

Proposal for a teaching intervention based on the hybridization of the Sport Education and TGFU pedagogical models for Twincon work

Propuesta de intervención docente basada en la hibridación de los modelos pedagógicos Sport Education y TGFU para el trabajo del Twincon

Ángel Castro García^{1*}, Gabriel González Valero¹, Clara Ibáñez Velilla¹, Eduardo Melguizo Ibáñez²

¹ Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Universidad de Granada, Campus Universitario de Cartuja, s/n, 18071 Granada, España.

² Departamento de Didácticas Específicas, Universidad de La Laguna, La Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España.

* Correspondence: Ángel Castro García; angelcg@correo.ugr.es

ABSTRACT

This study aimed to present three learning situations based on pedagogical models such as Sport Education, Teaching Games for Understanding (TGFU), and their hybridization. All the didactic situations have a duration of 12 sessions and are aimed at primary school pupils with the goal of promoting both psychosocial factors and the gender perspective, as well as encouraging adherence to physical activity and sport. It should be emphasized that we have responded at all times to the regulations in force in the autonomous community of Andalusia and at national level. We have tried to make the students the protagonist of their learning, favouring decision-making and autonomy from a playful, dynamic and motivating perspective, making them responsible for their learning process.

KEYWORDS

Sport Education; Teaching Games for Understanding; Hybrid Models; Twincon

RESUMEN

Este artículo trata de presentar tres situaciones de aprendizaje basadas en modelos pedagógicos como son Sport Education, Teaching Games for Understanding (TGFU), y la hibridación de los mismos. Todas las situaciones didácticas presentan una duración de 12 sesiones y van destinadas al alumnado

de Educación Primaria con la finalidad de potenciar tanto los factores psicosociales, como la perspectiva de género, fomentando además la adherencia hacia la actividad física y el deporte. Incidir que se ha respondido en todo momento a la normativa vigente de la propia comunidad autónoma de Andalucía y a nivel nacional. Se ha tratado de hacer al alumnado protagonista de su aprendizaje, favoreciendo la toma de decisiones y la autonomía desde una perspectiva lúdica, dinámica y motivante para el mismo haciéndolo responsable de su proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Educación Deportiva; Compresivo de Iniciación Deportiva; Hibridación de modelos; Twincon

1. INTRODUCCIÓN

Los antecedentes de la Educación Física, vinculaban su didáctica con la enseñanza de contenidos relacionados con la condición física y la adquisición de diferentes gestos técnicos, propios de diferentes disciplinas deportivas, con la finalidad de potenciar el desarrollo psicomotor (Pérez-Pueyo et al., 2021; Arufe-Girález et al., 2023). Todo ello, a partir de una metodología tradicional que relegaba al alumnado a segundo plano de la docencia y dándole total protagonismo al docente (Casey y Kirk, 2020).

En las últimas décadas se ha demostrado como los modelos pedagógicos “Sport Education” y “Teaching games for Understanding” han demostrado una amplia evidencia científica del potencial existente para el área de Educación Física (Fernández-Bustos et al., 2024). Autores como Ghorbanzadeh et al. (2024) corroboran que ambos modelos repercuten favorablemente en aspectos muy relevantes como son el emocional, social y afectivo de los sujetos, sin olvidar el físico.

Numerosos estudios determinan que el uso de esta metodología activa favorece la práctica de actividades físicas, no solo aumentando la motivación de los discentes si no estableciendo un clima escolar idóneo para los procesos de enseñanza-aprendizaje (Greve et al., 2022; Lara-Vargas et al., 2024). Este hecho unirá más fuertemente los lazos sociales entre los sujetos, por lo que el desarrollo de la personalidad y el carácter evolucionarán más fuertemente (Fernández-Río & Casey, 2021).

El modelo “Sport Education” trata de potenciar en los discentes la autonomía y la responsabilidad haciéndoles partícipes de una experiencia deportiva donde evolucionen cognitiva y físicamente siendo el docente quien guíe el proceso de enseñanza y aprendizaje para conseguir personas competentes (Guijarro et al., 2020; Molina et al., 2020). Es primordial que, para trabajar este modelo, se respeten las características del mismo como son: 1) afiliación a un equipo, 2)

presencia de temporadas (de 12 a 20 sesiones), 3) participación en una competición formal, 4) registro de datos durante la competición y 5) el desarrollo de una fase final y de festividad.

Otro de los modelos idóneos para trabajar en el área de Educación Físicas es el Teaching Games for Understanding (TGfU). En este caso, se trata de un modelo pedagógico basado fundamentalmente en la enseñanza de los juegos y deportes con la finalidad de profundizar en la reflexión del alumnado durante el transcurso del juego (Alonso-Cayuelas & Arias-Estero, 2023). Se basa en juegos modificados donde se desarrolle la toma de decisiones y la resolución de los diferentes problemas tácticos existentes (Cocca et al., 2020). La idea principal de esta metodología es que el alumnado comprenda los principios tácticos del juego y el uso de una técnica concreta en un contexto determinado (Arias-Estero et al., 2020). En este, el alumnado adquirirá un rol activo de aprendiz donde el aprendizaje se consiga a partir de las interacciones sociales presentes en el desarrollo del juego (Gil-Arias et al., 2021).

