

**Modelo de enseñanza comprensivo Teaching Games for Understanding como medio  
facilitador para el aprendizaje de los gestos técnicos en deportes colectivos, en los  
estudiantes de secundaria**

Jaime Andrés Toro Muñoz

Unidad Central del Valle del Cauca, Facultad Ciencias de la Educación

Tuluá – Colombia

24 de junio del 2021

**Modelo de enseñanza comprensivo Teaching Games for Understanding como medio  
facilitador para el aprendizaje de los gestos técnicos en deportes colectivos, en los  
estudiantes de secundaria**

Jaime Andrés Toro Muñoz

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en  
Educación Física, Recreación y Deportes

Línea de investigación: Educación Física, Recreación y Deporte

Director: Mg. Aida Yineth Palma Pulido

Unidad Central del Valle del Cauca, Facultad Ciencias de la Educación

Tuluá – Colombia,

24 de junio del 2021

## Tabla de contenido

|   |    |
|---|----|
| Resumen.....  | 6  |
| Introducción .....  | 8  |
| 1. Marco Teórico.....   | 18 |
| 1.1. Modelo de Enseñanza Comprensivo.....                                       | 18 |
| 1.1.1. Definición .....   | 18 |
| 1.1.2. Historia.....  | 19 |
| 1.1.3. Juegos modificados.....  | 20 |
| 1.1.4. Fases.....   | 21 |
| 1.1.5. Estructura Metodológica.....   | 22 |
| 1.1.5.1. Juego y apreciación del juego. ....                                    | 22 |
| 1.1.5.2. Consciencia táctica y toma de decisiones apropiadas.....               | 22 |
| 1.1.5.3. Ejecución de habilidades y realización. ....                           | 23 |
| 1.1.6. Principios Pedagógicos Generales .....                                   | 23 |
| 1.1.6.1. Principio de “exageración” y “simplificación”.....                     | 23 |
| 1.1.6.2. Principio de representación.....                                       | 24 |
| 1.1.6.3. Complejidad táctica. ....  | 24 |
| 1.1.6.4. Juegos Modificados como Auténticos. Contextos para la Evaluación. .... | 24 |
| 1.1.7. Educación secundaria.....  | 24 |
| 1.1.8. Roles .....  | 26 |
| 1.1.8.1. Rol del Docente.....   | 26 |
| 1.1.8.2. Rol del Alumno.....  | 26 |
| 1.1.9. Deportes colectivos.....   | 27 |

|  |    |
|--|----|
| 1.1.10. Elementos Técnico-Tácticos ..... | 27 |
| 1.1.10.1. Técnica .....                  | 27 |
| 1.1.10.2. Táctica.....                   | 28 |
| 2. Metodología .....                     | 29 |
| 2.1. Enfoque Investigativo .....         | 29 |
| 2.2. Tipo de Investigación.....          | 29 |
| 2.3. Alcance .....                       | 29 |
| 2.4. Diseño .....                        | 30 |
| 2.5. Criterios de inclusión .....        | 30 |
| 2.6. Criterios de exclusión .....        | 30 |
| 2.7. Población y muestra.....            | 31 |
| 2.8. Instrumentos.....                   | 31 |
| 3. Resultados .....                      | 32 |
| 4. Análisis y discusión .....            | 38 |
| 5. Conclusión .....                      | 42 |
| 6. Recomendaciones .....                 | 44 |
| 7. Referencias.....                      | 45 |
| Anexos .....                             | 53 |

**Listado de figuras**

|  | Pág. |
|--|------|
| Figura 1. Enfoques .....                   | 33   |
| Figura 2. Metodologías implementadas ..... | 34   |
| Figura 3. Instrumentos utilizados.....     | 35   |
| Figura 4. Resultados obtenidos .....       | 37   |

## Resumen

En primer lugar, el objetivo planteado en la presente investigación fue analizar cuáles son las tendencias investigativas sobre el modelo de enseñanza comprensivo Teaching Games for Understanding (TGfU) como medio facilitador en el aprendizaje de los gestos técnicos en deportes colectivos en estudiantes de secundaria. Para ello, se llevó a cabo una revisión sistemática a través de diferentes fuentes de datos como Scopus, Pubmed, Dialnet, entre otros, haciendo uso de una matriz de doble entrada en donde cada uno de los documentos encontrados fueron analizados a partir de las siguientes variables: título, lugar, año, temática, objetivos, metodología, instrumentos, resultados y conclusiones. Como principales resultados se obtuvo que, la mayoría de los estudios son de tipo cuantitativo, la metodología más utilizada fue de tipo experimental, los instrumentos más empleados fueron el registro de campo y grabación de video y, por último, los resultados obtenidos exponen que, se presentaron cambios positivos por parte de los grupos experimento quienes vivenciaron una metodología comprensiva TGfU. Por lo tanto, se concluye que, el modelo TGfU es un medio facilitador eficaz para la enseñanza de gestos técnicos de deportes colectivos, en estudiantes de secundaria y es un modelo superior respecto a otros al evidenciarse mejoras en diferentes acciones técnicas tales como: pase, remate, conducción de balón, entre otros, donde además se alcanzan aprendizajes efectivos, dado a la motivación que se da por parte del estudiante.

**Palabras clave:** Teaching Games for Understanding, modelo comprensivo, gestos técnicos, deportes colectivos, estudiantes de secundaria.

## Abstract

In the first place, the objective of this research was to analyze the research trends on the comprehensive teaching model Teaching Games for Understanding (TGfU) as a facilitator in the learning of technical gestures in team sports in high school students. For this purpose, a systematic review was carried out through different data sources such as Scopus, Pubmed, Dialnet, among others, making use of a double-entry matrix where each of the documents found were analyzed for the following variables: title, place, year, subject, objectives, methodology, instruments, results and conclusions. As main results it was obtained that most of the studies are quantitative, the most used methodology was experimental, the most used instruments were the field record and video recording and finally the results obtained show that positive changes were presented by the experimental groups who experienced a comprehensive methodology TGfU. Therefore, it is concluded that the TGfU model is an effective facilitator for the teaching of technical gestures of collective sports in high school students and it is a superior model compared to others, as it shows improvements in different technical actions such as: passing, finishing, ball conduction, among others, where effective learning is achieved, given the motivation given by the student.

**Key words:** Teaching Games for Understanding, comprehensive model, technical gestures, collective sports, high school students.

## Introducción

En la actualidad resulta indiscutible e ineludible el esfuerzo que debe darse por mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, todo con el objeto de mejorar no sólo la interacción que debe existir y fluir entre el docente y los estudiantes, caracterizado por el intercambio dialéctico entre los conocimientos de ambos, sino que debe buscar ir más allá hasta el punto de poder llegar a generar una síntesis efectiva y productiva entre ambos actores garantizando no sólo, el alcance de los contenidos sino que se logre consolidar un aprendizaje auténtico, donde el estudiante pueda explorar, y construir saberes de forma eficiente y del mismo modo se encuentre motivado por aprender nuevos conocimientos y habilidades (Toro, 2012).

De allí, que resulta importante referir que los modelos de enseñanza son todas las apreciaciones teóricas que implican una revisión en búsqueda de nuevos enfoques, tanto en sus conceptos esenciales como en la forma de usarlo durante todo el proceso educativo (Granja, 2015). Por lo que, puede justificarse el interés por desarrollar una base teórica de conocimientos relacionada con la enseñanza de los deportes por parte de los especialistas en el área (Carpenter, 2010).

En consecuencia, han surgido varias propuestas, siendo una de ellas la denominada modelo de enseñanza comprensiva del deporte o Teaching Games for Understanding Model que se encuentra vinculada con las teorías del aprendizaje constructivista y cognitivo relacionadas con el aprendizaje situado dentro del contexto de la enseñanza de los deportes en conjunto.

El modelo comprensivo de Enseñanza, Teaching Games for Understanding (TGfU), tiene su origen en la aparición de metodologías alternativas frente a la metodología tradicional que venía imperando hasta mediados del siglo pasado y el cual pone el énfasis no en el desarrollo de la



ejecución, sino en el papel del reconocimiento y la comprensión de aspectos técnicos y tácticos de un determinado deporte (Jiménez, 2016).

Por ende, dicho modelo surge como una propuesta innovadora con la cual pretende contribuir a mejorar el proceso de aprendizaje dentro de las clases de Educación Física a través de una perspectiva global, orientada a que los alumnos puedan comprender la estructura, estrategias y habilidades propias de la asignatura y de esta manera, puedan abordar el aprendizaje técnico-táctico relacionados a la práctica de deportes en conjunto sobre la base de la consideración de sus propias necesidades.

Cabe resaltar que, las metodologías tradicionalistas que poco a poco se van dejando de lado, también aporta ciertos beneficios al proceso educativo puesto que atribuye gran protagonismo al educador, quién es el poseedor del conocimiento respecto a la asignatura y se le brinda la oportunidad de establecer los objetivos y contenidos curriculares que sean acordes al grado escolar a intervenir, provocando así que el proceso educativo sea más ordenado y los educandos alcancen los conocimientos que de verdad deben poseer para su proceso de aprendizaje, generándose además disciplina (Verdote, 2013).

Sin embargo, a pesar de que el modelo educativo actual empleado tradicionalmente a nivel técnico también ha presentado resultados, este posee limitaciones para abordar grandes cantidades de información dentro del proceso aprendizaje de deportes, hecho que queda en evidencia según López, et al. (2015), quienes sostienen que:

La irrupción del TGfU Bunker y Thorpe (1982) en la enseñanza de los deportes con componentes tácticos vino a evidenciar la necesidad de un cambio en las formas de enseñar dichos deportes. La relevancia e impacto de este modelo ha sido muy considerable, tanto a

nivel teórico como de aplicaciones prácticas, y ha ejercido influencia significativa en muchos modelos posteriores. (p. 3)

Es por tanto que, resulta preocupante que dichas metodologías tradicionalistas sigan estando presentes en el proceso educativo actual, a pesar de conocerse algunas de sus virtudes como sus debilidades y se siga sometiendo al alumnado a grandes cantidades de información, que al poco tiempo después pasará al olvido; dado que, no se obtuvo un aprendizaje efectivo el cual es producto de la memorización y por otra parte, que el estudiante no tenga gran protagonismo dentro de su propio proceso de aprendizaje.

Ahora bien, en la actualidad a la educación se le demanda la adquisición de competencias en el que los estudiantes se vuelvan sujetos creativos además de autónomos, que estén en capacidad de tomar sus propias conclusiones y puedan enfrentar nuevos desafíos, lo cual no es posible si el profesorado continúa haciendo uso de metodologías tradicionalistas que basan la educación en resultados y no en procesos como debería ser, para poderse alcanzar verdaderos procesos de aprendizaje (Sosa y Capote, 2014). Desde el ámbito de la Educación Física, la problemática es igual e inclusive peor, debido a que se suele hacer uso en mayor medida de los modelos tradicionales al ser más fáciles y prácticos de aplicar, pero al generarse escasos aprendizajes por parte un individuo que posea un futuro prometedor dentro del deporte, en consecuencia, puede que no alcance las habilidades necesarias para convertirse en un gran deportista (Jiménez, 2016).

Así pues, los procesos de enseñanza deben estar orientados a que los estudiantes sean más participativos, que se involucren directamente con el proceso, que tengan la oportunidad de proponer y llevar a cabo alternativas que les permitan descubrir nuevas formas de abordar los contenidos académicos, es así que, “las actividades son más ricas cuando los alumnos se involucran en ellas. El interés facilita la mayor concentración y el esfuerzo por lograr siempre más;

su ausencia puede generar la indiferencia, la apatía, el abandono, y hasta el rechazo explícito”. (Davini, 2008, pp. 183-184)

Por otro lado, dentro del campo de la Educación Física todavía se puede apreciar tanto profesores como entrenadores que suelen ser excesivamente analíticos a la hora de llevar a cabo sus clases o sesiones de entrenamiento, obligando a sus estudiantes a aprender ciertos aspectos técnicos-tácticos en determinada disciplina deportiva, sin tener en cuenta tanto las necesidades, como la opinión por parte de los estudiantes, generándose de esa forma pobres procesos de aprendizajes.

Por ello, frente a dicha problemática se hace necesario profundizar sobre los modelos de enseñanza que resulten más apropiados; de manera tal, que se pueda contribuir con el aporte de insumos teóricos que orienten al profesorado actual, para que este pueda diseñar apropiadamente las estrategias metodológicas, que garanticen las debilidades en las ejecuciones de las acciones tácticas individuales y las acciones técnicas colectivas puedan aparecer y, que posteriormente, pueden ser trabajadas de la manera más apropiada en concordancia con las capacidades y necesidades de los educandos, lo que supone más adelante el aporte de beneficios no solo a nivel de aprendizaje, sino también a nivel motivacional por parte de los estudiantes.

