



Enseñando nuevos deportes a través de la Enseñanza Comprensiva del Deporte: el caso del Pinfuvote

Teaching new sports using the Tactical Games Approach: Pinfuvote

Andrea Suárez Riera^{1*} y Javier Fernández-Río¹

¹ Universidad de Oviedo

*Autora para correspondencia: andreasr1993@hotmail.com

RESUMEN

El deporte es considerado uno de los contenidos fundamentales de la Educación Física. Entre ellos, los denominados alternativos o “nuevos” han cobrado mucha importancia en la última década. Pero ¿son intrínsecamente adecuados estos deportes “nuevos” o alternativos para su implementación en Educación Física o debemos hacer modificaciones metodológicas para su correcta integración en el aula? La investigación señala que los juegos reducidos, una de las bases del modelo de enseñanza comprensiva de los deportes (TGfU), son los que logran un mayor número de contactos con la pelota y, por consiguiente, un mayor número de acciones técnicas, lo que parece influir de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes. En base a todo lo anterior, en el proyecto que se presenta en este artículo se abarcan dos novedades frente a una enseñanza tradicional de los deportes: por un lado, se desarrolla un deporte alternativo, el Pinfuvote, y, por otro, se hace mediante un modelo pedagógico, el modelo táctico. Se describe la experiencia sesión por sesión, sin olvidar el proceso evaluador. Como reflexión final de la experiencia se señala que los denominados “nuevos” deportes podrían no tener ventajas sobre los denominados “tradicionales” si no se usan planteamientos metodológicos adecuados y centrados en el estudiante. Si implementamos “nuevos” deportes bajo planteamientos “antiguos” podríamos estar cometiendo los mismos errores que siempre se han cometido en la iniciación deportiva en Educación Física. Para provocar un verdadero impacto positivo, los “nuevos” deportes deben ir acompañados de “nuevas” metodologías como los modelos pedagógicos.

Palabras clave: Deportes alternativos; modelos pedagógicos; educación secundaria; educación física; modelo táctico.

ABSTRACT

Games and sports are considered one of the key contents in Physical Education. From all of them, the so-called alternative or “new” have gained importance during the last decade. But are these new or alternative sports intrinsically adequate to be implemented in Physical Education or do we have to make methodological changes for a correct integration in the school? Research tells us that small-sided games, one of the key elements of the pedagogical model called Teaching Games for Understanding (TGfU), are the ones that help students achieve more contacts with the ball and, consequently, a larger number of technical actions, which seems to positively influence students’ learning. Based on the aforementioned, in the project introduced in this article, two novelties are included in opposition to a traditional teaching of sports: on the one hand, an alternative sport is introduced, Pinfuvote, and, on the other hand, it is implemented using a pedagogical model, Tactical Games. The experienced is described session-to-session, including assessment. As a final thought, we want to highlight that the so-called “new” sports could have no advantages over the so-called “traditional” if no correct methodological approaches are used. If the “new” sports are implemented using “old” frameworks, we could be making the same mistakes that have always been made in games teaching in



Physical Education. To make a real positive impact, the “new” sports must be linked to “new” methodologies like pedagogical models.

Keywords: Alternative sports; pedagogical models; secondary education; physical education.

INTRODUCCIÓN

El deporte es considerado uno de los contenidos fundamentales de la Educación Física. Entre ellos, los denominados alternativos han cobrado mucha importancia en los últimos años. En una primera aproximación al término de juegos y deportes alternativos, Barbero (2000) explica que el deporte alternativo es aquel que se diferencia del convencional ya sea por el uso de un material distinto o bien se produce una adaptación que lo cambia de cómo fue planteado en su origen. De manera más concreta, Hernández (2007, p. 1), define el deporte alternativo como “aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso”. Ortí (2004) añade además que muchos de estos deportes y juegos alternativos han venido siendo utilizados en otros ámbitos como el recreativo y de tiempo libre y lo que es realmente novedoso es su incorporación en el currículo de la Educación Física.

Carrera (2016) plantea que muchos de los denominados deportes “alternativos” pueden haber surgido como una evolución o modificación de los deportes convencionales y señala los siguientes ejemplos: Tchoukball (balonmano), Ultimate (Rugby), Bijbol (Fútbol sala), Indiacas (Voleibol), Pinfuvote (Ping-pong, Fútbol, Voleibol, Tenis), Colpbol (Balonmano, Fútbol), Fron-Futbol

(Frontón), Rugby-cesto (Baloncesto), Fut-béisbol (Béisbol), Balonkorf (Baloncesto), Rugby-tag (Rugby). No obstante, en los últimos años han aparecido “nuevos deportes” como el Artzikiriol, el Goubak o el Twincon que no parecen “proceder” de un deporte convencional, sino que han sido “creados” a partir de las necesidades observadas por sus autores.

Por otro lado, Requena (2008) afirma que el nacimiento de estos juegos y deportes alternativos tiene su motivo en la gran institucionalización de los deportes convencionales que buscan el alto rendimiento, buscando estos juegos y deportes alternativos que integren al alumnado en el deporte sin importar sus capacidades físicas. Los juegos y deportes alternativos aparecen en nuestro país en la década de los 80 del siglo pasado, provenientes de una corriente internacional relacionada con el concepto de “deporte para todos” y en la búsqueda de esta integración se traslada la corriente al ámbito educativo (Fierro, 2016). Las principales características de los juegos y deportes alternativos son las siguientes (Hernández, 2007): a) priman la participación y los valores sociales, b) utilizan instalaciones y material transformados, c) proporcionan un alto grado de motivación por lo novedoso de la actividad, d) se basan en la filosofía de “deporte para todos”, e) aumentan las oportunidades para satisfacer las necesidades individuales, f) benefician la coeducación y la cooperación desde su reglamento, y g) reducen las exigencias técnicas.