Ambos modelos son de los más utilizados para la hibridación de los mismos en la actualidad, debido a que no existe un modelo único capaz de superar las limitaciones existentes a la hora de aplicar un modelo (Shen & Shao, 2022). Por hibridación de modelos se entiende a la combinación de dos o más modelos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fernández-Río, 2016). En esta circunstancia, los modelos no pueden actuar como una metodología rígida, sino como un modelo flexible adaptado a las circunstancias del contexto cuyo fin es el desarrollo integral de los discentes (Evangelió et al., 2024; Álvarez-Sánchez et al., 2024).

Generalmente, los deportes convencionales han sido los protagonistas a la hora de trabajar los modelos pedagógicos. Sin embargo, en los últimos años están incrementando los programas de deportes alternativos para su uso en dichos modelos, pues buscan la plena participación del alumnado, favoreciendo la perspectiva de género y el desarrollo de valores sociales a través de la modificación de las normas del juego (Puente-Maxera et al., 2023; Calle et al., 2023). Además, estos tienen un aliciente motivacional para el alumnado pues no suelen ser tan conocidos por el mismo y favorecen el juego limpio y la deportividad. Con el desarrollo del presente artículo se perseguirán los siguientes objetivos de investigación:

- Programar tres situaciones de aprendizaje sobre un deporte alternativo en el que se utilice cada uno de los modelos pedagógicos presentados y su hibridación.
- Adaptar las características de cada modelo pedagógico a la situación de aprendizaje planteada.

2. LEGISLACIÓN

El marco legislativo actual que rige la Educación Física en España es el Real Decreto 157/2022 por el que se establecen las enseñanzas mínimas en esta etapa educativa. La práctica de actividades físico-deportivas saludables muestran una estrecha relación con el objetivo de etapa K “Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social” por ser el específico de Educación Física.

Con la legislación vigente se pueden diferenciar 5 competencias específicas y 6 bloques de saberes diferentes. Destacar que, para los modelos pedagógicos, hay uno de los bloques de saberes que tiene un especial vínculo con ellos al trabajar la toma de decisiones durante su desarrollo, como es el bloque C “Resolución de problemas en situaciones motrices” pues es una de las finalidades del “Teaching Games for Understanding”.

Además, las situaciones de aprendizaje que se van a presentar a continuación tendrán como contenido principal el desarrollo de un deporte alternativo como el Twincon, este está justificado de forma específica a nivel de la comunidad autónoma tomando de referencia la Orden 30 de mayo de 2023 la competencia específica 2 que versa: “Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria”. Esta competencia podrá ser trabajada a partir de diferentes bloques de saberes. Principalmente, el bloque C como anteriormente se ha mencionado y de forma secundaria el bloque B “Organización y gestión de la actividad física” y D “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices”.

Del mismo modo, estas situaciones de aprendizaje también podrán conseguir la competencia específica 3 “Desarrollar proceso de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias, etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. En este caso, dicha competencia permitirá trabajar los bloques de saberes D “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices” y A “Vida activa y saludable”.

La competencia específica tiene asociada unos descriptores operativos que permiten ir desarrollando las competencias clave establecidas en el RD 157/2022 y que contribuirán a la adquisición del perfil de salida propuesto en el Anexo I del mismo Real Decreto. Concretamente, esta competencia 2, está vinculada con la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM 1), la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA4 y CPSAA5) y la competencia digital (CD1, CD2 y CD3). Por el contrario, la competencia 3, está relacionada con la competencia en comunicación lingüística (CCL1 y CCL5), la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA1, CPSAA3 y CPSAA5) y la competencia ciudadana (CC2 y CC3)

Destacar que con el desarrollo de las situaciones de aprendizaje se le dará respuesta no solo a algunos de los retos y desafíos del siglo XXI establecidos en el Anexo I del Real Decreto 157/2022 como son: 1) Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública y 5) Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último. Sino también se alcanzarán algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos en la Agenda 2030 como son el 3. Salud y bienestar y el 5. Igualdad de género, como previamente se ha mencionado.

3. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

En el siguiente apartado, se presentarán 3 situaciones didácticas con diferente enfoque metodológico para trabajar el Twincon en Educación Primaria:

3.1. *Sport Education (Educación Deportiva)*

Se ha diseñado una temporada de Twincon formada por 12 sesiones de 60 minutos de duración. El desarrollo de la situación de aprendizaje será trabajada, mediante grupos los cuales permanecerán juntos durante su duración. Estos grupos competirán a nivel formal contra el resto de la clase. Estos grupos fueron gestionados entre iguales con una supervisión del docente para garantizar la heterogeneidad del equipo y el nivel equilibrado de las habilidades motrices entre los alumnos que los componen.