En cuanto a la labor docente, esta se ha visto inmersa en constantes cambios a lo largo de los años, donde los diferentes modelos pedagógicos que surgen obligan al profesor a cambiar su estilo al enseñar, puesto que, parecen ser mejores y, por ende, logran perfeccionar y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes de Educación Física hacen parte de este fenómeno, es así como sus metodologías pedagógicas también han evolucionado, debido a que se ha pasado por enfoques tradicionalistas en donde el profesor es el centro del proceso de enseñanza

y, el tipo de comunicación es unilateral, hasta enfoques más comunicativos en donde el dialogo, el respeto de las individualidades y las necesidades entre maestro alumno resultan cruciales.

Modelos como el TGfU, se han destacado por sus grandes beneficios a la hora de comprender la esencia de una disciplina deportiva a través de juegos modificados y por la motivación que genera por parte de estudiantes y/o deportistas, lo cual proporciona aprendizajes efectivos en la práctica de deportes colectivos. Por lo tanto, este modelo resulta muy interesante a implementar dentro de las clases de Educación Física, puesto que, se infiere sobre sus bases teóricas que el alumnado va a sentirse más implicado con su proceso educativo y van a ser capaces de construir sus conocimientos a partir de las situaciones planteadas por el docente en la clase de Educación Física, mejorando de esa forma el proceso de aprendizaje por parte de ellos (Casillas, 2014). Además, los resultados a nivel táctico de este modelo han sido relevantes puesto que se ha podido evidenciar mejoras en la toma de decisiones y el aspecto motivacional (Jiménez, 2016). Sin embargo, el modelo TGfU ha sido estudiado principalmente desde un aspecto táctico, pero no tanto técnico, dejando incógnitas relacionadas con cuáles serían los efectos que podrían presentarse al emplear el modelo para propiciar el aprendizaje de acciones técnicas.

Por lo dicho anteriormente, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las tendencias en investigación sobre el modelo de enseñanza comprensivo Teaching Games for Understanding en el aprendizaje de gestos técnicos en deportes colectivos, en los estudiantes de secundaria? donde se plantea como objetivo general analizar cuáles son las tendencias investigativas sobre el modelo de enseñanza comprensivo Teaching Games for Understanding como medio facilitador en el aprendizaje de los gestos técnicos en deportes colectivos, en los estudiantes de secundaria.

Al mismo tiempo, se establece como objetivos específicos interpretar la literatura científica sobre los efectos que se presentan al emplear el modelo comprensivo Teaching Games for Understanding en el proceso de enseñanza aprendizaje de deportes colectivos. Igualmente, identificar cuál es el aporte que ofrece el modelo comprensivo Teaching Games for Understanding en el proceso de enseñanza-aprendizaje de gestos técnicos de deportes colectivos. Por último, determinar cuáles son los beneficios de ejecutar un plan de área de Educación Física o de entrenamiento basado en el modelo comprensivo Teaching Games for Understanding a nivel técnico.

Es por ello que, el presente proyecto analizó los postulados y bases teóricas que sustentan el modelo de enseñanza comprensivo, haciendo uso de una revisión sistemática, donde fueron analizados a profundidad la evidencia obtenida a partir de un proceso riguroso de evaluación, selección y síntesis (Baptista, et al. 2014) estudiando aspectos como sus objetivos, el lugar donde se llevaron a cabo, las metodologías implementadas, los instrumentos utilizados, los resultados obtenidos y, por último, sus principales conclusiones, para así analizar los efectos que pueden presentarse al implementar el modelo de enseñanza comprensivo TGfU en el proceso de enseñanza-aprendizaje de deportes colectivos a nivel técnico y no tanto táctico, puesto que ya ha sido abordado desde esa perspectiva en gran número de investigaciones.

Como antecedentes, respecto al modelo de enseñanza comprensivo TGfU, han sido diversas las investigaciones que se han realizado, evidenciándose los resultados positivos de tal modelo en el componente táctico y en la toma de decisiones donde los estudiantes comprenden el ¿por qué? ¿para qué? y ¿cuándo? resolver una situación de juego de forma asertiva; pero, los resultados a nivel técnico no se han evidenciado en estas investigaciones.

Dos investigaciones realizadas por Casillas (2014) y Jiménez (2016), en las que se realizó una exhaustiva revisión sistemática a través de diferentes bases de datos como Dialnet, Google Búsqueda Avanzada, Google Académico, entre otros, y en donde fueron seleccionados los libros, artículos teóricos, actas, congresos y tesis doctorales más relevantes con sus investigaciones, se llegaron a las conclusiones de que, la implementación de un modelo de enseñanza comprensivo TGfU va a provocar que el alumnado se sienta más motivado y con mejor disposición frente a la clase de Educación Física, en donde a través de procesos de retroalimentación va a entender la esencia del deporte y sus diferentes componentes. Por ello, al momento de resolver una situación táctica, tendrá que hacer uso de un gesto técnico, motivo por el cual el modelo comprensivo TGfU afecta positivamente al aprendizaje de la técnica.

De igual forma, Gutiérrez (2016), llevó a cabo una investigación del mismo tipo enfocada al balonmano, concluyendo que, este es un modelo con muchas posibilidades de éxito en el contexto de la Educación Física, puesto que, propone que el estudiante aprenda de un deporte desde perspectivas técnicas, tácticas, físicas y cognitivas, provocándose un aprendizaje efectivo. En cuanto al componente técnico, menciona que los aprendizajes se darán de forma eficiente dado que se aborda desde un enfoque no analítico. Además, al igual que las investigaciones de Casillas (2014), Jiménez (2016) y Gutiérrez (2016) propone una serie de unidades didácticas basadas en el modelo comprensivo (TGfU) interesantes que pueden ser adaptadas al fútbol y voleibol.

Por otra parte, López, et al. (2016) efectuaron un estudio a un grupo de 46 estudiantes de un centro de enseñanza secundaria con edades entre los 14 y 15 años, sin ninguna experiencia en baloncesto, quienes fueron divididos en dos subgrupos en donde el primero estaba conformado por 22 personas a quienes se les aplicó el modelo comprensivo TGfU y, el segundo grupo con 24 integrantes les fue aplicado un modelo de instrucción directa; posteriormente, se realizaron 9

sesiones de entrenamiento basadas en baloncesto bajo dichos modelos y se midió el conocimiento procedimental, la ejecución técnica y la conducta táctica de los educandos en situaciones reales de juego. Finalizada la intervención, se pudo apreciar que el grupo que vivenció el modelo TGfU logró un conocimiento procedimental significativamente mayor al del otro grupo, además de grandes mejoras en la ejecución técnica en situaciones cerradas de juego. Por ende, se concluyó que el modelo TGfU es muy eficaz, puesto que, con tan solo 9 sesiones de entrenamiento, se adquieren mejoras tanto a nivel de conocimiento procedimental, así como también, al aprendizaje de gestos técnicos deportivos.

Asimismo, Calábria, et al. (2019) efectuaron una investigación basada en baloncesto, cuyo objetivo fue analizar los efectos que tendría la metodología TGfU en la ejecución técnica de pase y tiro por parte de un grupo de 18 niños novatos con edades comprendidas entre los 9 y 12 años, los cuales asistieron a un campamento de baloncesto donde fueron sometidos a 22,5 horas de entrenamiento, basados en el modelo TGfU durante cinco días consecutivos. Para ello, se capacitaron dos entrenadores de baloncesto en dicho modelo y se realizó una prueba piloto antes de la intervención al grupo, para de esa forma garantizar su correcta aplicación, para posteriormente, llegar a la conclusión de que, la implementación de un modelo comprensivo TGfU durante cinco días consecutivos produce efectos positivos, además de resultados significativos en el aprendizaje de técnicas como el pase y tiro en el baloncesto.

Cabe destacar que, si se quiere lograr un aprendizaje auténtico en el alumnado respecto al componente técnico de algún deporte, es imprescindible que este se encuentre motivado y vea las clases de Educación Física o sesiones de entrenamiento con gusto y no como una especie de “tortura”, dado que así, habrá más disposición frente a la práctica y va a provocarse un mejor proceso de aprendizaje. Hortigüela y Hernando (2017), analizaron este aspecto a través un estudio

en el cual contaron con la participación de 237 alumnos de un instituto de educación secundaria, quienes se dividieron en un grupo experimental integrado por 128 estudiantes que vivenciaron el modelo comprensivo TGfU y un grupo control conformado por 109 estudiantes que experimentaron un enfoque técnico-tradicional. Para ello, se contó con la colaboración de dos profesores de la institución a quienes se les asignó un grupo y debían aplicar la metodología correspondiente al grupo asignado.

Partiendo de lo anterior, se realizaron 24 sesiones en donde se incluyeron contenidos de baloncesto y balonmano que cumplieron con la estructura metodológica del modelo a aplicar y a través de cuestionarios y análisis mediante observación, se pudo concluir que el grupo experimental mostró mayor motivación y logro en las clases de Educación Física, que el grupo de control, motivo por el cual, el modelo comprensivo TGfU al ser un modelo que juega un papel fundamental en el estado motivacional del alumnado, va a provocar aprendizajes más significativos a nivel técnico-táctico, al ser asimilados de manera más eficiente los contenidos impartidos por el profesorado.

Así pues, la metodología de enseñanza comprensiva (TGfU) muestra ser una alternativa más novedosa y eficaz que la metodología tradicional a implementar tanto en las clases de Educación Física como en la práctica de diferentes deportes, por sus grandes beneficios no solo en el aprendizaje de aspectos tácticos deportivos, sino también técnicos y motivacionales del estudiante. Conte, et al. (2013), corroboran ello en un estudio mediante el cual comparó dichas metodologías de enseñanza interviniendo a un grupo de 24 jugadores de baloncesto con edades entre los 8 y 11 años quienes contaban con una experiencia de un año en competición oficial federada y entrenaban tres días por semana. De manera que, distribuyó a los jugadores en dos subgrupos con modelos de enseñanza diferentes, uno comprensivo y el otro tradicional, los cuales



fueron sometidos a 35 sesiones de entrenamiento de una hora cada una, donde se realizaron una evaluación pre-tratamiento y otro post-tratamiento para aspectos como el control de balón, toma de decisión, ejecución técnica de pase, bote y lanzamiento.

Posteriormente, mediante observación del rendimiento individual del jugador tanto en la práctica como por medios audiovisuales y el instrumento de French y Thomas (1987) para la medición del rendimiento en situación real de competición, se llegó a la conclusión que tras 30 sesiones de intervención se alcanzaron diferencias significativas a favor del grupo que vivenció el modelo comprensivo en el control de balón y controles de balón acertados, además de variables como la toma de decisiones y ejecución en la técnica de pase, bote y lanzamiento. Por ende, se puede evidenciar que el modelo de enseñanza comprensivo TGfU sí aporta al proceso de aprendizaje asertivo de las componentes técnicas de una modalidad deportiva.

## **1. Marco Teórico**

A continuación, se describe todo lo relacionado con la metodología comprensiva TGfU definiéndose primero el modelo en sí, para posteriormente, explicar cómo, por qué y cuando nació el modelo, quiénes fueron sus creadores, cuáles son sus fases y principios, su estructura metodológica y el rol que cumple el educador y el educando. Asimismo, se define los de educación secundaria y deportes colectivos, explicando los componentes técnico-tácticos que se encuentran inmersos dentro de ellos.

### **1.1. Modelo de Enseñanza Comprensivo**

#### ***1.1.1. Definición***

Por lo que se refiere a modelo comprensivo TGfU, Fernández, et. al. (2016) señalan que se le conoce como un modelo pedagógico innovador dentro del ámbito de la Educación Física, fundado en el siglo XX creado por Bunker y Thorpe (1982), el cual basa su proceso de enseñanza-aprendizaje en el uso de los juegos modificados aprendiendo de alguna disciplina deportiva desde una perspectiva global y en la que se coloca al jugador en determinada situación donde la táctica, la toma de decisiones y la resolución de problemas sea lo más importante, enseñándose los principios básicos del deporte para que se pueda comprender su estructura, su táctica y habilidades necesarias para ella.

Sin embargo, cabe destacar que, el modelo comprensivo TGfU a pesar de hacer uso principal de un modelo global, no deja de lado aquel modelo analítico en su estructura metodológica, puesto que, son modelos que se van trabajando de manera intercalada a lo largo de las clases de Educación Física, siendo así, una estrategia mixta en donde se introducen diferentes

estrategias, buscando el desarrollo de un conocimiento táctico y capacidad para la toma de decisiones correctas por parte del estudiante que participa de la clase (Wilches, 2016).