No obstante, cabe hacerse la siguiente pregunta: ¿son intrínsecamente adecuados estos deportes “nuevos” o alternativos para su implementación en Educación Física o debemos hacer modificaciones metodológicas para su correcta integración? Para Hernández (2007) los deportes alternativos han sido diseñados para intentar conseguir una mayor participación del alumnado, pero: ¿es esto cierto? La investigación señala que los juegos reducidos, una de las bases del modelo de enseñanza comprensiva de los deportes, son los que logran un mayor número de contactos con la pelota y, por consiguiente, un mayor número de acciones técnicas (Fernández-Espínola et al., 2020), lo que parece influir de manera más positiva en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, estructuras en las que juegan 7 jugadores contra otros 7 (como plantean algunos de los “nuevos” deportes) no parecen las más adecuadas para promover el aprendizaje de nuestros estudiantes. Parece necesaria una “adaptación metodológica” para que estos deportes alternativos (al igual que los convencionales) puedan ser integrados por los estudiantes para usarlos en su tiempo libre, y la enseñanza

comprensiva se ha mostrado como un modelo pedagógico idóneo para ello. Por lo tanto, el problema no son los viejos o los nuevos deportes; el problema radica en la metodología empleada por los docentes para su implementación en el aula.

En contraposición al modelo tradicional, donde destaca una enseñanza analítica y aislada del contexto real de juego, lo cual no promueve la comprensión de su propósito, ni desarrolla las habilidades relacionadas con la toma de decisión (Bunker & Thorpe, 1982), emerge como enfoque innovador y como alternativa a la enseñanza basada en la técnica, el modelo pedagógico de la enseñanza comprensiva del deporte (Teaching Games for Understanding o TGfU; Hopper, 2003). Este planteamiento fue abordado como una innovación en el ámbito de la Educación Física en los años 80 del siglo XX, donde la idea subyacente era que esta debía enseñar los principios básicos de los deportes para que el alumnado pudiese entender su estructura, su táctica y las habilidades necesarias (Fernández-Río y cols., 2016). En la misma línea, Gray y Sproule (2011) concretan que el fin de la enseñanza comprensiva es desarrollar la comprensión del juego a través de la conciencia táctica y de la apreciación del juego. Mediante esta comprensión se fomenta además el desarrollo de las capacidades físicas, cognitivas y emocionales (Light, 2004). Es por ello por lo que el modelo de enseñanza comprensiva propone un cambio en la metodología de enseñanza, alterando el orden de los contenidos, abordando en primer lugar la táctica y después la técnica, todo ello en un proceso de complejidad táctica creciente (Méndez, 2010). En cuanto a sus fundamentos pedagógicos, la enseñanza comprensiva está relacionada con: 1) El paradigma cognitivo: los estudiantes son estimulados constante y cognitivamente, incluyendo el análisis de problemas o de una situación, planificación de soluciones, evaluación de la efectividad de sus acciones y haciendo juicios acerca de las consecuencias de sus acciones, 2) El paradigma constructivista: ya que pone énfasis en la resolución de problemas de manera conjunta, estimulando al alumnado en la búsqueda de soluciones tácticas y al desarrollo de estrategias colectivamente y 3) El aprendizaje situado: la perspectiva de aprendizaje enfatiza las interacciones del aprendiz dentro del entorno en la construcción del conocimiento (Robles y cols., 2013). Así, según Hopper (2003) los elementos fundamentales en el desarrollo de la enseñanza comprensiva del deporte son los siguientes: 1) Transferencia entre deportes: ya que existen semejanzas entre deportes que deben ser aprovechadas para un aprendizaje más sencillo. Para ello, este modelo pedagógico agrupa los deportes en categorías en base a su complejidad táctica, 2) Representación: los juegos utilizados durante la sesión parten de la misma estructura táctica que el deporte adulto, pero se adapta a las necesidades del alumnado, 3) Exageración: se modifica algún componente de la estructura del juego para potenciar y hacer más visible un elemento táctico concreto, 4) Complejidad táctica: progresión en dificultad de menor a mayor con deportes más fáciles a los más difíciles para facilitar su aprendizaje y 5) Evaluación auténtica: llevada a cabo durante el propio juego, no en situaciones aisladas y de lo cual hablaremos más adelante. En el proyecto que se presenta en este artículo se siguió la línea de la “variante americana” del modelo original (TGfU), denominado modelo táctico (Tactical Games Model; Mitchell y cols., 2013), donde se diferencian las siguientes partes dentro de una sesión: a) Juego modificado 1: el cual puede ser de exageración o representación, y sería una versión modificada del deporte adulto para representar o exagerar una idea táctica, b) Conciencia táctica: se reflexiona sobre el problema táctico trabajado para conjuntamente, extraer ideas sobre qué hacer, c) Ejecución de habilidades: se dan las claves para practicar la habilidad técnica o táctica adecuada al problema, d) Juego modificado 2: al igual que en el 1, puede ser de exageración o representación y se trata de trabajar lo practicado en el juego modificado 1 o en una versión más compleja, y 5) Reflexión y análisis final: de manera conjunta se reflexiona y comparte información respecto a los aspectos trabajados. Según Robles y cols. (2013) cabe destacar el rol del docente como facilitador del aprendizaje y el papel activo que se concede al alumnado durante ese proceso.

La experiencia presentada en este artículo abarca dos novedades frente a una enseñanza tradicional, por un lado, aborda un deporte alternativo como es el Pinfuvote y, por otro lado, lo hace mediante un modelo pedagógico: el modelo táctico, aunque la terminología usada está basada en la obra reciente de González-Víllora (2021). En el siguiente apartado trataremos de explicarla en profundidad. Aclarar que se llevó a cabo en 2º de la ESO, pero sería aplicable a cualquier curso de



educación secundaria obligatoria y/o bachillerato. Los objetivos que se perseguían eran los siguientes: explorar las posibilidades de un nuevo deporte en educación secundaria y plantear su enseñanza a través de un modelo pedagógico.



PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO DE LA EXPERIENCIA

Contextualización

Se trata de un proyecto de innovación desarrollado en un centro público de enseñanza secundaria del norte de España en el marco de una colaboración universidad-consejería, donde se lleva a cabo una primera aproximación al uso de los modelos pedagógicos. El deporte alternativo elegido fue el “Pinfuvote” debido a su carácter integrador, su fácil aprendizaje y su bajo coste, el cual se basa en los principios tácticos de cancha dividida según la clasificación en función de su complejidad propuesta por Méndez-Giménez y cols. (2012). Este deporte alternativo refleja en su nombre los deportes convencionales de los cuales recoge algunas reglas como son: el pin-pong, el fútbol, el voleibol y el tenis. Se juega en una cancha dividida en dos campos y sus reglas de puntuación corresponden a los deportes de cancha dividida, mientras que la ejecución técnica se basa en golpes con cualquier parte del cuerpo (reglamento: <https://www.pinfuvote.net/el-juego/espanol-reglamento/>).