Dentro de cada equipo se le asignarán roles complementarios además de jugador a los discentes, los cuales irán rotando entre los mismos. Algunos de estos roles son estadísticos para el

registro de datos, árbitro para garantizar el respeto de las normas durante el juego, coreógrafo para realizar los bailes al conseguir la victoria, periodista es el encargado de publicar la información del encuentro, preparador físico para dirigir el calentamiento y la vuelta a la calma durante las competiciones y el entrenador que es la excepción del rol que permanece fijo y es seleccionado por el docente para garantizar las relaciones sociales equilibradas dentro del equipo.

Si los roles asignados no se van cumpliendo satisfactoriamente los equipos irán alcanzando penalizaciones durante el tránsito de la competición. Se pueden diferenciar cuatro fases dentro de la temporada (Tabla 1). La primera parte de la temporada irá destinada a la asignación de los estudiantes dentro de los equipos, el reparto de los roles dentro de los mismos. La segunda parte hace referencia a la pretemporada, en ella se desarrollan diferentes juegos previamente conocidos por el alumnado para desarrollar las habilidades motrices presentes en dicho deporte alternativo. Respecto a la tercera parte, en esta se realizará la temporada en sí, una liga que va enfrentando a los diferentes equipos para tratar de lograr la mayor puntuación antes de llegar a los Playoffs finales. Por último, la fase final culminará con el evento final como es el desarrollo de la semifinal y final del campeonato, junto a la entrega de premios.

Tabla 1. Organización temporal de las sesiones del modelo Sport Education para el Twincon

Sesiones	Sport education	Objetivos
1	Pretemporada	Asignación de roles, gestión de equipos y explicación de normas del juego.
2-4	Pretemporada	Desarrollo de las habilidades motrices a partir de diferentes juegos de cooperación y oposición.
5-10	Temporada	Gestión emocional, cooperación con los compañeros y organización del ataque y la defensa.
11-12	Evento final (semifinal y final) y entrega de premios a nivel grupal e individual.	Fomentar el desarrollo de los valores como la empatía, el respeto, la tolerancia, entre otros.

A continuación, se especificará cada una de las sesiones de forma específica para llevarlas a cabo. Destacar que todas ellas seguirán el esquema básico de la sesión diferenciando entre calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Esta primera sesión se incorpora a la fase de motivación que trata de captar el interés del alumnado hacia la disciplina deportiva a practicar:

-Sesión 1: En esta sesión se le presentará al alumnado el deporte alternativo a realizar. Del mismo modo, se le proporcionará una gymkhana en el centro donde deberán encontrar las diferentes

piezas de un puzzle que creará el visual thinking con las normas de la disciplina a trabajar. Posteriormente, se presentarán los roles que el alumnado deberá ir adquiriendo a lo largo de las sesiones junto a sus funciones. Finalmente, se establecerán equipos para el desarrollo de la situación didáctica.

Respecto a la segunda sesión, esta forma parte de la fase de activación. En la cual, el alumnado activará los conocimientos previos a partir de diferentes propuestas lúdicas y dinámicas que permiten recuperar los conocimientos trabajados en años anteriores. A continuación, se especifica el desarrollo de la misma:

-Sesión 2: En esta segunda sesión, se presentarán diferentes juegos donde el alumno pueda familiarizarse con el material que se va a utilizar. Algunos de los juegos que el alumnado practicará son: Lanzabolas, Tiro al blanco, Lanza a la pica, Mareo y Barrera de conos.

La fase de exploración presenta a los discentes unos retos los cuales sean asequibles para los mismos y le permitan adquirir experiencias de éxito. La sesión 2 y 3 forman parte de la misma incidiendo en las propuestas jugadas y motivantes para el alumnado:

-Sesión 3: Para potenciar los lanzamientos en ataque y la defensa en el Twincon se presentarán diferentes juegos como son: Guardianes del cono, Protege el cono (2 vs 2), Balon torre (6 vs 6) y Twin

-Sesión 4: Para que el alumno comience a familiarizarse con la disciplina a desarrollar y potencia la posesión de balón practicará juegos similares al Twincon con diferentes variantes como son: Clash Royal, Pasa, suma y gana y un partido amistoso adaptado de Twincon.

La fase de estructuración adquiere una gran relevancia, ya que permite incorporar nuevos conocimientos a los discentes. Por ello, estas seis sesiones van a ser utilizadas para potenciar las normas de la disciplina a practicar y poner en práctica los aspectos trabajados previamente en las sesiones antes. En este caso, ya se van a realizar enfrentamientos de Twincon que permitan al alumnado adquirir un aprendizaje significativo en contextos reales de práctica:

-De la sesión 5 a la sesión 10: En estas seis sesiones, todos los equipos se enfrentarán unos frente a otros en un partido de ida y otro de vuelta. Cada partido se realizará en una sesión diferente pues tendrá una duración de 30 minutos. Donde se diferenciarán dos partes de 15 con un descanso de 5. Es importante establecer un calentamiento previo de forma lúdica y dinámica y una vuelta a la calma de forma pausada y no repentina que permita una recuperación total. Destacar que la hidratación durante los partidos será fundamental.