Así pues, este modelo busca que el alumnado participe directamente en su proceso de formación en donde el aprendizaje sea más de tipo comprensivo y reflexivo en el que los estudiantes logren un aprendizaje realmente significativo, en donde entiendan la esencia de determinado deporte, haciendo uso asertivo de sus diferentes aspectos a nivel técnico-táctico a la hora de resolver situaciones de juego a través de sesiones motivantes en donde no haga uso de metodologías tradicionalistas (Fernández, et. al. 2016).

### ***1.1.2. Historia***

En cuanto al modelo de enseñanza comprensivo TGfU, tuvo su aparición en los años 70-80 gracias a los profesores Bunker y Thorpe (como se citó en Sánchez, et al., 2014), quienes encontraron en sus experiencias profesionales ciertos tipos de dificultades a la hora de enseñar juegos deportivos, debido a la falta de motivación por parte de los estudiantes a la hora de hacer énfasis en algún aspecto técnico, así como la poca competencia que ellos adquirirían para resolver situaciones de juego real y escaso progreso por parte de determinados estudiantes con poca habilidad.

Por consiguiente, la insatisfacción por parte de Bunker y Thorpe los llevó a explorar diferentes enfoques como los trabajos de Morris (1976), Sleaf (1984), Mauldon y Redfern (1969), sobre juegos e iniciación deportiva, así como también, la gimnasia educativa de Morrison y entre otros. Así pues, influidos por las ideas de destacar el uso de minijuegos, organizar el proceso de enseñanza a los principios del juego y adaptar el equipamiento para que se facilite la ejecución por

parte del alumnado menos hábil, nace el modelo comprensivo de enseñanza TGfU, el cual pretendía dejar de lado aquellas corrientes tradicionalistas de aquellos años que poco aportaban al proceso de enseñanza-aprendizaje (Sánchez, et al. 2014). Partiendo de la idea que, en la Educación Física se debían enseñar los principios básicos de los deportes para que, de esa forma el alumnado pudiese entender de manera efectiva todo lo relacionado con su estructura, táctica y habilidades necesarias (Fernandez, et al. 2016).

Cabe destacar que, Bunker y Thorpe (como se citó en Sánchez, et al. 2014) recibieron aportes de tipo teórico por parte de Almond quien se unió a ellos a partir del año 1979 y era seguidor de los pensamientos pedagógicos de Bruner, partidario de la simplificación y modificación de los juegos. De esa forma, las nociones de Bruner llevaron a Almond a un acercamiento hacia la obra de Vigotsky, en donde adaptó al modelo las ideas del “andamiaje” y Zona de Desarrollo Próximo. Sin embargo, la principal influencia tanto intelectual como profesional de Almond fue por parte del trabajo de Stenhouse, el cual sirvió de gran aporte para completar las intenciones didácticas de Bunker y Thorpe (Sánchez, et al. 2014).

### ***1.1.3. Juegos modificados***

Según Ramos Mondéjar y Col (2005) (como se citó en Martínez, 2016), los juegos modificados son: “juegos globales donde a través de la modificación de las reglas se exageran los aspectos tácticos y se reducen las exigencias técnicas” (p.62), lo cual quiere decir que para alcanzar determinados objetivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y, más específicamente, en el ámbito deportivo, en este caso, los juegos deben ser adaptados al contexto y al tipo de población a intervenir, modificando aspectos como el espacio, número de jugadores, número de elementos, entre otros.

Dichas modificaciones son utilizadas como estrategia para ajustar los juegos deportivos al nivel de desarrollo del alumnado y, de esa forma, se puedan asimilar mejor los contenidos impartidos por parte del profesor para generarse procesos de aprendizaje efectivos donde los estudiantes sepan ¿cómo? ¿cuándo? y ¿para qué? hacer uso de esas habilidades adquiridas (Robles, et al. 2013). Cabe resaltar que, aunque los juegos modificados se basan en mayor medida en el aspecto táctico, no deja de lado el aspecto técnico, puesto que, es un componente que siempre va a estar inmerso dentro del juego en sí (Martínez, 2016).

#### ***1.1.4. Fases***

El modelo comprensivo TGfU, sigue un proceso basado en tres fases que son:

Fase de juegos modificados: como primera fase, en el modelo comprensivo TGfU se plantea la construcción de juegos modificados, en donde un juego global sufre ciertos cambios como en su reglamento, para de esa manera poder resaltar determinados aspectos técnico-tácticos, de acuerdo con su exigencia para poder reducir la complejidad y, en los elementos, adaptándose así a las características de la población con la que se trabaja (Gutiérrez, 2016).

Fase de etapa de transición: se divide en tres fases las cuales tienen que ver con: juegos deportivos modificados, donde al igual que en la primera fase de juegos modificados, los juegos globales se ven sometidos a cambios en los aspectos mencionados, para que en la presente fase se afiancen y desarrollen un poco más (Jiménez, 2016). La siguiente fase, tiene que ver con las situaciones de juego dadas, requiriendo que ciertos deportes se adapten al contexto escolar para así, desarrollarse en las clases de Educación Física (Gutiérrez, 2016). Por último, en la fase de

minideportes, los juegos son transformados o modificados para que, estén acordes a las características de la población con la que se va a trabajar (Jiménez, 2016).

Fase de introducción a los deportes estándar: ya se lleva a cabo un tratamiento específico al deporte elegido donde se trabaja en su totalidad y, recordando lo ejecutado en las etapas anteriores, permitiendo así llegar a una etapa con habilidades sólidas (Gutiérrez, 2016).

### ***1.1.5. Estructura Metodológica***

#### **1.1.5.1. Juego y apreciación del juego.**

Para comenzar, como primera actividad el maestro establece un juego deportivo en el que son modificados aspectos como el espacio, el número de jugadores, número de elementos, tiempos, entre otros; el cual permitirá evaluar el nivel de cada estudiante (Casillas, 2014). Basado en el juego anterior, se pretende que los estudiantes comprendan el reglamento establecido por la disciplina deportiva (Fernández, et al. 2016).

#### **1.1.5.2. Consciencia táctica y toma de decisiones apropiadas.**

Posteriormente, el profesor a través de preguntas ofrece un espacio en el que junto con los estudiantes reflexionan sobre determinado aspecto táctico que se pueda dar dentro de una situación real de juego (Morales y Arias, 2017). Seguido a ello, el profesor les pregunta a los estudiantes ¿qué harían? (comportamiento táctico) y ¿cómo harían? (selección de habilidades) para dar solución a la situación táctica planteada anteriormente para observar qué decisión toman dichos estudiantes (Gutiérrez, 2016).

### **1.1.5.3. Ejecución de habilidades y realización.**

Concluido los ejercicios de reflexión, los estudiantes pasan a practicar además de perfeccionar los elementos técnicos que se encuentra inmersos en el juego modificado, llevado a cabo al inicio de la clase (Casillas, 2014). Por último, se vivencia todo lo aprendido en clase (técnica y táctica) a través del juego modificado inicial o en uno diferente que contenga los elementos técnico-tácticos trabajados en clase, para de ese modo integrar los conocimientos que se han aprendido por medio de las tareas y procesos de reflexión y del mismo modo medir el rendimiento de los estudiantes (Morales y Arias, 2017).

### ***1.1.6. Principios Pedagógicos Generales***

Resulta importante resaltar que, para desarrollar de manera asertiva la metodología del modelo comprensivo TGfU es necesario tenerse en cuenta cuatro principios pedagógicos generales expuestos a continuación:

#### **1.1.6.1. Principio de “exageración” y “simplificación”.**

En primer lugar, en la exageración se cambia el reglamento de la disciplina deportiva a trabajar para de esa forma poder resaltarse problemas tácticos generales a través de los juegos propuestos en clase y, así hacer más visible el elemento técnico-táctico que se quiere enseñar (Fernandez, et al. 2016). En segundo lugar, en la simplificación consiste en eliminar o reducir ciertos aspectos que brindan complejidad a ciertas situaciones para así poder ser adaptado al tipo de población (Jiménez, 2016).

### **1.1.6.2. Principio de representación.**

Ahora bien, en el principio de representación el profesor diseña diferentes juegos simplificados, representativos de algún problema táctico, los cuales resulten motivantes para el alumnado que contengan las mismas estructuras tácticas del deporte adulto, pero adaptado a la edad, habilidad y demás características del grupo a intervenir (Fernandez, et al. 2016).

### **1.1.6.3. Complejidad táctica.**

Respecto al principio de complejidad táctica, hace referencia a que el proceso que se llevará a cabo con determinado grupo de estudiantes debe ser de manera secuencial, pero no lineal, lo que quiere decir que los juegos que contengan menor complejidad técnico-táctica deben ser el punto de partida, alcanzando progresivamente los juegos con mayor complejidad (Jiménez, 2016).

### **1.1.6.4. Juegos Modificados como Auténticos. Contextos para la Evaluación.**

En cuanto a este principio, expone que concebir a los juegos modificados como auténticos contextos para la evaluación resulta la manera más idónea de recibir el feedback formativo (Jiménez, 2016) y no en situaciones aisladas, creadas de forma artificial por parte del docente (Fernandez, et al. 2016).

## ***1.1.7. Educación secundaria***

Dentro del ámbito educativo y más específicamente en Colombia, el sistema educativo formal se encuentra dividido en una educación preescolar que marca el inicio a la vida escolar, seguido a ello se encuentra la educación básica que se estructura en torno a un currículo común y que se divide en cinco grados que, corresponden a la básica primaria y otros cuatro grados



correspondientes a la básica secundaria. Por último, se encuentra la educación media que comprende los dos últimos grados de escolaridad, donde se tiene como fin preparar al alumnado para su ingreso a la educación superior (Ley 115, 1994).

Cuando se habla de educación secundaria, se hace referencia a aquellos grados escolares que se encuentran en la educación básica secundaria y la educación media, mejor conocidos como sexto, séptimo, octavo, noveno, décimo y once, donde se plantean como principales objetivos desarrollar habilidades de lectura, escritura, pensamiento crítico, razonamiento lógico, conocimiento científico, entre otros, para que de esa forma el estudiante adquiera los conocimientos necesarios para su vida universitaria (Ley 115,1994).

Por otro lado, la Educación Física no es ajena a este proceso y juega un papel fundamental dentro de la vida del estudiante al brindarle procesos de desarrollo a nivel motriz, social e incluso cognitivo, por lo tanto, la Educación Física es de suma importancia dentro del currículo escolar. Ahora bien, dentro de los contenidos a impartir en la educación secundaria se encuentran aquellos relacionados con la práctica de deportes que pueden ser de carácter individual o colectivo, donde los estudiantes comienzan a conocer diferentes disciplinas a partir de juegos predeportivos (MEN, 2010).

Así pues, el educando al entrar en contacto con la práctica deportiva comienza a adquirir un gran número de habilidades motrices que van a ser muy importantes dentro de su proceso formativo y madurativo, desarrollando una serie de competencias como lo son la motriz, axiológica corporal y expresiva corporal, a lo cual apunta actualmente la educación en Colombia (MEN, 2010).

### **1.1.8. Roles**

Por lo que se refiere al modelo comprensivo TGfU, la relación que se da en el profesor y estudiante es totalmente diferente a la que se da en el modelo tradicional, puesto que, el estudiante ya pasa a ser el centro de enseñanza dándose de esa forma una comunicación bilateral en la cual el estudiante es escuchado y deja de ser un “depósito de información” (Jiménez, 2016).

#### **1.1.8.1. Rol del Docente.**

Respecto al rol del maestro, se expone que ejerce un papel de guía del aprendizaje quien orienta a los estudiantes a resolver diversos tipos de tareas en los que se evidencien problemas tácticos de forma pronunciada, brindándoles la oportunidad de volverse sujetos activos, además de reflexivos que puedan encontrar soluciones por ellos mismos y no por alguien más (Robles, et al. 2013). Del mismo modo, el docente debe tener un amplio conocimiento de su grupo en aspectos como capacidades, gustos, motivación, habilidades iniciales, entre otros; así como también un nutrido conocimiento respecto al deporte que pretende enseñar, más allá de las técnicas y reglas, para de esa manera poder modificar de forma correcta las actividades a realizar dentro de la clase (Jiménez, 2016).

#### **1.1.8.2. Rol del Alumno.**

Como se mencionó anteriormente, los alumnos dejan de ser sujetos pasivos y pasan a ser sujetos activos dueños de su propio proceso de aprendizaje, puesto que, deben pensar y resolver diferentes problemas (Robles, et al. 2013), así como desarrollar técnicas flexibles para ello, en donde van a trabajar en pequeños grupos (usualmente heterogéneos), favoreciendo la participación de todos los estudiantes. Asimismo, el estudiante pasa a ser un evaluador de sus pares, realizando

procesos de coevaluación, empleando la observación directa y haciendo uso de determinados instrumentos que le permitan evidenciar los aprendizajes alcanzados (Jiménez, 2016).

