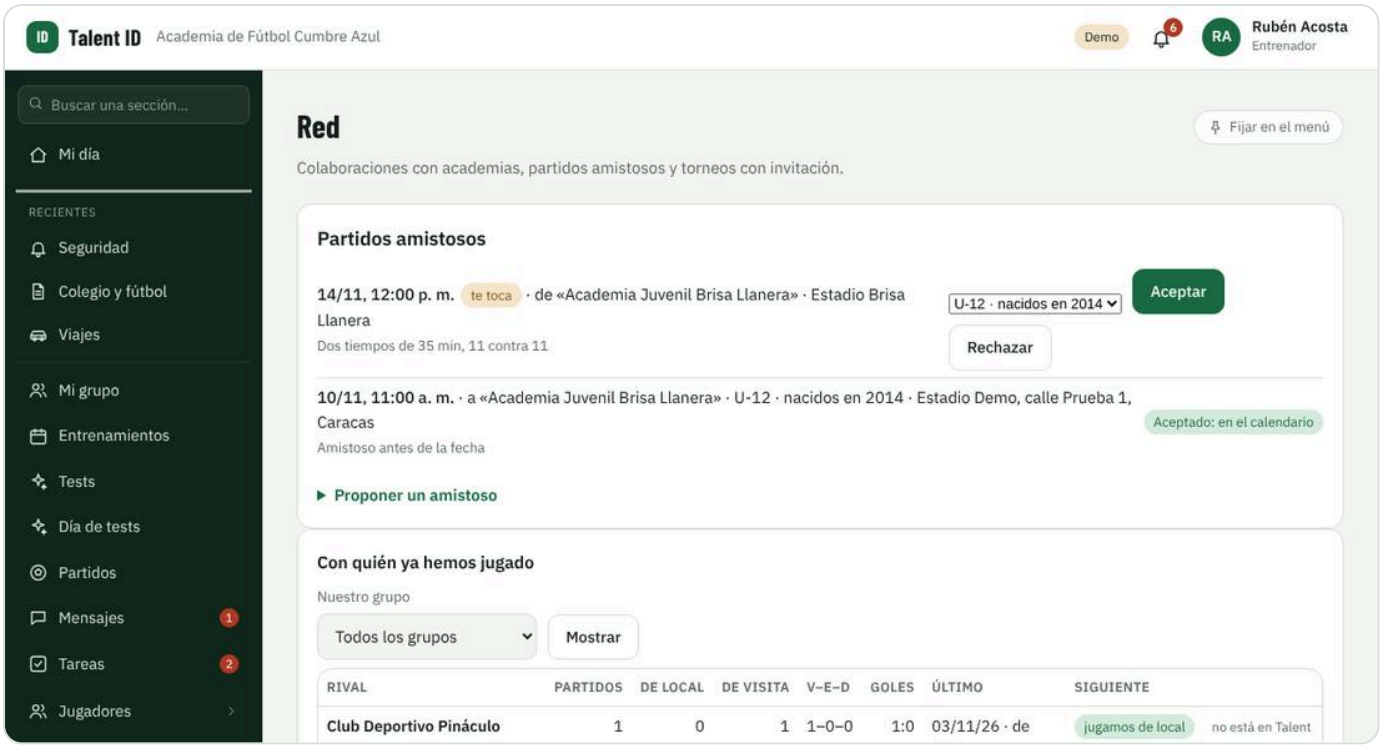
En caso de emergencia, presiona «Alerta» en esta sección: el servicio muestra el refugio más cercano a la cancha y las familias reciben un aviso.