Finalmente, las dos últimas sesiones de la situación de aprendizaje se incorporan a las fases de aplicación y conclusión. En ellas, se ejecutará el producto final y evaluará el mismo. Este producto final consiste en organizar, arbitrar y gestionar el campeonato de Twincon por parte del alumnado, teniendo en cuenta todos los aspectos relevantes para su desarrollo. Además, la evaluación deberá ser ejecutada por los propios discentes partiendo de las indicaciones del docente.

-Sesión 11: Obtenida la clasificación de la liga regular de Twincon, se realizarán los enfrentamientos de clasificación para la final. El primer equipo se medirá con el cuarto, mientras que el segundo equipo tendrá como adversario al tercero. Los equipos ganadores en la siguiente sesión lucharán por el título. Mientras que los perdedores jugarán por el tercer y cuarto puesto.

-Sesión 12: En esta última sesión, se realizará la final del torneo junto al tercer y cuarto puesto. Una vez finalicen los partidos, se hará entrega de los premios a nivel individual y a nivel grupal. Para finalizar el acto, cada uno de los equipos debe representar la coreografía que ha ido realizando durante la situación de aprendizaje.

3.2. Teaching Games for Understanding (Enseñanza de los Juegos para la Comprensión)

Esta situación de aprendizaje está compuesta por 12 sesiones. Nuevamente, trabajará el deporte alternativo del Twincon pero en este caso a partir del modelo pedagógico Teaching Games for Understanding que tiene dos principios fundamentales como son: el cuestionamiento y el juego modificado. El primero de ellos permite mejoras no solo de la ejecución motriz de una habilidad sino, también favorecer la toma de decisiones durante las situaciones tácticas del deporte a practicar. El segundo, permite poner a los discentes en contexto real a partir de juegos modificados en relación al número de jugadores, reglas del juego, áreas de juego y equipamiento. Permitiendo de esta forma que el alumnado aprecie el juego, tome una conciencia de la táctica y compruebe sus habilidades respecto a la disciplina favoreciendo de esta forma la autonomía del mismo.

Los contenidos principales que se van a trabajar en la situación de aprendizaje van a ser los pases, las recepciones y los lanzamientos. Pero también se profundizará en la defensa, la distribución de los espacios, la posesión y el ataque. A continuación, en la tabla 2 se podrá observar la secuenciación de la situación de aprendizaje de manera más específica.

Incidir en que en el diseño de las sesiones se ha ido estableciendo una progresión de dificultad. De modo que, en las sesiones previas, el número de componentes del equipo será mínimo, siempre habrá superioridad por parte de los atacantes, el terreno de juego será modificado y ciertas

normas no se tendrán en cuenta. Todo con el objetivo de un máximo compromiso motor por parte del alumno y la continuidad del juego, estableciendo una complejidad progresiva en la táctica y favoreciendo la ejecución de las habilidades.

Todas las sesiones respetarán la estructura básica de la sesión (calentamiento, parte principal y vuelta a la calma). Si bien, siempre se comenzará con una actividad que permita reflexionar a los alumnos sobre un problema específico planteado por el docente. Posteriormente se incorporarán varios juegos que sigan trabajando en la misma secuencia. De forma, que el alumnado pueda vivenciar situaciones de juego reales durante el desarrollo de los juegos.

Un aspecto muy relevante a destacar es la aplicación del cuestionamiento destinado a desarrollar cognitivamente a los alumnos. Durante los juegos, se plantearán diferentes preguntas que inciten a la reflexión de principios técnicos-tácticos presentes en la práctica a realizar. Pues estas cuestiones abarcarán cinco áreas de reflexión diferentes como son: táctica, técnica, reglamentaria, estratégica y psicológica.

Tabla 2. Organización temporal de las sesiones del modelo Teaching Games for Understanding para el Twincon

Sesiones	Objetivos didácticos	Cuestionamiento
1-2	Potenciar y concienciar los pases y recepciones de balón	Pasar con una mano, con dos, a qué velocidad, con parábola o sin ella. Recepciones a una mano, con dos, en movimiento o en estático.
3-4	Fomentar la posesión de balón y pivotaje durante el transcurso del juego	Que hay que tener en cuenta antes de pasar, que tipo de pase se puede usar según la posición de los defensores, hay compañero sin marca, se puede pivotar para hacer otro pase más adecuado, que posición tiene que acoger si no dispone de balón.
5-6	Favorecer el lanzamiento al cono en acciones de ataque	A que distancia está, hay una posición óptima de lanzamiento, analizar si hay diferentes posibilidades antes de lanzar, que posición tiene el defensor.
7-8	Familiarizar al alumnado con el reglamento.	Cuántas personas pueden defender por jugador, se puede desplazar con la pelota cogida, puedo pisar el área de defensa, puede tocar el balón el suelo. Después de anotar que se debe hacer, la acción realizada es una infracción.
9-10	Reflexionar sobre la ocupación de espacios y los tipos de defensa (marcaje individual).	La distribución en el espacio es adecuada, de qué forma se puede colocar el equipo para favorecer la posición en el campo, como se puede defender al equipo atacante.
11-12	Afianzar las situaciones de ataque en superioridad	Opciones más óptimas para el juego de ataque, disposición del atacante según la organización defensiva.