### ***1.1.9. Deportes colectivos***

Por lo que se refiere a deportes colectivos o deportes de conjunto, tienen su origen en civilizaciones muy antiguas como la Inca o la antigua Grecia y, en el siglo XIX como fenómeno influenciado por la revolución industrial, comienzan a consolidarse diferentes disciplinas como el rugby, fútbol, baloncesto, entre otras de origen anglosajón en el que los franceses comenzaron a modificar el reglamento y se establecieron aspectos técnico-tácticos estratégicos propios del juego (Echeverri, 2012).

Hernández (1994) (como se citó en Echeverri, 2012), define los deportes colectivos como: “la acción de juego es el resultante de la interrelación entre participantes, producida de manera en que un equipo coopera entre sí, para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior” (p.70), donde van a existir una serie de situaciones de tipo ofensivo o defensivo y se tiene que hacer uso de unos elementos técnico-tácticos donde los jugadores deben cooperar en conjunto para llegar hacia un objetivo o meta y del mismo modo, evitar que esa meta sea alcanzada por sus adversarios.

### ***1.1.10. Elementos Técnico-Tácticos***

#### **1.1.10.1. Técnica.**

En cuanto al concepto de técnica, se puede definir como aquellas acciones que son realizadas por un jugador y por ende desarrolladas, las cuales le van a permitir que transcurra el juego y van a permitir llegar hacia el objetivo. Para ello, debe existir una adecuada coordinación

de movimientos, un mayor dominio corporal, buena relajación, destreza en la ejecución de determinado componente técnico y concentración sobre el elemento utilizado en cada deporte, es decir, poseer la capacidad de poder controlar, así como dirigir ciertas acciones motrices, ya sean de tipo simple o complejo. Cabe resaltar que, cuando se habla del concepto de técnica es preciso conocer que existe una técnica individual, característica de un individuo y una técnica colectiva que hace alusión al grupo o equipo como tal (Guazhambo y Sucuzhañay, 2011).

#### **1.1.10.2. Táctica.**

Ahora bien, cuando se habla de táctica se hace referencia a la planificación de una estrategia de juego la cual le va a brindar la oportunidad a los participantes de realizar un juego colectivo que puede ser de tipo ofensivo (amplitud, desmarque, pared, desdoble), como defensivo (marcaje, repliegue, cobertura, anticipación) que va a ser propuesto con anterioridad por parte del entrenador, quien tendrá en cuenta ciertos aspectos característicos del equipo como: el sistema de juego, los tipos de jugadores que posee como sus habilidades y falencias, entre otros (Guazhambo y Sucuzhañay, 2011).

Al mismo tiempo, el concepto de táctica se divide en diferentes tipos, los cuales tienen que ver con una táctica individual realizada por un jugador, una táctica posicional similar a la anterior, pero la cual varía de acuerdo a la posición de dicho jugador dentro del campo, una táctica grupal realizada por dos o más jugadores, una táctica colectiva llevadas a cabo en conjunto por parte de todo el equipo, una táctica del partido, relacionada con las acciones de ataque y defensa y, por último, una táctica fija, la cual tiene que ver con aquellas planificaciones efectuadas previo al partido (Rivas y Sánchez, 2012).

## **2. Metodología**

### **2.1. Enfoque Investigativo**

Metodológicamente, el presente estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, el cual, según Hernández, et al. (2013) puede concebirse como “un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, digitalizaciones y documentos” (p. 7). En ese sentido, la investigación cualitativa posee un enfoque multi-metódico, en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista al objeto de estudio, lo cual significa que el investigador cualitativo estudia los temas bajo análisis, pretendiendo darle un sentido e interpretación con fundamento al acopio de material a su alcance.

### **2.2. Tipo de Investigación**

Para el desarrollo del presente estudio, se plantea la investigación documental; dado que “requiere la revisión de documentos, estudios, artículos, jurisprudencias y libros publicados en relación con el tema por estudiar desde dos puntos de vista: el general y el particular, muy concreto” (Baena, 2016, p. 69). De allí que, se realizó una búsqueda o arqueo de documentos digitales, en el que se presenta la teoría acerca del modelo comprensivo que se puede aplicar al programa de Educación Física.

### **2.3. Alcance**

El diseño de investigación empleado en este estudio es de tipo descriptivo, ya que se parte de la determinación de las características del tema en estudio como un fenómeno real (Baptista, et al. 2014).

## **2.4. Diseño**

Respecto al diseño, se llevó a cabo una revisión sistemática donde se pretendió recolectar, analizar, resumir, evaluar e interpretar toda la información disponible (Baptista, et al. 2014) para posteriormente identificar cuál era el aporte que ofrecía el modelo TGfU al proceso de enseñanza-aprendizaje de acciones técnicas, en la práctica de deportes colectivos, para finalmente, seleccionar los documentos que más se encontraban relacionados con el tema de estudio, y así, determinar los beneficios que ofrece el modelo y, de esta manera, responder a la pregunta problema planteada en el presente proyecto.

## **2.5. Criterios de inclusión**

En cuanto a criterios de inclusión, fueron tenidos en cuenta aquellos artículos, libros, trabajos de grado y demás documentos, donde se vio expuesta la metodología comprensiva (TGfU) en el nivel de secundaria o en la población con un rango de igual edad. Del mismo modo, se tuvo en cuenta aquellos documentos que no contarán con más de diez años de antigüedad.

Por otra parte, para el proceso de análisis y selección documental no fue relevante si los estudios presentaban un enfoque cuantitativo o cualitativo, en qué idioma se realizaron, qué metodologías e instrumentos se utilizaron y cuáles fueron sus-resultados, siempre y cuando, cada uno de estos cumpliera con el requisito de haber empleado el modelo TGfU.

## **2.6. Criterios de exclusión**

Con relación a los documentos que no fueron incluidos para la elaboración del presente proyecto, se tuvo en cuenta aquellos en los que no fue implementada la metodología comprensiva TGfU, los que poseían más de diez años de antigüedad y aquellos que no habían intervenido a

estudiantes de secundaria o jugadores con igual rango de edad. Asimismo, fueron excluidos estudios que no se llevaron a cabo en deportes de conjunto.

## **2.7. Población y muestra**

Como población y muestra se encuentran un total de 15 documentos de origen internacional, encontrados en diferentes bases de datos como Dialnet, Scielo, Google Búsqueda Avanzada, entre otros; en donde se pudo revisar y analizar a fondo la teoría comprensiva TGfU en estudiantes de secundaria.

## **2.8. Instrumentos**

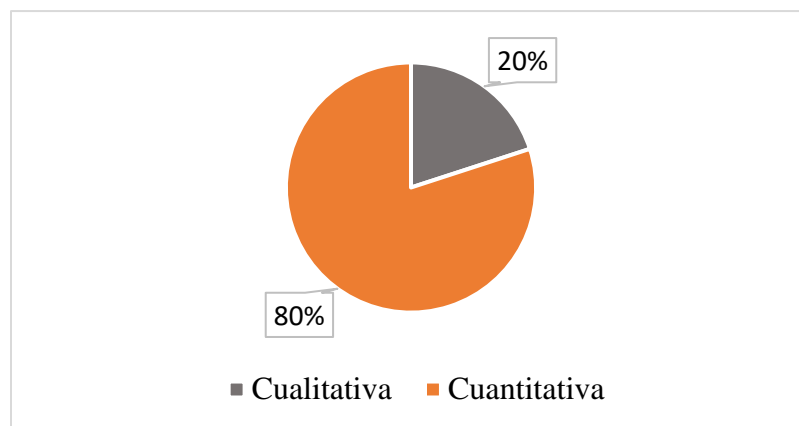
Acerca de los instrumentos, se realizó una matriz de doble entrada donde se registraron, recopilaron y analizaron datos a partir de todas las investigaciones encontradas para la elaboración del presente proyecto; para ello, se tuvo en cuenta diferentes aspectos de cada investigación como lo fueron sus objetivos, metodologías, lugares, instrumentos, resultados y conclusiones, y así, seleccionar la información más relevante con el tema de estudio y dar respuesta a la pregunta de investigación (Carmona, 2018).

### 3. Resultados

Teniendo en cuenta la búsqueda de literatura con relación a la problemática planteada en la presente investigación, la mayoría de los documentos encontrados son de enfoque cuantitativo en donde se seleccionaron determinado número de estudiantes y deportistas de diferentes disciplinas, que se encontraban en un rango de edad entre los 12 y 16 años, evidenciando que algunos no poseían previo conocimiento al deporte que correspondía al estudio. De igual forma, se pudo identificar que tanto profesores como entrenadores tuvieron que ser capacitados a través de seminarios, para la correcta implementación del modelo TGfU y, del mismo modo, el requisito para su participación era el poseer un amplio conocimiento del deporte que pretendía enseñar (ver figura 1).

Acerca de las investigaciones de enfoque cualitativo, se hallaron menor número de estudios y, por otro lado, se evidenció la falta de aportes de documentos con enfoques mixtos, puesto que en la búsqueda realizada y, de acuerdo con la problemática planteada para la presente investigación, no se halló ningún documento de este tipo de metodología (ver anexo A). En la siguiente figura, se puede identificar los porcentajes correspondientes a los enfoques de las investigaciones encontradas.

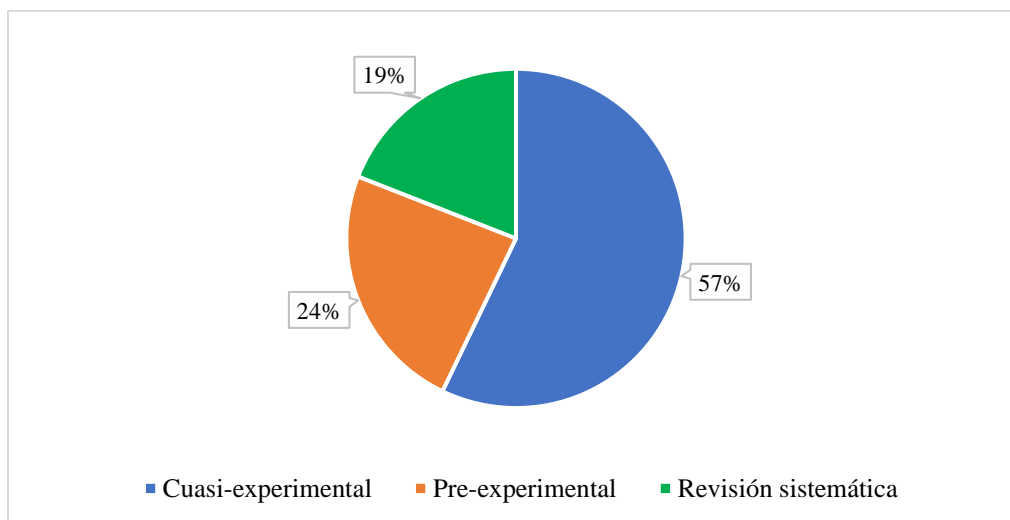


**Figura 1***Enfoques*

**Fuente.** Elaboración propia

Ahora bien, referente a las metodologías implementadas en las investigaciones encontradas en su mayoría son de tipo experimental con corte explicativo, puesto que, como se puede apreciar en la figura anterior, los estudios con enfoque cuantitativo ocuparon el mayor porcentaje, evidenciándose que los cuasiexperimentos donde la población fue dividida en un grupo experimental y un grupo control, fueron los más utilizados dado a su alta efectividad al poderse comparar variables en ambos grupos a través del uso pre y post test (ver figura 2), los cuales arrojan unos niveles iniciales y finales que determinarán el impacto que tuvo el proceso de intervención.

Por otra parte, es posible apreciar un alto porcentaje correspondiente a metodologías preexperimentales, donde el estudio fue llevado a cabo solo en un grupo experimento. También, se puede observar cómo las investigaciones con enfoques cualitativos se basaron para sus investigaciones en una metodología de revisión sistemática. con este análisis, se puede determinar que los estudios abordados tuvieron mayor relevancia en los enfoques cuantitativos. En la siguiente figura se puede observar de manera más clara lo expuesto anteriormente.