Todos los grupos-clase participantes, seis grupos de 2º de la ESO, incluían alumnado con características heterogéneas (género, etnia, nivel de habilidad) y experimentaron el proyecto a lo largo de seis sesiones (dos a la semana) con una duración de 50 minutos cada una de ellas.

Objetivos

- *Conocer y explorar un nuevo deporte.
- *Practicar con soltura y eficacia las habilidades específicas del Pinfuvote.
- *Aprender a resolver situaciones tácticas de ventaja y desventaja.

Temporalización

Sesión 1: El Pinfuvote individual.

Sesión 2: Inmersos en el Pinfuvote.

Sesión 3: El Pinfuvote defensivo.

Sesión 4: Trabajando la ocupación racional del espacio y el reglamento.

Sesión 5: Golpear sin bote.

Sesión 6: Atacar con el tren inferior.

Contenidos

- *Juegos y deportes individuales alternativos.
- *Juegos y deportes de adversario: practica adaptada de sus fundamentos técnicos y tácticos.
- *Elementos tácticos básicos: ataque y defensa.

Competencias

La competencia en comunicación lingüística toma especial importancia ya que, tanto al inicio de la sesión, como durante su transcurso y conclusión, se plantean preguntas que el alumnado deben responder como parte del aprendizaje por descubrimiento de los conceptos sobre el deporte.

La competencia de aprender a aprender se desarrolla a lo largo de la unidad puesto que el alumnado es el protagonista identificando soluciones propias a los problemas tácticos planteados, exponiéndolos a la clase en las puestas en común y debatiendo las posibles soluciones dadas por el resto.

El sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor se desarrolla en la identificación de las situaciones de juego planteadas y en la búsqueda mediante la práctica de las soluciones que se adapten a sus características y condiciones en los juegos modificados de representación iniciales.

Sesiones

Cada una de las sesiones se presentan de manera detallada en las siguientes tablas.

Tabla 1.

Sesión 1: “El Pinfuvote individual”.

Objetivos:

- Mantener la posición base tras cada intervención (zona central del campo).
- Golpear el móvil de la forma adecuada para lograr control y efectos.
- Practicar los diferentes golpes de tren superior (tren superior).

TAREA 1: 1X1. Juego modificado de representación.

Recursos: 10 balones de foam/espuma; espacio 10x5m por cada pareja.

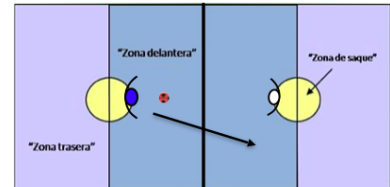
Organización: Parejas.

Colocados por parejas dentro del espacio delimitado, se les explicarán dos normas básicas del Pinfuvote y comenzarán 10 minutos de práctica con la peculiaridad de poder dar dos toques cada jugador/a.

Normas básicas:

- Para sacar puedo golpear o enviar con cualquier parte del cuerpo sin que ningún pie se despegue del suelo.
- Se logra 1 punto cuando el balón sale del campo o da dos botes seguidos en el mismo.

Modificación en el juego: Los jugadores pueden golpear dos veces la pelota de forma consecutiva.



Una vez finalizada la actividad, se plantearán las siguientes preguntas al grupo:

¿Qué superficie de golpeo (parte corporal) te ha permitido ser más preciso a la hora de enviar el balón al campo rival? ¿Por qué? (*Técnica*)

Las manos por una mayor coordinación oculo-manual, lo que hace que podamos ser más precisos en el golpeo.

¿En qué lugar del espacio de juego puedes defender mejor y llegar a más balones? (*Táctica defensiva*)
Ocupando la zona central del campo (zona base) y volviendo a ella tras cada golpeo.

¿Hacia qué lugar del campo adversario intentabas lanzar la pelota para lograr puntos? (*Táctica ofensiva*)

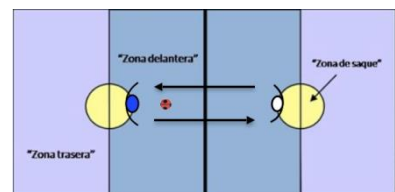
Lejos de los jugadores adversarios, movilizándolo de su zona base para intentar que no llegue a devolver el balón.

TAREA 2: 1+1 tren superior. Exageración técnica.

Colocados por parejas en la zona delantera del campo y separados por la red. El objetivo será lograr 15 pases con el compañero/a aplicando los siguientes condicionantes:

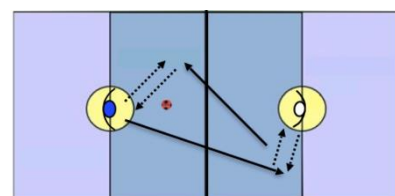
- Utilizando sólo tren superior (máximo 2 toques persona) y permitiendo un bote tras cada toque al balón.
- Utilizando sólo tren superior (máximo 2 toques persona) y permitiendo un bote en cada campo.
- Utilizando sólo tren superior (máximo 2 toques persona) sin que el balón toque el suelo.

Mientras el alumnado realiza la tarea, el docente se desplazará por cada grupo planteando preguntas como: ¿Qué trayectoria debe de llevar la pelota si queremos que llegue en las mejores condiciones a mi compañero?, ¿a qué distancia es más fácil golpear?, etc.



TAREA 3: 1X1 Zona base. Exageración táctica.