Se va a exponer a continuación el desarrollo de cada una de las sesiones para el trabajo de los objetivos previamente mencionados a lo largo de las situaciones de aprendizaje. Estas primeras dos sesiones corresponden a la fase de motivación en la que se busca potenciar el interés del alumnado por medio de la práctica físico-deportiva de manera lúdica y jugada:

Sesión 1 y 2: En estas sesiones se trabajarán los pases y recepciones para ello se trabajarán juegos como: Paso y voy (trío), pilla-pilla con pelota (si la coges te salvas), el Quema, Pelota sentada, Pies quietos, Cuatro esquinas, Balones fuera, el Mareillo, Esquivados.

Las siguientes sesiones se encuentran ubicadas en la fase de activación, a través de la cual se despertarán los conocimientos previos por medio de juegos conocidos anteriormente por el alumnado, con ciertas variantes que le permitirán trabajar de forma dinámica y motivante.

Sesión 3 y 4: Para favorecer la posesión en el Twincon se presentarán diferentes juegos como son: Pasa, suma y gana, Suma 15, Pelota sentada, Lucha de 3, Tag 10 pases (sin robo de cinta), Clash royal, 4 vs 4 en cuadrado, El Faro y Caza del tesoro.

Respecto a las siguientes sesiones, estas forman parte de la fase exploración en la que se le plantearán diferentes retos relacionados con la disciplina a trabajar que le permita al alumnado tener experiencias de éxito. Nuevamente, se debe incidir que en todo momento se plantearán propuestas lúdicas jugadas.

Sesión 5 y 6: En estas dos sesiones se potenciarán los lanzamientos al cono, estos además favorecerán la reflexión del alumnado por si hubiera una opción diferente a lanzar al cono. Algunos de los juegos que se van a emplear son: Barrera de conos, Guardianes del cono, Protege el cono (2 vs 2), Balon torre (6 vs 6), Triangular de Twincon reducido y Twin.

La fase de estructuración, trata de incorporar nuevos conocimientos a los discentes. Por ello, estas dos sesiones se incorporan a dicha fase. Pues se trata de una disciplina novedosa para el alumnado, donde generalmente no conocen las normas de juego de la misma. En base a lo expuesto, se plantean las siguientes sesiones para profundizar en el conocimiento del alumnado.

Sesión 7 y 8: Por medio de estas sesiones se va a dar a conocer las reglas del Twincon a través de diferentes variantes y adaptaciones durante del desarrollo de los partidos adaptados hasta llegar a la realización de partidos reglamentados. Algunas de estas adaptaciones pueden ser: jugar con un número menor de participantes, utilizar un solo cono hasta que dominen el juego, permitir un bote entre pases hasta el dominio de los mismo, anular la regla de defensa 1 vs 1, e incidir en el saque post-puntuación, reducir el tiempo de juego, incorporar los Twin según vaya cogiendo el alumnado el

ritmo de juego del juego, incorporar reglas como un número obligatorio de pases antes de lanzar al cono, entre otras.

Finalmente, estas últimas cuatro sesiones forman parte de las fases de aplicación y conclusión. En ellas se desarrolla el producto final y la evaluación del mismo. A partir de los diferentes conocimientos trabajados, el alumnado deberá organizar, arbitrar y gestionar un partido de dicha disciplina respetando en todo momento las normas de dicho deporte alternativo. Ellos mismos serán los encargados de evaluar su propia acción en base a las indicaciones propuestas por el docente.

Sesión 9 y 10: Para incidir en la disposición de los espacios y en la defensa del Twincon se emplearán los siguientes juegos: 3 vs 3, Ataque en zonas, Protege el cono (2 vs 2), Lucha de 3, Atrapaball, El faro, Guardianes del territorio, Caza del cono y partido de Twincon.

Sesión 11 y 12: Para que el alumnado afiance los ataque en superioridad y posteriormente los ponga en juego en los contrataques de los partidos de Twincon, se presentarán diferentes situaciones de superioridad como son 2 vs 1, 3 vs 2, 4 vs 3. Una vez que todos haya, cambiado de rol, tanto de ataque como de defensa, se realizará un partido de Twincon para poner en práctica todo lo trabajado en las sesiones anteriores.

3.3. Hibridación de Modelos

En este apartado, se va a mostrar la situación de aprendizaje de Twincon en la que se utilizará una hibridación de modelos combinando los anteriormente mencionados. Esta situación de aprendizaje también tendrá una duración de 12 sesiones de 60 minutos cada una. Este modelo pedagógico se caracteriza por la flexibilidad del mismo, por lo que se utilizarán características propias de ambos modelos. De forma más específica, en la tabla 3 se mostrará la estructura de la situación de aprendizaje. En este caso, se diferencia tres fases diferentes: 1) Pretemporada y cuestionamiento, 2) fase de competencia formal y 3) un evento final.