**Figura 2***Metodologías implementadas*

**Fuente.** Elaboración propia

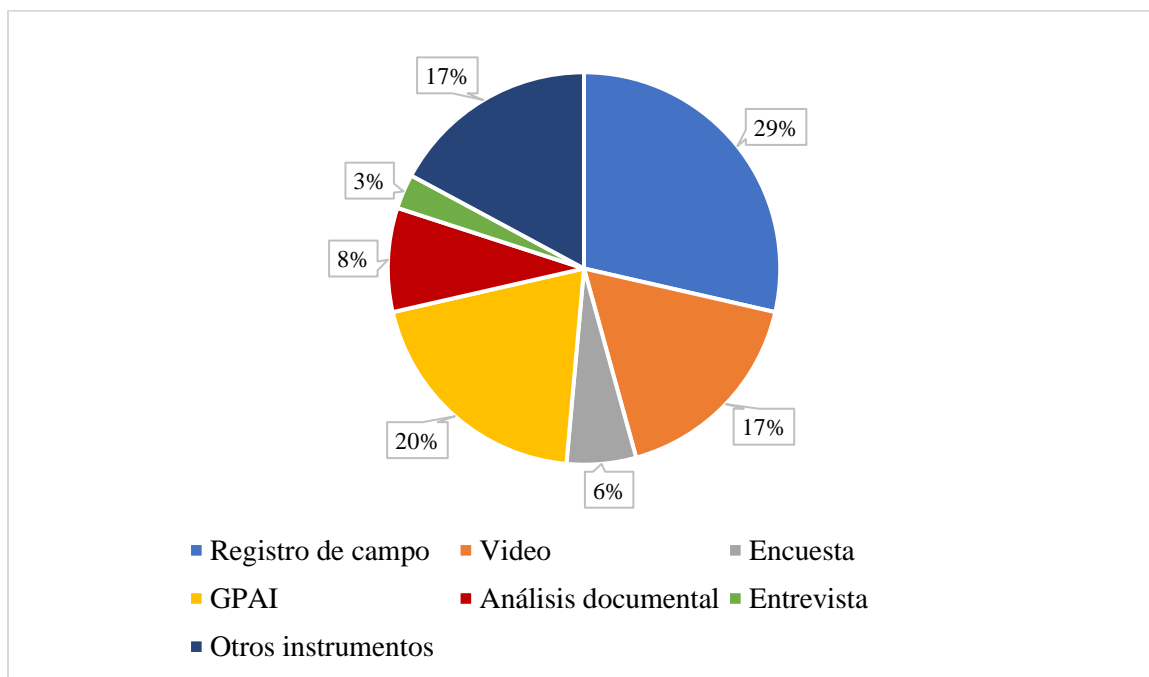
Respecto a los instrumentos utilizados, el registro o anotaciones de campo posee el mayor índice porcentual dado que es una herramienta muy eficaz, que al igual que, el pre y post test, ofrece la posibilidad de conocer el estado inicial y final de la población a intervenir y, de igual forma, llevar un control del proceso de intervención, por lo tanto, es un instrumento que debe estar presente dentro de la implementación de un modelo comprensivo TGfU. Ahora bien, otro instrumento muy recurrente en las investigaciones corresponde a la herramienta de evaluación del rendimiento de juego, mejor conocida por sus siglas en inglés como GPAI (Game Performance Assessment Instrument), la cual permite evaluar el rendimiento de los jugadores a partir de aspectos como la toma de decisiones, ejecución técnica, rendimiento global de juego, entre otros (ver figura 3).

Al mismo tiempo, se puede apreciar que la grabación de videos es otro instrumento muy utilizado en las diferentes investigaciones, puesto que, resulta muy útil para realizar procesos más

profundos de análisis al brindar la posibilidad de pausar, reanudar y repetir una acción de juego el número de veces que sea necesario. Por otro lado, se pudo evidenciar el uso de otros instrumentos poco conocidos dentro del estudio de una metodología comprensiva TGfU como lo son: el protocolo de acuerdo con la declaración de Helsinki, el instrumento de análisis de secuencias ofensivas de Almeida, Ferreira y Volossovitch, el instrumento de Tallir, entre otros; los cuales ocuparon un alto porcentaje dentro del presente proyecto y fueron agrupados dentro de una sola categoría por ser utilizados en un solo estudio cada uno. De igual modo, en la siguiente figura se pueden identificar otros tipos de instrumentos que fueron empleados en los documentos encontrados en el presente proyecto.

**Figura 3**

*Instrumentos utilizados*



**Fuente.** Elaboración propia

Acerca de los resultados obtenidos, a continuación se muestran los índices porcentuales arrojados por las diferentes investigaciones encontradas en el presente proyecto, apreciándose los resultados positivos o las mejorías que aporta la metodología comprensiva y más concretamente el modelo TGfU, a la enseñanza de gestos técnicos no solo en estudiantes de secundaria, sino también en deportistas quienes pudieron aprender y volver más eficiente diferentes acciones técnicas como el pase, lanzamiento, regate, remate, conducción de balón, entre otros; que se encuentran inmersas en diferentes disciplinas deportivas (ver figura 4).

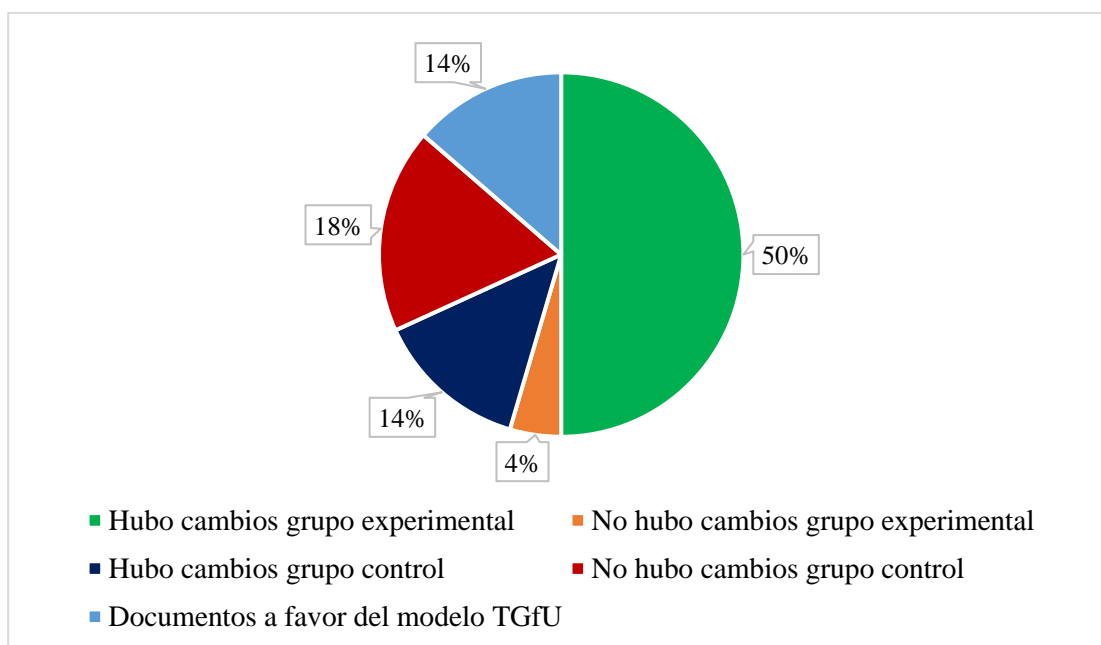
Otro aspecto que se pudo identificar y que es común en investigaciones de este tipo, son las mejorías que se presentan en la toma de decisiones por parte de los participantes, esto debido a que la metodología comprensiva TGfU es un modelo táctico que aborda un deporte desde una perspectiva global y no tanto específica, donde se presta más atención a los principios ofensivos o defensivos de determinadas disciplinas, dejando de lado la ejecución técnica y, es por ello que, en el presente proyecto se quiso conocer los efectos que se pueden presentar en ese aspecto al implementar este tipo de metodología.

Ahora bien, fue posible observar resultados positivos en los grupos de control en los diferentes estudios, pero tales resultados fueron significativamente mayores en los grupos experimento, por lo cual el modelo TGfU muestra ser un modelo superior a metodologías como el de instrucción directa o tradicional, las cuales fueron utilizadas en algunos de los estudios encontrados. Asimismo, se pudo conocer que el modelo TGfU no solo aporta mejorías a la ejecución técnica de estudiantes y deportistas, sino que, además, contribuye a reducir la ejecución de habilidades inapropiadas y alcanzar un mayor conocimiento procedimental, por lo tanto, el emplear este tipo de metodologías en la práctica deportiva, muestra ser una alternativa eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier deporte.

Por último, las investigaciones de enfoque cualitativo encontradas en el presente proyecto exponen que el modelo comprensivo TGfU es una alternativa interesante a implementar, tanto en las clases de Educación Física como en la práctica de deportes, destacando los efectos positivos que esta metodología puede aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje al ser un método no analítico, en donde el educando o deportista participa de forma activa en dicho proceso y en donde se va a encontrar más motivado, mejorando de esta manera diferentes aspectos como lo son los componentes técnico-tácticos. Lo mencionado anteriormente, se expone dentro de la siguiente figura.

**Figura 4**

*Resultados obtenidos*



**Fuente.** Elaboración propia

#### 4. Análisis y discusión

La presente investigación, tuvo como objetivo analizar cuáles son las tendencias investigativas sobre el modelo de enseñanza comprensivo Teaching Games for Understanding (TGfU) como medio facilitador en el aprendizaje de los gestos técnicos en deportes colectivos, en los estudiantes de secundaria. Como principal hallazgo, se encontró que el modelo TGfU aporta efectos positivos en el proceso de aprendizaje, no solo a nivel táctico, sino también técnico, siendo inclusive más eficiente que los modelos técnicos, puesto que, como se pudo evidenciar en la investigación de Abad et. al. (2020), Nathan, et. al. (2014) y Práxedes, et. al. (2021), donde el modelo TGfU aportó mayores beneficios en la ejecución de habilidades que otras metodologías como el modelo técnico y la práctica no estructurada.

Otro estudio que corrobora la eficiencia del modelo TGfU frente a otras metodologías, es el realizado por Batez, et. al. (2021) en donde se compararon los aportes de dicho modelo frente a un modelo tradicional en la práctica de voleibol y se pudo evidenciar que el modelo TGfU resultó ser más apropiado durante su implementación, puesto que, a pesar de evidenciarse efectos positivos en ambos modelos, el ejecutar la técnica de pase por encima de la cabeza y pase de antebrazo, el grupo experimental tuvo un aprendizaje más significativo, debido al mayor disfrute de la práctica que ellos vivenciaron a través de la metodología comprensiva TGfU.

Asimismo, Gutiérrez, et. al. (2014) encontraron en su investigación realizada con 19 estudiantes sin experiencia previa en el balonmano, que el modelo TGfU condujo a mejoras, tanto a nivel táctico en cuanto a la toma de decisiones y mantenimiento del balón, así como también, a nivel técnico al observarse resultados positivos en la ejecución de pase y regate; resultados que se dieron de igual forma en el estudio Conte, et. al. (2013) al apreciarse mejor ejecución en la técnica de pase, bote y lanzamiento en jugadores de baloncesto.

Por otra parte, otro hallazgo importante encontrado dentro de la presente investigación, tiene que ver con la eficacia del modelo TGfU tras ser aplicado en pocas sesiones de entrenamiento, como ocurrió en una investigación llevada a cabo en Portugal en donde Duarte, et. al. (2018) pudo observar que con tan solo siete clases de 90 minutos cada una en la disciplina de balonmano, estudiantes de grado sexto del nivel de secundaria sin experiencia previa en dicho deporte, obtuvieron resultados positivos en la técnica de tiro, así como también, se pudo evidenciar mejor desempeño individual de juego ofensivo.

Al mismo tiempo, Calábria, et. al. (2019), pudo evidenciar que con un acumulado total de 22,5 horas de entrenamiento, repartidas en cinco días consecutivos, 18 estudiantes novatos en baloncesto pudieron mejorar su técnica de pase y tiro, por lo cual, aplicar este tipo de estrategias para acumular trabajo resulta interesante a la hora de emplear el modelo TGfU, para mejorar la calidad técnica, ya sea de estudiantes o jugadores, quienes además de ello, van a obtener adherencia hacia la práctica deportiva como se concluyó en la investigación de Morales, et. al. (2018), donde 41 estudiantes de una institución educativa en España obtuvieron mejoras en las variables de adherencia y rendimiento deportivo.

Ahora bien, a pesar de los hallazgos encontrados por Duarte et. al. (2018) y Calábria, et. al. (2019), también fue posible encontrar estudios como los de Nathan (2016) en el que no existieron diferencias significativas, tanto a nivel técnico como táctico tras cinco semanas de intervención en jugadores de bádminton debido a lo complejo que le resultaba al docente el ejecutar correctamente el modelo en ciertas ocasiones, pero del mismo modo, existen estudios como el de López et. al. (2016), quienes con nueve sesiones de entrenamiento en baloncesto aplicadas a estudiantes con edades entre 14 y 15 años pudieron apreciar mejorías en la ejecución técnica en situaciones cerradas de juego, además el estudio realizado por Sierra, et. al. (2020) en

el que jugadores de fútbol vivenciaron la metodología TGfU, alcanzando también, mejorías en técnicas de pase, conducción de balón y remate, en tan solo seis semanas de intervención al evidenciarse un desarrollo de la estrategia en el juego provocando que los jugadores evolucionaran en relación con la inteligencia táctica.