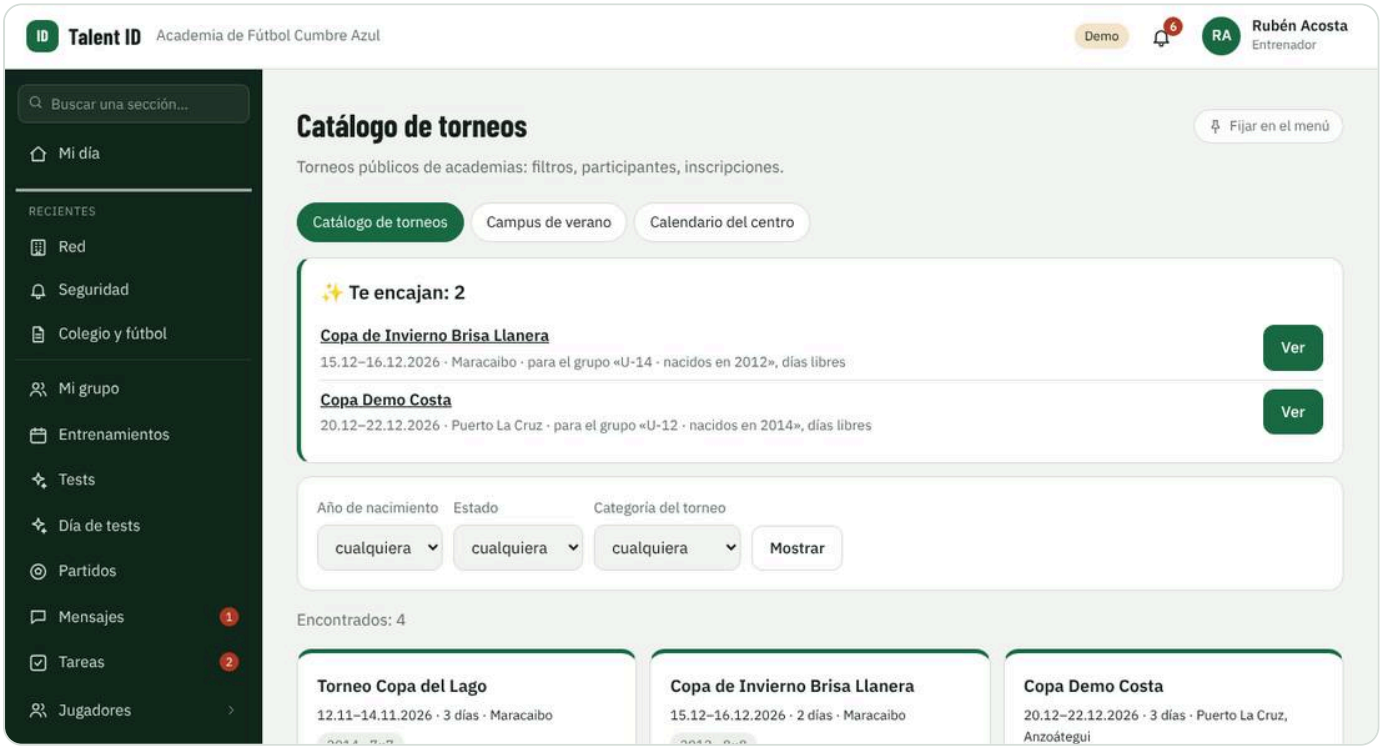
Seguridad

5.5. Red y torneos

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



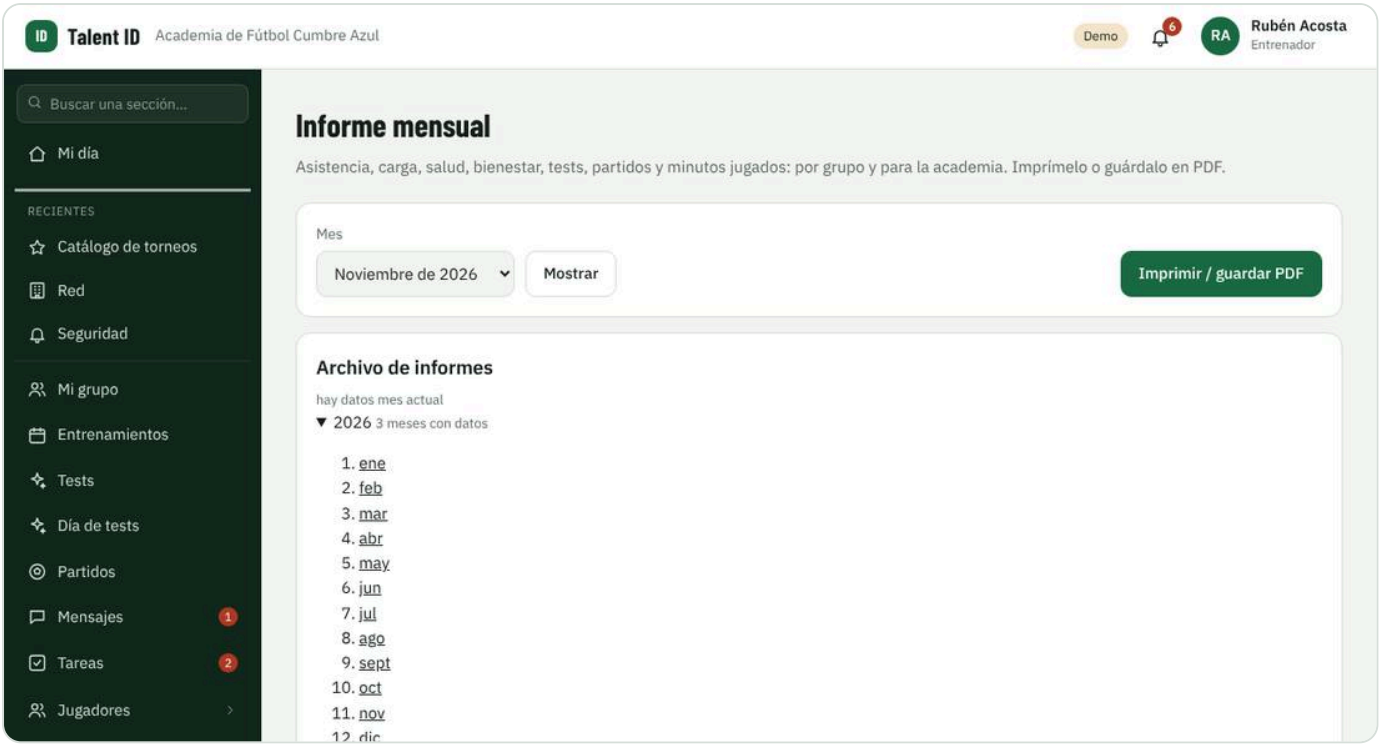
Red



Catálogo de torneos

5.6. Informe mensual