Tabla 3. Organización temporal de las sesiones de la hibridación de modelos para el Twincon

Sesiones	Sport Education	Teaching Games for Understanding
1	Pretemporada: Organización de equipos, asignación de roles, explicación de la competición, desarrollo de la identidad del equipo y explicación de las normas.	Asignación de tareas por parte del profesor (trabajo cooperativo)
2-5	Pretemporada: Docente instruye las principales actividades. Se comienza a realizar los roles del equipo.	Favorecer el desarrollo de los pases y recepciones Fomentar la posesión de balón y pivotaje durante el trascurso del juego

		Potenciar el lanzamiento al cono en acciones de ataque
		Familiarizar al alumnado con el reglamento.
6-10	Temporada: Liga por puntos. Responsabilidad de cumplimiento de los roles establecidos	Partidos de 6 vs 6 respetando el reglamento de Twincon. El docente presenta diferentes cuestiones para favorecer aspectos tanto tácticos-como técnicos
11-12	Evento final y entrega de premios	Evento final y entrega de premios

Destacar que esta primera sesión va a coincidir con la fase de motivación de la situación de aprendizaje, donde se presentará el producto final a desarrollar, la disciplina deportiva a practicar y los aspectos a tener en cuenta durante el desarrollo de la situación de aprendizaje para respetar el modelo pedagógico seleccionado.

-Sesión 1: En esta primera sesión de la situación de aprendizaje, se presentará ante los discentes el Twincon. Para aumentar el compromiso motor de los alumnos al presentar esta disciplina se proporcionará un a gymkhana en el centro en la que irán descubriendo las diferentes piezas del Visual Thinking para conocer las reglas de dicho deporte. Asimismo, se presentarán y asignarán los roles por grupo a desarrollar en las sesiones. Para culminar la sesión se organizarán los equipos para el desarrollo de la situación de aprendizaje.

Estas dos sesiones que se van a especificar, van a formar parte de la fase de activación de la situación de aprendizaje. Esta tiene como finalidad activar los conocimientos previos del alumnado a través de diferentes propuestas lúdicas y dinámicas que permitan establecer el nivel inicial del alumnado y tomar futuras decisiones entorno a este.

-Sesión 2: En esta segunda fase, se activarán los conocimientos previos de los alumnos desarrollando aspectos como son el pase y la recepción. Para ello, se presentarán diferentes juegos previamente conocidos por el alumnado como son: Paso y voy (trío), pilla-pilla con pelota (si la coges te salvas), el Quema, Pelota sentada, Pies quietos, Cuatro esquinas

-Sesión 3: Esta tercera sesión se centrará en que el alumnado domine la posesión de pelota durante el transcurso de los juegos. Para ello, nuevamente se utilizarán diferentes propuestas lúdicas y dinámicas como son Pasa, suma y gana, Suma 15, Pelota sentada, Lucha de 3, Tag 10 pases (sin robo de cinta), Clash royal, 4 vs 4 en cuadrado.

Las sesiones 4 y 5 corresponderán con la fase de estructuración en la cual se plantearán retos que permitan al alumnado tener experiencia de éxito durante su práctica. En ambas sesiones se describirá el procedimiento de las mismas de forma específica:

-Sesión 4: Esta sesión trata de perfeccionar los lanzamientos a los conos y analizar las diferentes situaciones de lanzamiento más óptimas para su desarrollo. Para ello se proponen diferentes juegos que tienen como reto principal el lanzamiento al cono para la adquisición de puntuación. Algunos de estos juegos son: Barrera de conos, Guardianes del cono, Protege el cono (2 vs 2), Balon torre (6 vs 6) y Twin.

-Sesión 5: La quinta sesión presentará como reto la adecuada gestión del espacio y la defensa de los conos durante el desarrollo de los juegos. Diferentes juegos con carácter lúdico que trabajen dichos aspectos son: 3 vs 3, Ataque en zonas, Protege el cono (2 vs 2), Lucha de 3, Atrapaball, El faro, Guardianes del territorio, Caza del cono y partido de Twincon.

Destacar que la fase de estructuración se introducirán conocimientos novedosos relacionados con la práctica de dicha disciplina. Es por ello, que en las siguientes cinco sesiones se pondrá en práctica lo aprendido previamente, pero en circunstancias novedosas de juego que requieran la aplicación de nuevas variantes.

-De la sesión 6 a la sesión 10: En estas cinco sesiones se realizará una liga regular de los equipos, donde se enfrentarán unos a otros alcanzando una posición en el ranking que posteriormente determinará el enfrentamiento a realizar en la sesión 11 de la situación de aprendizaje. Estos partidos tendrán una duración de 30 minutos, donde se diferencian dos partes de 15 minutos con un descanso de 5. En estas sesiones se deben cumplir de manera exhausta los roles de cada uno de los miembros para respetar el modelo utilizado. Del mismo modo, el docente generará diferentes cuestiones que garanticen la reflexión durante el tránsito de los encuentros de forma que el alumnado pueda adquirir un aprendizaje significativo, y pueda modificar su actuación durante el desarrollo de los mismos.