Otro aspecto interesante que fue posible apreciar en la presente investigación, se encuentra relacionado con los hallazgos por parte de Dania et. al. (2016), quienes además de evidenciar mejoras en la ejecución técnica de estudiantes de dos escuelas en Grecia y tras una intervención de dos meses de duración, descubrieron que el hacer uso de una metodología comprensiva TGfU hace que, tanto estudiantes como jugadores reduzcan la ejecución de habilidades innecesarias durante situaciones de juego, generándose valores más altos en cuanto a dominio psicomotor y cognitivo, lo cual evidencia que a través del modelo TGfU sí se alcanzan aprendizajes efectivos, respecto al aprendizaje de determinada disciplina deportiva.

De igual modo, se hallaron estudios de enfoque cualitativo como los de Gutiérrez (2016), Fernández et. al. (2020) y Abad et. al. (2020) quienes a través de revisiones sistemáticas y análisis documental, concluyeron que la implementación de un modelo de enseñanza TGfU aporta efectos positivos en la ejecución técnica, tanto de deportistas como estudiantes, evidenciándose además la superioridad el modelo TGfU respecto a otras metodologías como el modelo técnico, puesto que, propone que el estudiante aprenda de un deporte desde una perspectiva técnica, táctica, física y cognitiva, lo cual hace que sea un modelo con muchas posibilidades de éxito. De igual forma, Fernández et. al. (2020) afirma que, el uso de juegos modificados como recurso metodológico, aporta efectos positivos en la enseñanza de componentes técnico-tácticos de un deporte en edades tempranas. al haber un mayor contacto total con el balón y, por ende, un mayor número de acciones técnicas.



Finalmente, los estudios encontrados corroboran que el modelo de enseñanza comprensivo TGfU es un medio eficaz para el aprendizaje de gestos técnicos en deportes colectivos, en estudiantes de secundaria o jugadores con igual rango de edad, al evidenciarse en la mayoría de ellos los efectos positivos en el aprendizaje de gestos técnicos como pase por encima de la cabeza y pase de antebrazo en voleibol (Batez, et. al. 2020), ejecución de pase y regate en balonmano (Gutiérrez, et al. 2014), la técnica de pase, bote y lanzamiento en baloncesto (Conte, et. al. 2013 y Calábria, et. al. 2019), entre otros, en donde además de ello, se pudo evidenciar la eficacia del modelo TGfU al ser aplicado por cortos periodos de tiempo como ocurrió en las investigaciones de López et al. (2016) y Sierra, et. al. (2020). Asimismo, el modelo TGfU no solo fue efectivo para el aprendizaje de gestos técnicos propios de una disciplina deportiva, sino que también, contribuyó a la reducción en la ejecución de habilidades innecesarias durante situaciones de juego, generándose valores más altos en cuanto a dominio psicomotor y cognitivo, como sucedió en el estudio de Dania et. al. (2016) en el que participaron 91 estudiantes de diferentes instituciones educativas en Grecia, quienes experimentaron el modelo a través de un proceso de intervención enfocado al balonmano, a lo largo de dos meses con sesiones de 45 minutos. Por lo tanto, el modelo TGfU es una alternativa muy interesante a implementar, tanto en sesiones de entrenamiento como en clases de Educación Física, con muchas probabilidades de éxito para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a deportes.

## 5. Conclusión

Según los resultados hallados en la presente investigación a través de un proceso de análisis se puede concluir que, la metodología comprensiva TGfU es un medio eficaz para el aprendizaje de acciones técnicas de diferentes disciplinas deportivas colectivas como el baloncesto, fútbol, balonmano, voleibol, entre otros, al evidenciarse efectos positivos en su ejecución por parte de estudiantes y jugadores quienes mejoraron diferentes tipos de técnicas como el pase, regate, conducción de balón, lanzamiento, remate, entre otras técnicas. Además, fue posible apreciar las mejorías que se dan en el aspecto motivacional por parte de estudiantes y jugadores quienes al vivenciar una metodología comprensiva TGfU presentan mejor disposición al participar en las sesiones de entrenamiento.

Igualmente, el modelo comprensivo TGfU parece ser una alternativa interesante a implementar, sí se quiere llegar rápidamente a procesos de aprendizaje o perfeccionamiento de gestos técnicos, puesto que, fue posible apreciar la eficacia que posee la implementación del modelo tras su aplicación a lo largo de tan solo nueve sesiones de entrenamiento o seis semanas como pudo observarse en diferentes estudios encontrados en el presente proyecto. No obstante, tal afirmación no se puede corroborar del todo, puesto que, así como existieron estudios que mostraron la eficacia del modelo con pocas sesiones de entrenamiento, también existieron estudios donde no se alcanzaron resultados significativos respecto al aprendizaje de gestos técnicos.

Por otro lado, el modelo comprensivo TGfU mostró ser superior respecto a otras metodologías tales como el modelo técnico y tradicional puesto que, al ser comparado con el modelo TGfU a través de las diferentes investigaciones encontradas, se pudo observar que el modelo obtuvo efectos positivos mayores con respecto a los otros modelos mencionados, tanto en

el aprendizaje de gestos técnicos, como en la motivación por parte de estudiantes y jugadores, lo cual convierte al modelo TGfU en un modelo con muchos beneficios para enseñar y/o perfeccionar los fundamentos técnicos de cualquier disciplina deportiva colectiva. Además, el modelo TGfU resulta ser efectivo para reducir acciones innecesarias en determinadas situaciones de juego, como fue posible apreciarlas en ciertas investigaciones encontradas, por lo tanto, un plan de área o de entrenamiento basado en la metodología comprensiva resulta muy eficaz para favorecer al aprendizaje asertivo de acciones técnicas, tanto de estudiantes como jugadores de deportes colectivos.

## 6. Recomendaciones

Referente a las recomendaciones, se sugiere llevar a cabo más investigaciones en las que se analicen los efectos que se dan por parte de estudiantes de secundaria y/o jugadores de igual rango de edad, a la hora de aprender un gesto técnico de cualquier deporte colectivo, puesto que, el modelo TGfU ha sido estudiado siempre desde una perspectiva táctica, y no tanto técnica. Del mismo modo, se recomienda realizar investigaciones de tipo experimental, tanto en instituciones educativas como clubes deportivos, donde sea comparada la metodología comprensiva TGfU con otros modelos, para de esa forma tener una noción más clara de los beneficios que tiene el modelo a nivel técnico y, si es superior respecto otros modelos que no sean el técnico o tradicional analizados en el presente proyecto.

Por otro lado, se sugiere estudiar más a fondo la efectividad del modelo TGfU en cortos periodos de tiempo, esto debido a que, así como se encontraron estudios que evidenciaban sus beneficios en poco tiempo, también existieron estudio en los que fue todo lo contrario. Por ello, resulta interesante analizar este aspecto en investigaciones futuras para que, en caso de corroborar tales beneficios, se brinde un gran aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocado a deportes colectivos. Finalmente, se recomienda que docentes y/o entrenadores se eduquen en cuanto al modelo TGfU para ser aplicado de forma asertiva y generar nuevas estrategias de aprendizaje, que favorezcan la práctica de un deporte colectivo.

## 7. Referencias

- Abad , M., Collado-Mateo, D., Fernández-Espínola, C., Castillo, E., & Fuentes-Guerra, F. (2020). Effects of Teaching Games on Decision Making and Skill Execution: A Systematic Review and Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(2), 1-13. <https://doi.org/10.3390/ijerph17020505>
- Aguilar, J. (2016). *Enseñanza y Evaluación de la Toma de Decisiones con Estudiantes en Deportes Colectivos*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/44552/26136089.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Baena Paz, GM. Metodología de la investigación. 3a. ed. Ciudad de México: Patria. 2017.
- Baptista, P., Hernández, R., & Fernández, C. (2014). *Metodología de la Investigación (sexta edición)*. México: McGraw Hill Education.
- Batez, M., Petrušić, T., Bogataj, Š., & Trajkovic, N. (2021). Effects of Teaching Program Based on Teaching Games for Understanding Model on Volleyball Skills and Enjoyment in Secondary School Students. *Sustainability*, *13*(606). <https://doi.org/10.3390/su13020606>
- Calábria-Lopes, M., Greco, P., & Pérez-Morales, J. (2019). Teaching Games for Understanding in Basketball Camp: the Impact on Process and Product Performance. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, *56*(15), 209-224. <https://doi.org/10.5232/ricyde2019.05606>

- Carmona, L. (2018). Las matrices o tablas de doble entrada: una aplicación práctica en las investigaciones de diseño. *De los métodos y las maneras*(3), 107-112. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <http://hdl.handle.net/11191/6373>
- Carpenter, E. J. (2010). The tactical games model sport experience: An examination of student motivation and game performance during an ultimate frisbee unit (Tesis doctoral). Recuperada de ProQuest ERIC [http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1216&context=open\\_access\\_dissertations](http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1216&context=open_access_dissertations)
- Casillas, J. (2014). *La Enseñanza Comprensiva de los Juegos Deportivos en el Ámbito Escolar*. [Trabajo de grado, Universidad de Zaragoza]. España.
- Conte, L., Moreno-Murcia, J., Pérez, G., & Iglesias, D. (2013). Comparación Metodología Tradicional y Comprensiva en la Práctica del Baloncesto. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 13(51), 507-523. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista51/artensenanza392.pdf>
- Dania, A., Zounhia, K., & Kossiva, I. (2016). Effects of Teaching Games for Understanding on Quantitative and Qualitative Indices of Grade Three Student's Game Performance. *9th International Conference of Education, Research and Innovation* (págs. 8524-8532). Atenas: ICERI. <http://dx.doi.org/10.21125/iceri.2016.0942>
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Santillana. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://practicasdelaen2.files.wordpress.com/2013/04/mc3a9todos-de-ensec3blanza-davini.pdf>

- Duarte, A., Santos, A., Dias, M., & da Cruz, E. (2018). O Impacto de uma Abordagem Compreensiva de Curta Duração Sobre o Desempenho Das Ações Ofensivas no Jogo de Andebol. *Revista de Ciencias del Deporte*, 14(1), 35-44. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6408744>
- Echeverri, J. (2012). Algunas consideraciones sobre los deportes de cooperación y oposición. *Revista de Educación Física*, 1(1), 70-78. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7889816>
- Fernández-Espínola C, Abad Robles MT, Giménez Fuentes-Guerra FJ. Small-Sided Games as a Methodological Resource for Team Sports Teaching: A Systematic Review. *Int J Environ Res Public Health*. 2020 Mar 13;17(6):1884. doi: 10.3390/ijerph17061884. PMID: 32183219; PMCID: PMC7143077.
- Fernandez-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Á., & Aznar, M. (2016). Modelos Pedagógicos en Educación Física: Consideraciones Teórico-Prácticas para Docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*(413), 55-75. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5481227>
- Granja, D. O. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, (19), 93-110. <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/320>
- Guazhambo, R., & Sucuzhañay, J. (2011). *Metodología para la evaluación física, técnica, táctica y psicología del fútbol para niños de 10-12 años de la escuela de fútbol Jogo Bonito*. [Trabajo de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1227/14/UPS-CT002129.pdf>

Gutiérrez, D., Fiset, J., García-López, L., & Contreras, O. (2014). Assessment of Secondary School Student's Game Performance Related to Tactical Contexts. *Journal of Human Kinetics*, 42(2014), 223-234. doi:<https://doi.org/10.2478/hukin-2014-0076>

Gutiérrez, I. (2016). *El Modelo Comprensivo y su Aplicación al Balonmano*. [Trabajo de grado, Universidad de León]. España. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTI%C3%89RREZ%20ANDR ADE\\_ISABEL\\_2016\\_GCAFD.pdf?sequence=1](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTI%C3%89RREZ%20ANDR ADE_ISABEL_2016_GCAFD.pdf?sequence=1)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2013). Metodología de la investigación. (6ta ed.). Distrito Federal, México: Interamericana Editores, S.A.