- Situados 1x1 en una zona central del campo delimitada, se disputarán 2 partidos de 4 min con la peculiaridad de que, después de cada golpeo, deben de volver a la zona base para prepararse para el siguiente golpeo. Se logra 1 punto cuando el balón sale del campo o da dos



<p>botes seguidos en el mismo siempre que el jugador/a haya vuelto a la zona base.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primer partido: Cada jugador/a debe dar dos toques con diferentes partes del cuerpo para enviar a campo rival, sino punto para el rival. • Segundo partido: Cada jugador/a dará un único toque antes de enviar a campo rival, si da dos toques puntúa el rival. 	
<p>TAREA 4: 1x1. Juego modificado de representación.</p> <p>Colocados por tríos y dentro del espacio delimitado, se disputará un 1x1 donde el jugador en espera ejercerá de árbitro del partido. Jugarán entre ellos un rey de la pista a 3 puntos con las siguientes normas: a) se logra 1 punto cuando el balón sale del campo o da dos botes seguidos en el mismo; b) deben sacar sin despegar los pies del suelo desde el círculo central; c) Cada jugador/a solo puede golpear una vez la pelota.</p>	
<p>REFLEXIÓN FINAL: Reunidos todos los alumnos, el docente planteará las siguientes preguntas para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión y deducir las claves que les han llevado a tener un mejor resultado: a) ¿Qué trayectoria debe de llevar la pelota si queremos que llegue en las mejores condiciones al compañero?; b) ¿Con qué parte del cuerpo habéis logrado mantener más tiempo el balón mediante pases?; c) ¿Qué tipo de golpes os han permitido obtener más puntos? ¿con el tren superior o el tren inferior?.</p>	

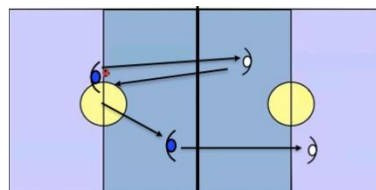
Tabla 2.

Sesión 2: “Inmersos en el Pinfuvote”.

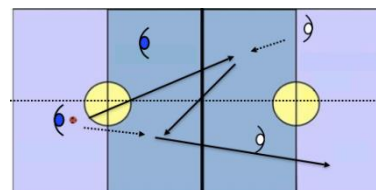
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desplazarse rápido para llegar al móvil. • Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. • Enviar el móvil a espacios alejados del jugador/a adversario para moverlo de su posición base. • Practicar las habilidades de golpeo de la pelota que se ejecutan cerca de la red. 	
<p>TAREA 1: 2x2-coordínate con tu compañero/a. Juego modificado de representación.</p> <p><u>Recursos:</u> 5 balones de foam y 5 campos (12x6m) y redes a 1,07 m.</p> <p><u>Organización:</u> Parejas.</p> <p>En una disposición 2x2 en el campo de Pinfuvote, deberán de tratar que el balón bote dos veces en campo rival o que el rival envíe el balón fuera del campo para obtener un punto. Además, los juegos deben iniciarse desde el círculo central y ambos jugadores deben de tocar el balón antes de enviar a campo rival.</p> <p>Tomará especial importancia delimitar las zonas de acción de los jugadores, explicando la existencia de delanteros y defensores que están separados por la línea media y que no pueden abandonar su zona de acción. Los alumnos decidirán cuando intercambiar sus posiciones siempre y cuando no esté el balón en juego.</p> <p>Se disputarán 3 partidos de 4 minutos, rotando hacia la derecha en cada partido de manera que intercambien a sus rivales.</p>	

Una vez finalizada la actividad, se plantearán las siguientes preguntas al grupo:
 ¿Desde qué posición habéis anotado más puntos, defensores o delanteros? ¿Por qué? (*Táctica ofensiva*)
Desde la de atacantes por estar más cercanos a la red, nos lleva a golpes más ofensivos.
 ¿Cómo lo habéis logrado? (*Táctica ofensiva*)
Con golpes donde el balón busca rápidamente el suelo.
 ¿Con qué golpeo habéis logrado más puntos? (*Técnica*)
Con el remate o la dejada.

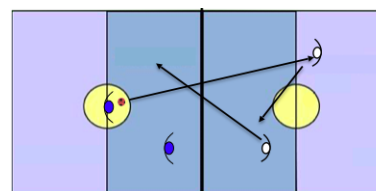
TAREA 2: 2+2 Tren inferior. Exageración técnica.
 Colocados por parejas, el objetivo es lograr el mayor número de pases entre ambas parejas de jugadores/as sólo con tren inferior, sin que el balón bote dos veces o salga del terreno de juego, por lo que sólo se contarán las veces que el balón sobrepase la red. Uno de cada pareja deberá ocupar una zona de ataque y otro de defensa y no se podrán intercambiar la posición salvo cada vez que se bata el récord de pases realizados entre ambos equipos. Tomará especial importancia ocupar bien el espacio y volver a una posición base tras cada golpeo.
 Las parejas podrán intercambiar pases, pero desde su zona (ataque o defensa) y se permite un bote tras cada golpeo.
 Cada vez que se bata un récord, un componente deberá ir corriendo a la pizarra y anotarlo.



TAREA 3: 2X2 Busca el cuadrado libre. Exageración táctica.
 Dividiendo los campos a la mitad de manera longitudinal, enviaremos el balón de un lado al otro del campo, tratando de dirigir el balón a los cuadrados libres de oponente. Cada vez que el balón bote dos veces en un cuadrado libre de oponente o que bote y salga del campo, ese equipo llevará un punto. Cada jugador sólo podrá realizar un toque al balón, pudiendo colaborar entre ellos.



TAREA 4: 2x2 bonificado. Juego modificado de exageración.
 En una situación 2x2, delimitando las zonas de acción de cada jugador/a (atacante y defensor), y con las normas aprendidas hasta el momento: Saque, obtención de puntos y un toque por jugador, se disputarán 2 partidos de 4 minutos cambiando de adversarios en cada uno (rotación a la derecha), con una modificación en la puntuación, de tal manera que: Punto anotado por un delantero = 2 puntos.
 Más adelante, otro partido de 4 minutos donde el docente propondrá modificar la puntuación de la siguiente forma: Punto anotado por un delantero precedido de un pase de su compañero = 2 puntos.



REFLEXIÓN FINAL: Reunidos todos los alumnos el docente planteará las siguientes preguntas al grupo para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión: a) ¿Hacia dónde debo de enviar el balón para lograr un punto?; b) ¿Cómo debe ser la trayectoria del balón para lograr un punto en campo rival?

Tabla 3.

Sesión 3: “El Pinfuvote defensivo”.

Objetivos:

- Desplazarse rápido para llegar al móvil y mantener y recuperar de forma rápida la posición base.
- Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles.
- Trabajar los golpeos defensivos o de recepción y los ofensivos de tren superior.