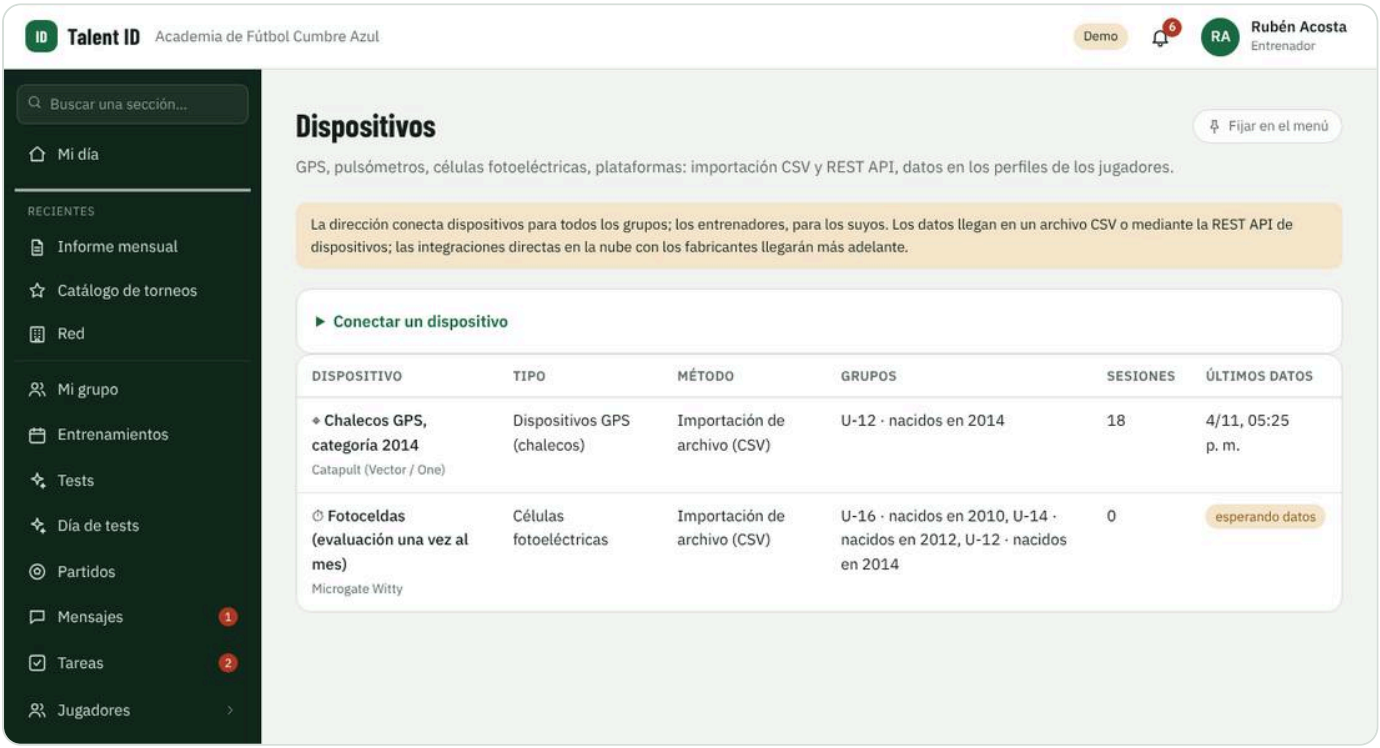
Asistencia, carga, salud, tests, partidos y minutos jugados de tu grupo en el mes: el mismo informe que ve la dirección. Se genera automáticamente a partir de tus registros.