Hortigüela, D., & Hernando, A. (2017). Teaching Games for Understanding: A Comprehensive Approach to Promote Student's Motivation in Physical Education. *Journal of Human Kinetics*, 59(2017), 17-27. doi:10.1515/hukin-2017-0144

Jiménez, S. (2016). *Modelo de Enseñanza Comprensiva de la Educación Física en la Educación Secundaria*. [Trabajo de grado, Universidad de León]. España. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6639/JIM%C3%89NEZ%20P%C3%89 REZ\\_SARA\\_2016\\_GCAFD.pdf?sequence=1](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6639/JIM%C3%89NEZ%20P%C3%89 REZ_SARA_2016_GCAFD.pdf?sequence=1)

Ley 115. (1994). Congreso de la República de Colombia. Ley General de la Educación. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

López, I., Práxedes, A., & del Villar, F. (2016). Effect of an Intervention Teaching Program, Based on TGfU Model, on the Cognitive and Execution Variables, in the Physical Education



- Context. *European Journal of Human Movement*, 2016(37), 88-108. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5774951>
- Martínez, D. (2016). Uso de los Juegos Dirigidos y Modificados en la clase de Educación Física. *Publicaciones Didácticas*, 59-63. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/235858737.pdf>
- Morales, M., & Arias, J. (2017). Propuesta de Formación del Profesorado en el Enfoque Teaching Games for Understanding. *Revista Española de Educación Física y Deportes*(419), 99-107. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/612>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá D. C. Colombia
- Morales-Belando, M., Calderón, A., & Arias-Estero, J. (2018). Improvement in game performance and adherence after an aligned TGfU floorball unit in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 1-15. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1530747>
- Nathan, S. (2016). Badminton instructional in Malaysian schools: a comparative analysis of TGfU and SDT pedagogical models. *SpringerPlus*, 5(1215), 1-14. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2872-3>
- Nathan, S., Mohd, A., & Salimin, N. (2014). The Effects of Teaching Games for Understanding Coaching Context Elite Malaysian School Player's in General Hockey Skills and Mini Game Play. *International Journal of Humanities, Arts, Medicine And Sciences*, 2(4), 15-24. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de

[https://www.researchgate.net/publication/280735725\\_THE\\_EFFECT\\_OF\\_TEACHING\\_GAMES\\_FOR\\_UNDERSTANDING\\_COACHING\\_CONTEXT\\_ON\\_ELITE\\_MALAYSIAN\\_SCHOOL\\_PLAYER'S\\_IN\\_GENERA\\_HOCKEY\\_SKILLS\\_AND\\_MINI\\_GAME\\_PLAY](https://www.researchgate.net/publication/280735725_THE_EFFECT_OF_TEACHING_GAMES_FOR_UNDERSTANDING_COACHING_CONTEXT_ON_ELITE_MALAYSIAN_SCHOOL_PLAYER'S_IN_GENERA_HOCKEY_SKILLS_AND_MINI_GAME_PLAY)

Práxedes, A., González, R., del Villar, F., & Gil-Arias, A. (2021). Combining Physical Education and unstructured practice during school recess to improve the student's decision-making and execution. *Retos*, 41, 502-515. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.83455>

Rivas, O. (2013). Guía Didáctica para la Enseñanza de la Técnica (Niños y Adolescentes de 8 a 16 años). *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 10(1). Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/5324>

Rivas, O., & Sánchez, E. (2012). Guía Didáctica del Curso: Táctica y Estrategia en Fútbol. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 10(1). Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7087411>

Robles, M., Benito, P., Giménez, F., & Robles, J. (2013). Fundamentos Pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 137-146. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/1630/163028052007.pdf>

Sánchez-Gómez, R., Devís-Devís, J., & Navarro-Adelantado, V. (2014). El Modelo Teaching Games for Understanding en el Contexto Internacional y Español: Una Perspectiva Histórica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 3(16), 197-213. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de [http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2014/12/agora\\_16\\_3b\\_sanchez\\_et\\_al.pdf](http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2014/12/agora_16_3b_sanchez_et_al.pdf)

- Sierra-Ríos, J., Clemente, F., Rey, E., & González-Víllora, S. (2020). Effects of 6 Weeks Direct Instruction and Teaching Games for Understanding Programs on Physical Activity and Tactical Behaviour in U-12 Soccer Players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(14), 1-14. <https://doi.org/10.3390/ijerph17145008>
- Sosa, A. Capote, S. (2014). *Modelo Tradicional Versus Enfoque por Competencias*. [Trabajo de Grado, Universidad del CES]. Recuperado el día 22 de junio del 2021, de [https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2017-08/MODELO\\_TRADICIONAL\\_vs\\_ENFOQUE\\_por\\_COMPETENCIAS.pdf](https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2017-08/MODELO_TRADICIONAL_vs_ENFOQUE_por_COMPETENCIAS.pdf)
- Toro, S. (2012). Didáctica de la Motricidad, una propuesta desarrollada en rel-acción a la infancia. *Estudios Pedagógicos*, 38(1), 45-57. doi:10.4067/S0718-07052012000100002
- Verdote, C. (2013). *Análisis de las ventajas e inconvenientes de los modelos cooperativo y tradicional en Educación Física*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4032/TFG-G414.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Wilches, J. (2016). *El Modelo Comprensivo como Estrategia para Cualificar la Técnica en la Recepción en el Equipo de Voleibol Masculino de la Universidad Libre Colombia*. [Proyecto de grado, Universidad libre de Colombia]. Recuperado el día 3 de junio del 2021, de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11839/Proyecto%20de%20grado%20wilches1%201%201%20%281%29%204%202.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



## Anexos

## Anexo A. Matriz de doble entrada.

| Título   | Lugar  | Año  | Autores  | Temática                                       | Objetivos  | Metodología  | Fuente información | Instrumentos         | Resultados  | Conclusiones   |
|--|--------|------|--|--|--|--|--------------------|----------------------|---|--|
| Effects of Teaching Games on Decision Making and Skill Execution: A Systematic Review and Meta-Analysis. | España | 2020 | Abad, M;<br>Collado-Mateo, D;<br>Fernández-Espínola, C; Castillo, E y Fuentes-Guerra, F. | Ejecución de habilidades y toma de decisiones. | Revisar sistemáticamente la literatura científica sobre los efectos de las intervenciones de enfoque técnico y táctico en la ejecución de habilidades y la toma de decisiones. | Revisión sistemática y protocolos de metaanálisis. | Scopus             | Análisis documental. | Modelos tácticos como el propuesto por Bunker y Thorpe, resultó en una mejora significativa en la ejecución de habilidades en dos de los seis estudios. | Modelo comprensivo, tienen efectos positivos en la ejecución de habilidades mientras que los modelos técnicos son inadecuados. |

| Título   | Lugar     | Año  | Autores  | Temática                             | Objetivos  | Metodología   | Fuente información       | Instrumentos  | Resultados   | Conclusiones  |
|--|-----------|------|--|--------------------------------------|--|---|--------------------------|---|--|---|
| Effects of Teaching Program Based on Teaching Games for Understanding Model on Volleyball Skills and Enjoyment in Secondary School Students. | Eslovenia | 2021 | Batez, M; a Petrušič, T; Bogataj, S y Trájkovic. | Habilidades y disfrute del voleibol. | Implementar el modelo TGfU en el programa de Educación Física y examinar su impacto en las habilidades y el disfrute del voleibol. | Se incluyeron en el estudio 54 estudiantes adolescentes (entre 14 y 16 años) quienes fueron divididos en un grupo experimental quien vivenció el modelo TGfU y un grupo control con actividades habituales de Educación Física (tradicional). | Google Búsqueda Avanzada | Protocolo de acuerdo con la Declaración de Helsinki y escala de compromiso deportivo. | Ambos grupos obtuvieron mejoras en las técnicas de pase por encima de la cabeza y pase de antebrazo. El modelo TGfU obtuvo un placer deportivo percibido significativamente mayor que el modelo tradicional de Educación Física. | Ambos modelos muestran ser efectivos para mejorar las habilidades del voleibol en situaciones cerradas, pero el modelo TGfU al es más apropiado a implementar puesto que favorece al disfrute en la práctica deportiva. |

| Título   | Lugar   | Año  | Autores                          | Temática                              | Objetivos  | Metodología  | Fuente información       | Instrumentos   | Resultados   | Conclusiones   |
|--|---------|------|----------------------------------|---------------------------------------|--|--|--------------------------|--|--|--|
| The Effects of Teaching Games for Understanding Coaching Context Elite Malaysian School Player´s in Genera Hockey Skills and Mini Game Play. | Malasia | 2014 | Nathan, S; Mohd, A y Salimin, N. | Velocidad y ejecución de habilidades. | Determinar el efecto de aplicar de un modelo de enseñanza TGfU en la velocidad y ejecución de habilidades generales en jugadores de élite de hockey escolar. | Se intervino a 45 deportistas con un rango de edad entre 14 y 17 años quienes fueron divididos en un grupo experimental al que le fue aplicado modelo TGfU y un grupo control que se le aplicó modelo el modelo técnico. | Google Búsqueda Avanzada | Henry Friedel Field Hockey Test. Observación de juego no habitual. | Mejora significativa en la velocidad de ejecución de habilidades en general del hockey en y en el control de balón, después de la intervención. Mejor coordinación neuromuscular, viso-pédica, reflejos rápidos, motivación y alta concentración para esprintar. | El enfoque TGfU es un método de entrenamiento adecuado para entrenar al jugador de hockey. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores   | Temática                      | Objetivos  | Metodología          | Fuente de información | Instrumentos        | Resultados   | Conclusiones  |
|---|--------|------|---|-------------------------------|--|----------------------|-----------------------|---------------------|--|---|
| Small-Sided Games as a Methodological Resource for Team Sports Teaching: A Systematic Review. | España | 2020 | Fernández-Espíola, C; Abad, M y Fuente-S-Guerra, F. | Componentes técnico-tácticos. | Analizar y describir las posibilidades metodológicas que los juegos reducidos pueden brindar en cuanto a la enseñanza de los aspectos técnico-tácticos, en los deportes de equipo en edades tempranas. | Revisión sistemática | PubMed                | Análisis documental | 47 estudios cumplieron con los criterios de elegibilidad y fueron incluidos en la investigación. | El uso de juegos reducidos como recurso metodológico aporta efectos positivos en la enseñanza de componentes técnicos y tácticos de un deporte en edades tempranas al haber un mayor contacto total con el balón y por lo tanto el número de acciones técnicas. |



| Título  | Lugar  | Año  | Autores  | Temática                                | Objetivos   | Metodología   | Fuente<br>información | Instrumentos   | Resultados  | Conclusiones   |
|---|--------|------|--|---|---|---|-----------------------|--|---|--|
| Assessment of Secondary School Student's Game Performance Related to Tactical Contexts. | España | 2014 | Gutiérrez, D;<br>Fisette, J;<br>García -<br>López,<br>L y<br>Contreras, O. | Desempeño de juego y enseñanza táctica. | Diseñar e implementar un enfoque de "contexto de juego " para evaluar componentes del desempeño del juego y proporcionar información que podría usarse para diseñar progresiones de aprendizaje adecuadas dentro de la enseñanza táctica. | Se incluyó 19 estudiantes de Educación Física sin experiencia en balonmano, quienes fueron sometidos a diferentes actividades basadas en un enfoque táctico (TGfU) las cuales fueron documentadas mediante archivos de video. | Scopus                | Herramienta de Evaluación del Rendimiento de Juego (GPET). | Resultados positivos en habilidades de pase y regate, además de presentarse mejoras en la toma de decisiones y mantenimiento del balón. | La aplicación de modelos tácticos como el TGfU, aporta beneficios a la enseñanza y aprendizaje de aspectos tanto técnicos como tácticos. |

| Título   | Lugar   | Año  | Autores    | Temática                   | Objetivos   | Metodología  | Fuente información | Instrumentos  | Resultados   | Conclusiones   |
|--|---------|------|------------|----------------------------|---|--|--------------------|---|--|--|
| Badminton instructional in Malaysian schools: a comparative analysis of TGfU and SDT pedagogical models. | Malasia | 2016 | Nathan, J. | Habilidades en movimiento. | Examinar los efectos que tiene el modelo TGfU en comparación con el SDT y un modelo técnico sobre el aprendizaje de habilidades en movimiento en bádminton. | Participaron 32 jugadores de bádminton con edades comprendidas entre los 15 y 16 años quienes fueron divididos al azar en dos grupos de igual número de personas en donde durante un periodo de 5 semanas se implementaron 12 lecciones y en donde a un grupo se aplicaba el modelo TGfU y el otro el SDT. | Scopus             | Observación directa, análisis de videos, registro de reflexiones por parte de entrenadores, apuntes de campo. | Respecto a la toma de decisiones y la ejecución de habilidades en el juego de dobles, el análisis no reveló diferencias significativas después de la intervención. | A pesar de no encontrarse beneficios en cuanto a la ejecución de habilidades, el modelo TGfU presenta ciertos beneficios en cuanto al rendimiento general de juego o aspecto táctico. Se sugiere que dicho modelo sea aplicado por el profesorado con la condición de comprender cómo navegar dentro del modelo TGfU de manera efectiva. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores   | Temática                | Objetivos   | Metodología  | Fuente<br>información | Instrumentos   | Resultados  | Conclusiones   |
|---|--------|------|---|-------------------------|---|--|-----------------------|--|---|--|
| Improvement in game performance and adherence after an aligned TGfU floorball unit in physical education. | España | 2018 | Morales-Belando, M; Calderón, A. y Arias-Estero, J. | Desempeño y adherencia. | Verificar si los alumnos mejoraron en variables relacionadas con el desempeño y la adherencia luego de la promulgación de una unidad TGfU alineada. | Participaron 41 alumnos de una institución educativa de España donde todos participaron en las clases de floorball sin tener experiencia, bajo el modelo TGfU. Además, se realizaron pre y post test donde fueron evaluadas la toma de decisiones, la ejecución técnica, el rendimiento de juego, entre otros. | Scopus                | Pre y post test, instrumento de evaluación del rendimiento de juego, dos escalas psicológicas y dos entrevistas de grupos focales con los alumnos y el profesor. | Se evidenciaron mejoras en la toma de decisiones, ejecución técnica, cobertura, apoyo, rendimiento de juego, disfrute e intención de estar físicamente activos. | Los alumnos mejoraron las variables relacionadas con el rendimiento y la adherencia. |