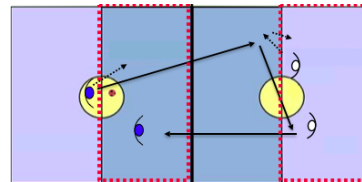
TAREA 1: 2x2 movimientos defensivos. Juego modificado de representación y exageración

Recursos: 5 balones de foam y 5 campos (12x6m) y redes a 1,07 m.

Organización: grupos de 4.

En una disposición 2x2 en el campo de Pinfuvote, el objetivo es que el balón bote dos veces en campo rival o éste lo envíe fuera del terreno de juego. Cada pareja ocupará sólo una de las zonas reglamentarias del campo, una pareja deberá volver siempre a una zona de defensa tras cada golpeo, y la otra pareja deberá de volver a la zona de ataque tras golpear.

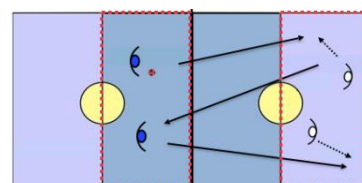
Se llevarán a cabo 2 juegos de 5 minutos, cambiando el rol a la mitad.



TAREA 2: 2+2 tren inferior + tren superior. Exageración técnica.

Colocados por parejas, unos en la zona de atacantes que sólo utilizarán el tren superior y otros en la zona defensiva sin limitación en las zonas de contacto.

El objetivo es lograr el mayor número de pases entre los cuatro, sin que el balón bote dos veces seguidas o salga del campo. Tomará especial importancia ocupar bien el espacio, volver a una posición base tras cada golpeo y mostrar una predisposición corporal a la defensa (piernas semiflexionadas y botando). Además, las parejas se cambiarán el rol (atacantes y defensores) en la mitad del tiempo.



Una vez finalizada la actividad, se plantearán las siguientes preguntas al grupo:

¿Dónde os tenéis que situar para llegar al mayor número de balones posible?

En el centro o zona base.

¿Qué debéis de hacer para llegar a defender los balones?

Corriendo lo antes posible (ANTICIPACIÓN) y desplazándose de forma rápida.

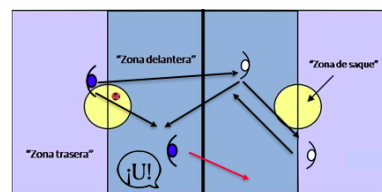
¿Cómo debe ser la posición inicial del cuerpo para poder reaccionar lo antes posible?

Posición de defensa con piernas semiflexionadas y botando.

TAREA 3: “A, E, I, O, U”. Exageración táctica.

En una disposición 2x2 deberán pasarse el balón entre los cuatro sin que caiga o con un sólo bote y un toque por persona; en cada pase, el jugador/a dirá una vocal en su orden ordinario (a, e, i, o, u), al participante que le toque la “U”, deberá ganar el punto en campo rival mediante un golpe de ataque. El equipo que recibe el ataque debe anticipar el golpeo y prepararse para su defensa; si logra defenderlo, pasará balón a otro compañero y este comenzará de nuevo el juego (sin parar el balón).

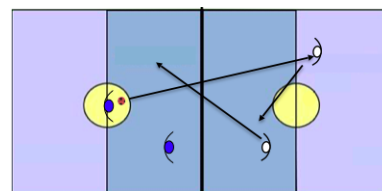
Si el equipo defensor logra defender el ataque con un bote previo, ganará 1 punto, mientras que, si lo recibe sin que bote, ganará 2 puntos. Solo podrá haber 2 pases entre compañeros después deben enviar a campo rival.



TAREA 4: 2x2 en amplitud. Juego modificado de representación.

En una situación 2x2 con un espacio más amplio (8x8 en cada mitad), disputaremos un partido de Pinfuvote a 5 puntos en formato de torneo donde los ganadores se quedan en el campo que están y los perdedores rotan a jugar con otro ganador.

Deben cumplir todas las normas aprendidas hasta el momento: Cada jugador en una mitad, saque desde el centro, y un toque por persona.



REFLEXIÓN FINAL: Reunidos todos los alumnos, el docente planteará las siguientes preguntas al grupo y a las parejas finalistas especialmente para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión: a) ¿Qué tipo de trayectoria de pelota dificulta más su defensa? ¿Por qué?; b) ¿Donde os debéis de colocar para llegar al mayor número de balones en defensa?; c) ¿Cómo os debéis de colocar para llegar al mayor número de balones en defensa?

Tabla 4.

Sesión 4: “Trabajando la ocupación racional del espacio y el reglamento”.

Objetivos:

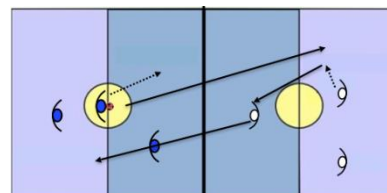
- Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles.
- Buscar los puntos débiles del contrario.
- Trabajar los golpeos ofensivos.

TAREA 1: 3x3 ocupación homogénea. Juego modificado de representación.

Recursos: 3 balones foam /espuma y 3 campos (16x8m).

Organización: 4 equipos de 3 y 2 equipos de 4 (el jugador en espera ejerce de árbitro y se rota con su equipo, cada 3 puntos intercambian).

Ambos equipos se sitúan 2-1 (2 en la zona de atacantes cercana a la red y 1 defensor en la zona de atrás de “defensores”) y disputan un partido a 4 minutos. Se deben tener en cuenta todas las normas reglamentarias aprendidas hasta el momento: técnica de saque, puntuación, toques por jugador/a y añadiremos otra, cada vez que un jugador anote 3 puntos seguidos, debe intercambiar su posición con un compañero/a de su equipo situado en la zona contraria (de atacantes o defensores) (p. ej.: si es un atacante, se rotará por un defensor y viceversa). Más adelante, se disputará otro partido, pero cambiarán el sistema a un 1-2 (1 atacante y 2 defensores) durante 4 minutos.



Una vez finalizada la actividad, se plantearán las siguientes preguntas al grupo:

¿Con qué sistema habéis logrado más puntos? ¿Por qué? (*Táctica ofensiva*)

2-1, al tener dos jugadores cercanos a la red se realizan golpeos más ofensivos donde el balón busca rápidamente el suelo.