Las dos últimas sesiones propuestas para la situación de aprendizaje corresponden con las fases de aplicación y conclusión, en ellas no solo se realizará el producto final que es la organización, arbitraje y gestión de la competición planteada en la situación de aprendizaje. Sino también la propia evaluación de la ejecución del producto final planteado. A continuación, se especifica el desarrollo de las sesiones:

-Sesión 11: Finalizada la liga regular de Twincon, en esta sesión se realizarán los enfrentamientos correspondientes para alcanzar la final. Es relevante que en esta fase de la situación

sean los discentes quienes organicen, arbitren y gestionen el desarrollo de la sesión dándole el principal protagonismo a los discentes y que sean los docentes quienes apoyen el desarrollo de esta.

-Sesión 12: Finalmente en esta última sesión, no solo se ejecutarán los partidos por el pódium. Sino también, se harán entrega de los trofeos del torneo, incidiendo en los primeros puestos a nivel grupal, pero también focalizando la atención a nivel individual en aquellos sujetos que mejor ejecución del rol hayan ejecutado. Culminado el acto, con la coreografía que cada uno de los grupos ha ido realizando a lo largo de la situación de aprendizaje.

Destacar que, en la primera fase, el docente organizará los grupos de trabajo mixtos y heterogéneos con diferentes niveles de habilidad en los mismos. En esta, los equipos desarrollarán su identidad asignándose los roles a establecer en la situación de aprendizaje como son: registrador de datos, árbitro, coreógrafo, preparadores físicos, periodista y el entrenador. Incidir que la fase de pretemporada ha sido diseñada teniendo en consideración los principios del modelo pedagógicos Teaching Games for Understanding los cuales se basan en el cuestionamiento y el juego modificado. Presentando actividades con una complejidad progresiva tanto en la táctica como en la técnica permitiendo a los discentes evolucionar satisfactoriamente. Del mismo modo, en estas actividades se modificarán las reglas del juego (permitir que la pelota bote una vez) con el fin de favorecer la dinamización del juego y que se vayan potenciando los aspectos anteriormente mencionados.

En esta misma fase, el docente tendrá un papel activo siendo participe por medio de diferentes feedbacks sobre su progreso y desarrollo motriz. También este se encargó de proporcionar preguntas sobre diferentes aspectos permitiendo al alumnado la reflexión en la toma de decisiones. Finalizada la fase de aprendizaje, comenzará el desarrollo de la competición formal con una liga entre los equipos de clase que culminará con unos Playoffs (semifinal y final) que se realizarán en la tercera fase. Es importante destacar que gracias a la información de los estadísticos se permitirá organizar y gestionar el desarrollo del torneo, así como la clasificación.

Esta puntuación adquirida a través de los diferentes enfrentamientos se verá influenciada por los puntos adquiridos según la originalidad del equipo, el juego limpio, las coreografías y la festividad, aumentando o disminuyendo los mismos según las acciones de los equipos. Una vez finalizada la fase de competición dará lugar el evento final como son los Playoffs junto a la ceremonia de entrega de premios, donde no solo se entregarán premios grupales sino también individuales.

4. CONCLUSIONES

En el presente artículo, se han presentado tres situaciones didácticas diferentes para el trabajo del Twincon en Educación Primaria. Cada una de ellas adquiere una perspectiva metodológica diferente. Principalmente, se han utilizados dos modelos pedagógicos como son: Sport Education, Teaching Games for Understanding y la hibridación de los mismos. Estas situaciones no solo tienen el objetivo de aumentar el compromiso motor en el alumnado y favorecer la perspectiva de género a través de un deporte alternativo, sino también favorecer los factores psicosociales del alumnado como son la motivación, la autonomía, las funciones ejecutivas y la autoestima de los discentes.

Destacar que el empleo de estos modelos pedagógicos, permite presentar entornos de aprendizaje donde los discentes puedan asumir diferentes responsabilidades, puedan tomar decisiones y favorecer las relaciones interpersonales con sus compañeros.

Todas las situaciones de aprendizaje presentan un marco normativo común según la normativa vigente, dando respuesta a los retos y desafíos del siglo XXI que tratan de responder a problemáticas presentes en la actualidad, presentando de esta forma unas situaciones de aprendizaje significativas y relevantes dentro del contexto educativo.