Informe mensual

5.7. Dispositivos

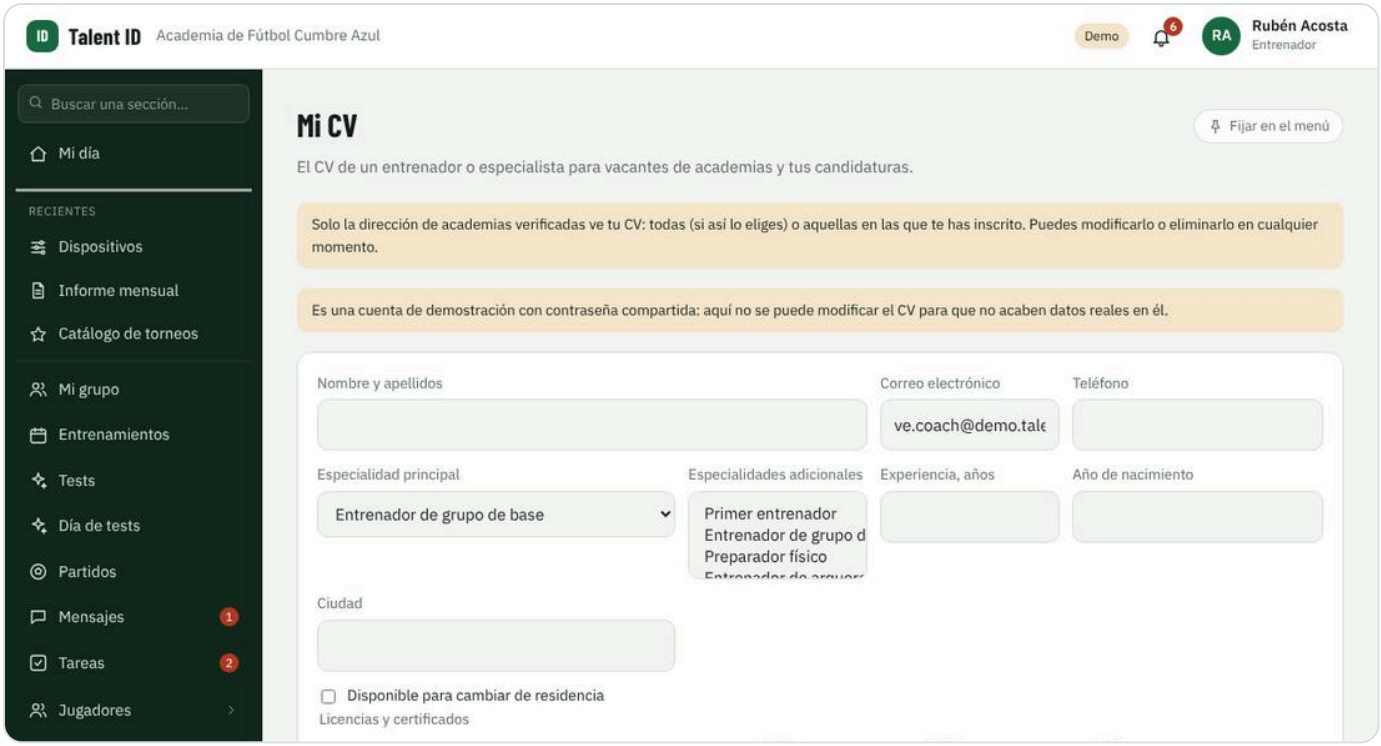
Los datos de GPS, pulsómetros y células fotoeléctricas se cargan con un archivo CSV o por API y llegan a los perfiles de los jugadores.