¿Dónde habéis enviado el balón par ganar el punto? (*Táctica ofensiva*)

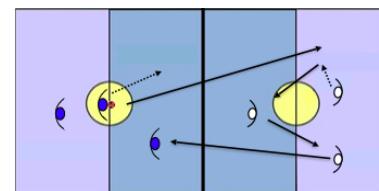
A los puntos débiles del rival, donde había menos jugadores y lejos de ellos/as.

¿Con qué tipo de golpeo habéis anotado mayor puntuación? (*Técnica*)

Con el remate o la dejada.

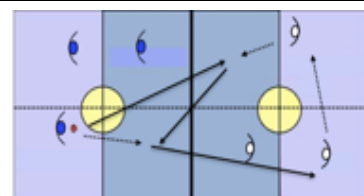
TAREA 2: 3+3 ocupación heterogénea. Exageración técnica.

Situados un equipo en un sistema 2-1 (atacantes) y 1-2 (defensores) llevaremos a cabo un mantenimiento del balón con el objetivo de lograr 15 pases de red, tocando todos los miembros del equipo el balón y con 1 sólo bote en cada campo. Cada vez que el balón bote dos veces o salga del campo se rotan con el compañero que ejerce de árbitro. Cambiaremos el rol en la ocupación de espacios en los siguientes 4 min, quien estaba 2-1 pasará a 1-2 y viceversa.



TAREA 3: 3x3 busca el cuadrado libre. Exageración táctica.

Cada equipo decidirá de qué sistema de juego van a partir. Dividiremos los campos a la mitad de manera longitudinal y realizaremos un mantenimiento (peloteo) tratando de enviar el balón a los cuadrados libres de oponente. Cada vez que se logre que el balón



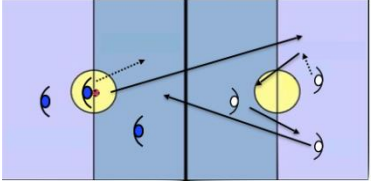
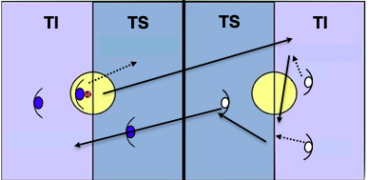
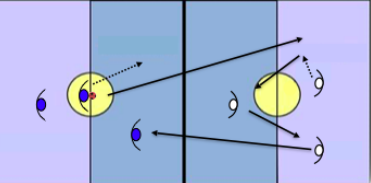
<p>sea enviado a un cuadrado libre de oponente y obligue a un rival a desplazarse a él, será 1 punto.</p> <p>Para ello cada jugador sólo podrá realizar un toque al balón, pudiendo pasarlo a otros miembros del equipo y cambiarse cuadrante para abarcar el mayor espacio posible.</p>	
<p>TAREA 4: 3x3 colaborativo. Juego modificado de representación.</p> <p>Cada equipo debe elegir cómo va a ocupar el espacio (1-2 o 2-1) en función de las características y capacidades de sus participantes. Se jugará un torneo a 7 puntos donde los perdedores son los que rotarán de campo. Consigna: los tres jugadores tienen que intentar tocar la pelota en todas las acciones de juego. En ese caso, obtienen un punto si consiguen que después del tercer toque la pelota caiga en el espacio de juego del adversario.</p>	
<p>REFLEXIÓN FINAL: Reunidos todos los alumnos, el docente planteará las siguientes preguntas al grupo: ¿Qué ocupación del espacio habéis elegido (1-2 o 2-1) y por qué? - Plantear debate</p>	

Tabla 5.

Sesión 5: “Golpear sin bote”.

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. • Enviar el móvil a espacios alejados del contrario para moverlo de su posición base. • Trabajar los golpes defensivos sin bote previo. 	
<p>TAREA 1: 3x3 superficies de contacto. Juego modificado de representación.</p> <p><u>Recursos:</u> 3 balones foam /espuma y 3 campos (16x8m).</p> <p><u>Organización:</u> 4 equipos de 3 y 2 equipos de 4 (el jugador en espera ejerce de árbitro y se rota con su equipo, cada 3 puntos intercambian).</p> <p>Cada equipo debe elegir la ocupación de espacios (1-2 o 2-1) que mejor se adecúe a sus características y capacidades (altura, velocidad de reacción). Se jugarán 2 partidos de 4 min. Consignas: Los defensores sólo pueden utilizar tren inferior y los atacantes el superior. Tras el primer partido se rotan las superficies de contacto permitidas. Los defensores sólo pueden utilizar tren superior y los atacantes el inferior.</p>	
<p>Una vez finalizada la actividad, se plantearán las siguientes preguntas al grupo:</p> <p>¿Cómo ha sido más fácil defender: con bote o sin bote previo? (<i>Táctica defensiva</i>)</p> <p><i>Con bote previo, te permite tener más tiempo para preparar el golpeo.</i></p> <p>¿Con qué superficie os ha sido más fácil defender? ¿Por qué? (<i>Técnica</i>)</p> <p><i>Con el tren superior, porque ofrece mayor superficie de contacto (ambas manos o brazos) y porque tenemos mayor precisión.</i></p> <p>¿Con qué tipos de golpes habéis defendido? ¿Con golpes bajos, de media altura o altos? (<i>Técnica</i>)</p> <p><i>Con golpes bajos o de media altura porque el balón solía venir con una trayectoria muy cercana al suelo”.</i></p>	
<p>TAREA 2: 3+3 de primeras. Exageración técnica.</p> <p>Cada equipo elegirá el sistema que mejor le convenga en función de sus características. El objetivo será lograr pasar el balón 15 veces por encima de la red, pero el primer toque tras pasarla a campo rival debe</p>	