5. REFERENCIAS

1. Alonso-Cayuelas, M., & Arias-Estero, J. L. (2023). Practical proposal of TGfU based on alternative learning situations and its effects on learning and social attitudes of Physical Education students in Primary Education. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 16(32), 106-117. <https://doi.org/10.25115/ecp.v16i32.8656>
2. Álvarez-Sánchez, J. L., Pérez-Pueyo, Á., & Hortigüela-Alcalá, D. (2024). The Attitudinal Style and Its Potential for Hybridization with Other Pedagogical Models: A Narrative Review. *Behavioral Sciences*, 14(3), 1-11. <https://doi.org/10.3390/bs14030152>
3. Arias-Estero, J. L., Jaquero, P., Martínez-López, A. N., & Morales-Belando, M. T. (2020). Effects of Two TGfU Lessons Period on Game Performance, Knowledge and Psychosocial Variables in Elementary Physical Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10), 1-22. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103378>
4. Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2023). News of the pedagogical models in physical education—A quick review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3), 1-22. <https://doi.org/10.3390/ijerph20032586>
5. Calle, O., Antúnez, A., Ibáñez, S. J., & Feu, S. (2023). Pedagogical Models in Alternative Invasion Team Sports: A Systematic Review. *Sustainability*, 15(18), 1-24. <https://doi.org/10.3390/su151813465>
6. Casey, A., & Kirk, D. (2020). *Models-based Practice in Physical Education (1st ed.)*. Routledge.
7. Cocca, A., Carbajal-Baca, J. E., Hernández-Cruz, G., & Cocca, M. (2020). Does A Multiple-Sport Intervention Based on the TGfU Pedagogical Model for Physical Education Increase Physical Fitness in Primary School Children? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15), 1-11. <https://doi.org/10.3390/ijerph17155532>

8. Evangelio, C., González-Víllora, S., & Peiró-Velert, C. (2024). Health-Based Physical Education and Sport Education: the staging of a hybridization from a collaborative approach. *Sport, Education and Society*, 30(5), 543–559. <https://doi.org/10.1080/13573322.2024.2333384>
9. Fernández-Bustos, J. G., García López, L. M., Gutiérrez, D., González-Martí, I., & Abellán, J. (2024). Impacto de un programa de aprendizaje-servicio y educación deportiva sobre la competencia social y los aprendizajes. *Educación XX1*, 27(2), 301-339. <https://doi.org/10.5944/educxx1.38229>
10. Fernández-Río, J. (2016). Health-based Physical Education: A Model for Educators. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(8), 5–7. <https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1217123>
11. Fernández-Río, J., & Casey, A. (2021). Sport education as a cooperative learning endeavour. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(4), 375-387. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1810220>
12. Ghorbanzadeh, B., Kirazci, S., & Badicu, G. (2024). Comparison of the effect of teaching games for understanding, sport education, combined and linear pedagogy on motor proficiency of children with developmental coordination disorder. *Frontiers in Psychology*, 15, 1-7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1385289>
13. Gil-Arias, A., Diloy-Peña, S., Sevil-Serrano, J., García-González, L., & Abós, Á. (2021). A Hybrid TGfU/SE Volleyball Teaching Unit for Enhancing Motivation in Physical Education: A Mixed-Method Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 1-20. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010110>
14. Greve, S., Diekhoff, H., & Süßenbach, J. (2022) Learning Soccer in Elementary School: Using Teaching Games for Understanding and Digital Media. *Frontiers in Education*, 7, 1-5. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.862798>
15. Guijarro, E., Rocamora, I., Evangelio, C., & González Víllora, S. (2020). El modelo de Educación Deportiva en España: una revisión sistemática. *Retos*, 38, 886–894. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77249>
16. Lara-Vargas, F. A., Guzmán-Bejarano, D. A., Tarazona-Caceres, R. L., & Vargas-Salgado, C. (2024). Model of Significant Experiences for the Development of Competencies. In 2024 XVI Congreso de Tecnología, Aprendizaje y Enseñanza de la Electrónica (TAAE) (pp. 1-8). IEEE.
17. Molina, M., Gutiérrez, D., Segovia, Y., & Hopper, T. (2020). El modelo de Educación Deportiva en la escuela rural: amistad, responsabilidad y necesidades psicológicas básicas. *Retos*, 38, 291–299. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.73685>
18. Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Hernando-Garijo, A., González-Víllora, S., y Sánchez-Miguel, P. A. (2021). The attitudinal style as pedagogical model in physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020374>
19. Puente-Maxera, F., Martínez de Ojeda, D., Méndez-Giménez, A., Valverde, J. J., & Jiménez-Martínez, I. (2023). Efectos de una temporada de Educación Deportiva sobre un Deporte Alternativo en el Clima Escolar, la Inteligencia Emocional y la Competencia Percibida de Estudiantes de Educación Primaria pertenientes a un Contexto Multicultural. *Retos*, 50, 1019–1028. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.99063>
20. Shen, Y., & Shao, W. (2022) Influence of Hybrid Pedagogical Models on Learning Outcomes in Physical Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19, 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159673>

AUTHOR CONTRIBUTIONS

All authors listed have made a substantial, direct and intellectual contribution to the work, and approved it for publication.

CONFLICTS OF INTEREST

The authors declare no conflict of interest.

FUNDING

This research received no external funding.

COPYRIGHT

© Copyright 2025: Publication Service of the University of Murcia, Murcia, Spain.