| Título  | Lugar    | Año  | Autores                                       | Temática   | Objetivos   | Metodología   | Fuente<br>información | Instrumentos  | Resultados   | Conclusiones  |
|---|----------|------|---|------------|---|---|-----------------------|---|--|---|
| O Impacto de uma Abordagem Compreensiva de Curta Duração Sobre o Desempenho Das Ações Ofensivas no Jogo de Andebol. | Portugal | 2018 | Duarte, A.; Santos, A.; Diaz, M y Da Cruz, E. | Desempeño. | Analizar el desempeño de los estudiantes en una unidad didáctica de corta duración, teniendo como base o recurso el modelo comprensivo. | Participaron 16 alumnos de entre 12 y 13 años de edad de grado sexto de secundaria sin experiencia previa en el balonmano, quienes fueron sometidos a 7 clases de 90 minutos y a pre y post test. | Dialnet               | Grabación de video, apuntes de campo, instrumento de análisis de secuencias ofensivas de Almeida, Ferreira y Volossovitch. Herramienta de evaluación del rendimiento de juego (GPAI) e instrumento de Tallir. | Los resultados observados entre la primera y última clase revelan una mejora en el desempeño individual de juego ofensivo en los índices de decisión sin balón, ejecución motora y eficiencia. Mejora en la técnica de tiro. | El modelo comprensivo aporta beneficios al aprendizaje de los estudiantes, particularmente en el desempeño ofensivo. Además, se evidencia mejoras en el componente técnico al obtenerse resultados positivos en la ejecución motora de acciones en balonmano. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores   | Temática  | Objetivos  | Metodología  | Fuente de información | Instrumentos   | Resultados   | Conclusiones   |
|---|--------|------|---|---|--|--|-----------------------|--|--|--|
| Combining Physical Education and unstructured practice during school recess to improve the student's decision-making and execution. | España | 2021 | Práxedes, A; González, R; del Villar, F y Gil-Arias, A. | toma de decisiones y la ejecución de habilidades. | Analizar el efecto de una unidad de baloncesto basada en el modelo TGfU, combinada con un programa de práctica no estructurada basada en juegos modificados (grupo experimental), en comparación con la aplicación únicamente de una unidad didáctica (grupo control), en la toma de decisiones y la ejecución en alumnos de Educación Física. | Participaron 31 alumnos con edades entre los 12 y 14 años quienes cursaban su primer año de secundaria, no tenían noción referente al baloncesto y quienes fueron sometidos a un proceso de intervención de cuatro semanas de duración en donde el grupo fue dividido en un grupo experimental conformado por 21 estudiantes y un grupo control con 10 estudiantes. De igual forma, se realizaron pre y post test. | Scopus                | Observación sistemática, utilizando el instrumento de evaluación del rendimiento de juego. | Al compararse los resultados pre y post test, se pudo evidenciar en el post test que el grupo experimental obtuvo mejorías mayores que el grupo control en la técnica de pase y asimismo a la toma de decisiones por parte de los estudiantes. | Emplear una metodología basada en el modelo TGfU, es eficaz para mejorar tanto la toma de decisiones como la ejecución de habilidades (técnica) en estudiantes de secundaria. Asimismo, el implementar clases junto con prácticas en los tiempos de receso de los estudiantes, muestra ser una alternativa interesante a implementar para mejorar el rendimiento de juego de un deporte. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores   | Temática                           | Objetivos   | Metodología   | Fuente de información | Instrumentos   | Resultados   | Conclusiones   |
|---|--------|------|---|------------------------------------|---|---|-----------------------|--|--|--|
| Teaching Games for Understanding in Basketball Camp: The Impact on Process and Product Performance. | Brasil | 2019 | Calábria-Lopes, M; Greco, P y Pérez-Morales, J. | Rendimiento en pase y lanzamiento. | Verificar la a) correlación entre el rendimiento del producto y el proceso de pase y lanzamiento en baloncesto, b) los efectos en el rendimiento del proceso y producto de estas habilidades. | Para el estudio participaron 18 novatos quienes fueron sometidos a 22,5 horas de entrenamiento bajo la metodología TGfU, durante 5 días consecutivos. Se realizaron evaluaciones previas y posteriores a la intervención. | Scopus                | Pre y post test, cuestionario de conocimiento táctico declarativo, observación directa y grabación de video. | Analizándose los resultados pre y post tratamiento, se pudo evidenciar mejorías significativas en la ejecución técnica de pase y lanzamiento dentro de un contexto de juego. | Implementar el modelo comprensivo TGfU a través de campamentos deportivos, aportar mejorías a la ejecución técnicas de los participantes mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a este aspecto. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores  | Temática                                       | Objetivos   | Metodología   | Fuente<br>información | Instrumentos  | Resultados   | Conclusiones   |
|---|--------|------|--|--|---|---|-----------------------|---|--|--|
| Effects of 6 Weeks Direct Instruction and Teaching Games for Understanding Programs on Physical Activity and Tactical Behaviour in U-12 Soccer Players. | España | 2020 | Sierra-Ríos, J; Clemente, F; Rey, E y González-Víllora, S. | Toma de decisiones y ejecución de habilidades. | Comparar los efectos de los programas de enseñanza directa y TGfU durante 6 semanas en la toma de decisiones y ejecución de habilidades, así como sobre los niveles de actividad física durante las sesiones. | Para el estudio participaron 30 jugadores quienes fueron divididos en dos grupos, uno de instrucción directa y otro de metodología TGfU. Ambos grupos fueron sometidos a un proceso de intervención de 6 semanas. | PubMed                | Medidas antropométricas de acuerdo al protocolo de Kunsher, Acelerómetros y Herramienta de evaluación de rendimiento de juego (GPET). | Los resultados obtenidos por el grupo TGfU respecto al componente técnico, fue mayor al del grupo de instrucción directa en los gestos de pase, conducción y remate. Asimismo, se pudo observar mejora mayores en cuanto a la toma de decisiones en el grupo TGfU. | El modelo comprensivo TGfU, mostró ser superior a la metodología de instrucción directa al evidenciarse efectos positivos mayores en los aspectos de toma de decisiones y ejecución técnica, así como para reducir el sedentarismo de los jugadores. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores                                | Temática                | Objetivos   | Metodología   | Fuente información | Instrumentos   | Resultados  | Conclusiones  |
|---|--------|------|--|-------------------------|---|---|--------------------|--|---|---|
| Effect of an intervention teaching program, based on TGFU model, on the cognitive and execution variables, in the physical education context. | España | 2016 | López, I; Práxedes, A y del Villar, F. | Comportamiento táctico. | Analizar el efecto de la aplicación de un modelo de enseñanza TGFU sobre el comportamiento táctico de los alumnos de Educación Física en la educación secundaria. | La muestra estuvo constituida por 46 alumnos con edades comprendidas entre los 14 y 15 años sin experiencia en baloncesto, los cuales fueron distribuidos dentro de dos grupos, uno experimental (TGFU) y uno de control (instrucción directa) y quienes fueron sometidos a una unidad didáctica de baloncesto de 9 sesiones. | Dialnet            | Cuestionario, test de ejecución técnica y observación sistemática de toma de decisiones y ejecución en juego real. | Los alumnos bajo un modelo TGfU, alcanzaron un mayor conocimiento procedimental y de igual forma mejorías en la ejecución técnica en situaciones cerradas de juego. En cuanto a la toma de decisiones, fueron escasos los beneficios. | El modelo comprensivo TGfU, muestra ser efectivo en procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto escolar dado que con solo 9 sesiones se alcanzan resultados notorios en la ejecución técnica y conocimiento procedimental. |



| Título  | Lugar  | Año  | Autores  | Temática   | Objetivos   | Metodología   | Fuente información       | Instrumentos  | Resultados  | Conclusiones   |
|---|--------|------|--|--|---|---|--------------------------|---|---|--|
| Comparación Metodológica Tradicional y Comprensiva en la Práctica del Baloncesto. | España | 2013 | Conte, L.; Moreno-Murcia, J.; Pérez, G. Iglesias, D. | Control de balón, toma de decisiones y ejecución en situaciones reales de juego. | Comparar la enseñanza del baloncesto según la metodología comprensiva y otra tradicional, sobre el control de balón, toma de decisiones y la ejecución en situación real de juego, de las acciones de lanzamiento, bote y pase. | La muestra estuvo compuesta por 24 jugadores de baloncesto, de sexo masculino quienes fueron subdivididos en dos grupos quienes vivenciaron una metodología tradicional y comprensiva. Asimismo, los jugadores tenían experiencia de un año en competencias oficiales y entrenaban 3 días por semana. | Google Búsqueda Avanzada | Protocolo de observación del rendimiento individual del jugador en posesión del balón en situación real de juego, instrumento de French y Thomas, registro y análisis de video y conducta del entrenador. Además, fueron aplicados pre y post test. | Diferencias significativa a favor del modelo comprensivo en las variables de control de balón, pase, bote y lanzamiento, además de valores superiores en la toma de decisiones. | Se concluye que el modelo comprensivo es más efectivo que la metodología tradicional al evidenciarse un progreso mayor del grupo comprensivo en la ejecución técnica y toma de decisiones. |

| Título   | Lugar  | Año  | Autores                            | Temática                          | Objetivos   | Metodología  | Fuente información       | Instrumentos   | Resultados   | Conclusiones   |
|--|--------|------|------------------------------------|-----------------------------------|---|--|--------------------------|--|--|--|
| Effects of Teaching Games for Understanding on Quantitative and Qualitative Indices of Grade Three Student's Game Performance. | Grecia | 2016 | Daniela A; Zouhnia, K y Kosiva, I. | Cambios en el desempeño de juego. | Evaluar los cambios en el desempeño de juego de los estudiantes, luego de la implementación de un programa diseñado a partir del modelo instruccional TGfU. | Para el estudio, la muestra estuvo compuesta por 91 estudiantes de dos escuelas separadas de Atenas (Grecia) quienes se ofrecieron para la investigación. El proceso de intervención tuvo una duración de dos meses en donde los profesores enseñaron 16 unidades de juego de invasión basadas en el balonmano de 45 minutos y se abordaban problemas tácticos de posesión de balón, crear espacios de ataque y defender el espacio. | Google Búsqueda Avanzada | Observación directa, aplicación de pre y post test, instrumento GPAI y prueba de Wilcoxon. | Se evidenció una reducción en la ejecución de habilidades inapropiadas, aumento en la toma de decisiones apropiadas y puntajes de apoyo. | La metodología TGfU, crea circunstancias para el progreso de los estudiantes tanto en el dominio psicomotor como cognitivo. Además, a partir de los resultados obtenidos se puede concluir que el modelo TGfU contribuye de forma positiva a mejorar el componente técnico-táctico de los estudiantes. |

| Título  | Lugar  | Año  | Autores       | Temática  | Objetivos   | Metodología   | Fuente información       | Instrumentos         | Resultados   | Conclusiones   |
|---|--------|------|---------------|---|---|---|--------------------------|----------------------|--|--|
| El modelo comprensivo y su aplicación al balonmano. | España | 2016 | Gutiérrez, I. | Conocer, diferenciar y profundizar en modelos de enseñanza. | 1) Conocer y diferenciar los distintos modelos de la enseñanza del deporte de manera general. 2) Profundizar en el conocimiento del modelo comprensivo en los deportes, especialmente en el balonmano. Y3) Proponer un ejemplo didáctico y práctico del balonmano utilizando el modelo comprensivo. | Revisión sistemática a través de diferentes bases de datos. | Google Búsqueda Avanzada | Análisis documental. | El modelo comprensivo, es un modelo no analítico que posee muchas posibilidades de éxito en el contexto de la Educación Física, puesto que propone una perspectiva en la que el estudiante aprende un deporte desde diferentes aspectos como lo son el técnico, táctico, físico y cognitivo. | El modelo comprensivo de enseñanza, es una alternativa interesante a implementar en las clases de Educación Física para mejorar el proceso de aprendizaje en cuanto a disciplinas deportivas se refiere. |