ser sin bote (golpe defensivo sin bote). Primero con todas las superficies (3'); Sólo con tren superior (3'); Sólo con tren inferior (3')	
<p>TAREA 3: “A, E, I, O, U”. Exageración táctica.</p> <p>En una disposición 2x2, deberán de pasarse el balón sin que caiga o con un sólo bote y un toque por persona, en cada pase, el jugador dirá una vocal en su orden ordinario (a, e, i, o, u), al participante que le toque la “U”, deberá ganar el punto en campo rival mediante un golpe de ataque. Por contrario, el equipo que recibe el ataque debe anticipar el golpeo y movilizarse y prepararse para su defensa, si logra defenderlo, pasará balón a otro compañero y este comenzará de nuevo el juego (sin parar el balón). Si el equipo defensor recibe el balón sin bote, obtiene 1 punto. Si el equipo defensor recibe el balón con o sin bote y contraataca y anota, obtiene 3p. Se pueden realizar hasta dos pases entre jugadores del mismo antes de enviar al campo rival.</p>	
<p>TAREA 4: 3x3 bonificado. Juego modificado de representación y exageración.</p> <p>Cada equipo debe de elegir su ocupación de espacios entre 1-2 o 2-1 en función de las características y capacidades de sus participantes. Se jugará un torneo en tres campos: A, B y C, donde los ganadores rotan hacia el campo ascendente C-> B -> A y los que pierdan en sentido inverso. Serán partidos de 3 min. Consignas: Al menos 2 toques para poder enviar con golpeos combinados de miembros superiores e inferiores. Punto anotado tras una recepción de primeras (sin bote) = 2 puntos.</p>	
<p>REFLEXIÓN FINAL: Reunidos todos los alumnos, el docente planteará las siguientes preguntas al grupo: ¿Cómo debéis de recepcionar un balón sin que bote?</p>	

Tabla 6.

Sesión 6: “Atacar con el tren inferior”.

<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. • Enviar el móvil a espacios alejados del contrario para moverlo de su posición base. • Trabajar los golpeos ofensivos de tren inferior 	
<p>TAREA 1: 3x3 superficies de contacto. Juego modificado de representación y exageración.</p> <p><u>Recursos:</u> 3 balones foam /espuma y 3 campos (16x8m).</p> <p><u>Organización:</u> 4 equipos de 3 y 2 equipos de 4 (el jugador/a en espera ejerce de árbitro y se rota con su equipo, cada 3 puntos intercambian). Cada equipo debe elegir el sistema que mejor se adecúe a sus características. Se jugarán 2 partidos de 4 min. Consigna: Los defensores sólo pueden utilizar los miembros superiores y los atacantes los inferiores.</p>	
<p>Una vez finalizada la actividad, se plantearán las siguientes preguntas al grupo: ¿Cómo y a qué altura debo enviar el balón a un compañero que sólo puede utilizar tren inferior? ¿Por qué? (<i>Táctica ofensiva</i>) Con una trayectoria parabólica y a una altura media para que facilite su golpeo con las piernas porque, tanto si lleva trayectoria rectilínea como si le pasamos el balón muy arriba o muy abajo, dificultará que le golpee.</p>	

<p>¿Con qué superficie del pie tengo más seguridad y precisión para golpear el balón? (<i>Técnica</i>) <i>Con el interior del pie.</i></p>	
<p>TAREA 2: 3+3 que no caiga. Exageración técnica. En una disposición con 2 atacantes y 1 defensor, ambos equipos deben de jugar un “que no caiga”, permitiendo sólo un bote en cada campo. Deben de tocar el balón los tres componentes del equipo y los atacantes sólo podrán utilizar el tren inferior. Cada vez que logren un récord de pases de red cumpliendo con las consignas, deberán ir a la pizarra para anotar su récord.</p>	
<p>TAREA 3: 3x3 con roles diferenciados. Exageración táctica. Equipo nº1: Disposición 1-2 atacantes que sólo pueden utilizar tren inferior, no será necesario que todos los componentes del equipo toquen el balón para enviarlo. Cada vez que logren puntuar con el tren inferior en un cuadrado libre de rival vale 2 puntos. Equipo nº2: Su única consigna es coordinarse para defender los 4 cuadrados de su campo, pudiendo invadirlos desde cualquier zona. Lograrán 2 puntos si marcan en la zona de defensores. Se jugarán dos partidos a 3 min cada uno y se intercambian los roles.</p>	
<p>TAREA 4: 3x3 bonificado. Juego modificado de representación y exageración. Ambos equipos situados en un sistema 1-2 (atacantes), disputarán un partido a 7 puntos donde, un punto anotado por un delantero con el tren inferior vale 2 puntos. Se organizará en formato de torneo donde, los que pierden ese partido se rotarán con otros que han perdido.</p>	
<p>REFLEXIÓN FINAL: Reunidos todos los alumnos, el docente planteará las siguientes preguntas al grupo: a) ¿Con qué superficie del pie tenéis más seguridad y precisión para golpear el balón? <i>Con el interior del pie;</i> b) ¿Con qué tipo de golpeo lográis más puntos con el tren inferior en una zona de ataque? <i>Con la dejada</i></p>	

Evaluación

El proceso evaluador usado en este proyecto de innovación siguió los pasos descritos por Hortigüela y cols. (2019): 1) Identificar al alumnado los objetivos didácticos, presentarles las actividades de evaluación y calificación con sus instrumentos a utilizar, 2) Establecer cuándo se van a llevar a cabo esas actividades de evaluación y calificación, 3) Proporcionar feedback durante las tareas en base a los instrumentos establecidos, utilizando procedimientos de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación y su combinación, 4) Realizar varias actividades de evaluación para comparar los resultados obtenidos, y 5) Llevar a cabo procesos de calificación dialogada que permitan al alumnado comprender la síntesis final que reduce todo lo trabajado a una única nota.

En relación a los criterios de evaluación empleados, fueron los siguientes: *Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas; *Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes.

Respecto a los instrumentos de evaluación, se emplearon los que se detallan a continuación: Game Performance Assessment Instrument (GPAI; Oslin y cols., 1998) (Tabla 7). Durante las

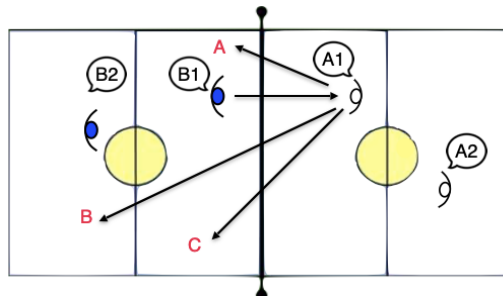
sesiones 3 y 5 se llevó a cabo el proceso de co-evaluación mediante esta hoja de observación. El objetivo era evaluar el objetivo táctico: “enviar el móvil a espacios lejos del contrario para moverlo de su posición base”, durante el juego modificado de representación y exageración final en situaciones de partido 2x2 y 3x3. Se realizó una evaluación individual anotando el número de aciertos y de fallos durante 3 minutos por alumno, obteniendo el resultado final mediante la división de aciertos/ n° total de acciones x 100 en formato de porcentaje que fue transformado en una calificación final en escala de 0-10 puntos.