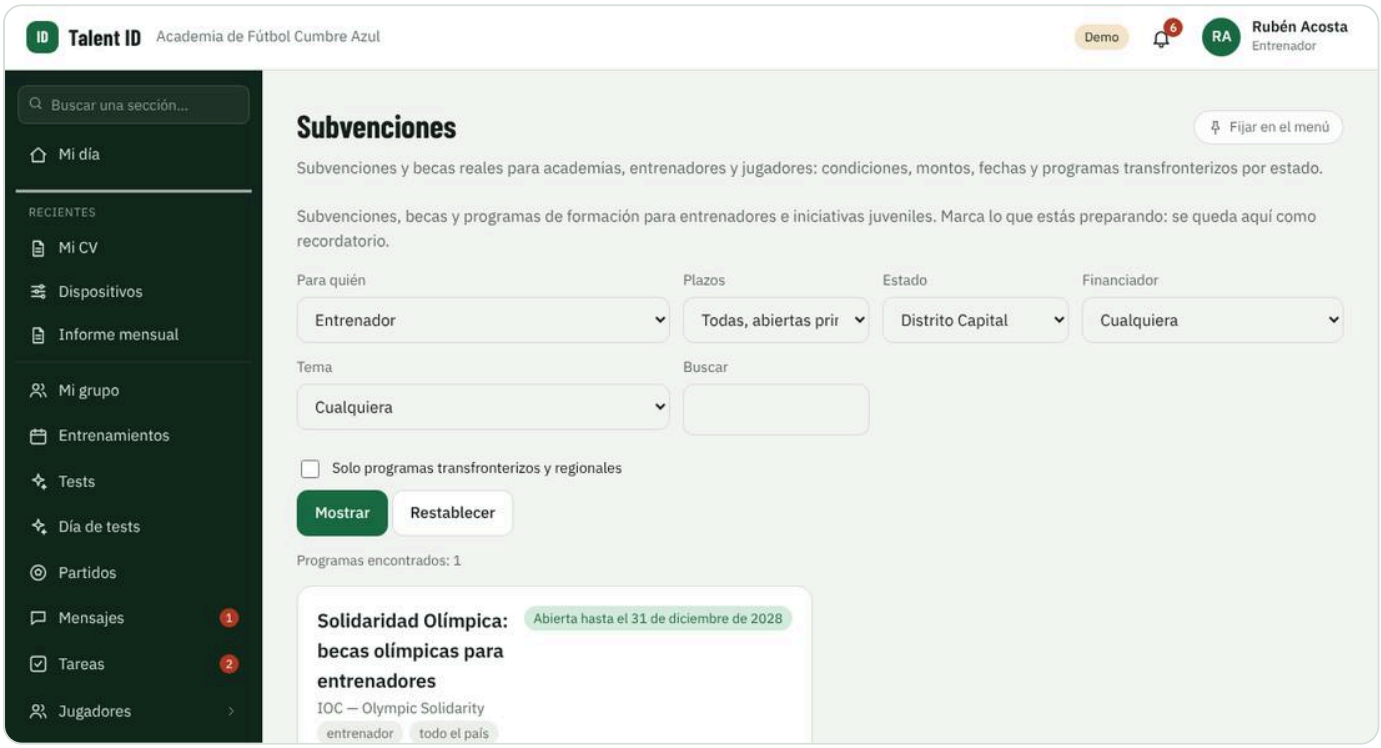
Dispositivos

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 extranjero.



Mi CV



Subvenciones