Tabla 7.
GPAI (basado en Oslin y cols., 1998).

ITEM: “Enviar el móvil a espacios lejos del contrario para moverlo de su posición base”. 3 MINUTOS.			
ALUMNO/A	BIEN REALIZADO	MAL REALIZADO	NOTA FINAL

En la sesión 4, antes de la reflexión final, se distribuyó a cada alumno una hoja con el planteamiento de dos escenarios de juego para que lo resuelvan con los conocimientos adquiridos durante la práctica (suelen tardar unos 5 minutos de tiempo en este tipo de instrumentos). El caso n° 1 tendrá un valor de 2 puntos y el caso n° 2 de 1 punto que corresponde al porcentaje de calificación de este apartado. (véase Figura 1).

1. En la siguiente situación durante un partido de Pinfuvote, ¿dónde debería enviar el balón el jugador A1? Razona tu respuesta



2. En esta situación de partido de Pinfuvote, contesta las siguientes preguntas:

- ¿Dónde debe situarse el jugador A1 tras el golpeo? Señálalo en la imagen y justifica tu respuesta.
- ¿Qué tipos de golpeo puede realizar el jugador B1 si quiere ganar el punto?
- ¿Qué trayectoria llevaría cada uno de los golpes? Dibújalas en la imagen.

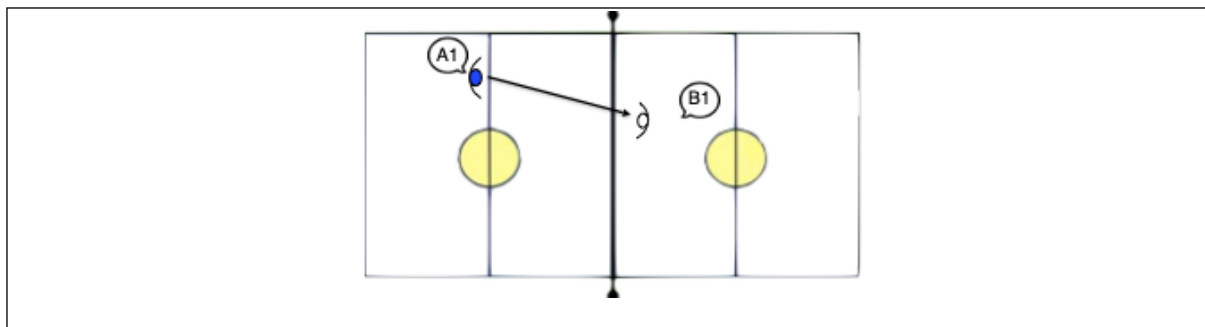


Figura 1.
Estudio de casos o escenarios.

Finalmente, los criterios de calificación empleados fueron: GPAI= 5 puntos, Estudio de casos= 3 puntos, Actitud y participación en las reflexiones grupales y finales= 2 puntos.

REFLEXIONES FINALES

En el presente artículo se presenta un proyecto con dos aspectos novedosos: por un lado, un deporte alternativo, el Pinfuvote y, por otro lado, un planteamiento metodológico actual, los Juegos Tácticos (del TGfU). Los denominados “nuevos” deportes podrían no tener ventajas sobre los denominados “tradicionales” si no se usan planteamientos metodológicos adecuados, centrados en el estudiante. Si implementamos “nuevos” deportes bajo planteamientos “antiguos” podríamos estar cometiendo los mismos errores que siempre se han cometido en la iniciación deportiva en Educación Física. Para provocar un verdadero impacto positivo, los “nuevos” deportes deben ir acompañados de “nuevas” metodologías como los modelos pedagógicos. En la presente experiencia se ha dado a conocer un nuevo deporte a un grupo de estudiantes de secundaria, el Pinfuvote. Animamos a otros profesionales a extender esta experiencia piloto, incluyendo procesos de investigación.

REFERENCIAS

- Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, revista digital*, 22.
- Bunker, D. J., y Thorpe, R. D. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Carrera, D. (2016). Como crear nuevos deportes desde la Educación Física. El aprendizaje por proyectos como estrategia práctica motivante. *EmásF*, 38, 103-118.
- Fernández-Espínola, C., Abad, M. T., y Giménez, F. J. (2020). Small-Sided Games as Methodological Resource for TeamSports Teaching: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6), 1884.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., y Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.
- Fierro, S., Haro, A., y García, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E-motion, revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (6), 40-48.
- González-Villora, S. (2021). ¿Por qué y para qué utilizar el modelo de la Enseñanza Comprensiva del Deporte? En A. Perez-Pueyo, D. Hortigüela y J. Fernández-Río (coords.) Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué (pp. 50-93). Servicio de publicaciones de la Universidad de León.
- Gray, S., y Sproule, J. (2011). Developing pupils' performance in team invasion games. *Physical Education y Sport Pedagogy*, 16(1), 15-32.
- Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 114, 1-13.



- Hopper, T. (2003). Four Rs for tactical awareness: Applying game performance assessment in net/wall games. *Teaching Elementary Physical Education*, 14(2), 16-21.
- Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Ángel, y González-Calvo, G. (2019). Pero... ¿A qué nos referimos realmente con la Evaluación Formativa y Compartida?: Confusiones habituales y reflexiones Prácticas. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1).
- Light, R. (2004). Coaches' experiences of game sense: Opportunities and challenges. *Physical Education y Sport Pedagogy*, 9(2), 115-131.
- Méndez, A. (2010). *El aprendizaje cooperativo, la enseñanza comprensiva y el modelo de educación deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones*. VII Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas, Valladolid, España.
- Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., y Casey, A. (2012). Using the TGFU tactical hierarchy to enhance student understanding of game play. Expanding the Target Games-category. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 7(20), 135-141.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., y Griffin, L. L. (2013). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach for ages 7 to 18*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde.
- Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en Educación Física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4.
- Oslin, J., Mitchell, S., y Griffin, L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *The Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231-243.
- Robles, M. T. A., Benito, P. J., Fuentes-Guerra, F. J. G., y Rodríguez, J. R. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 137-146.