



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EL PINFUVOTE COMO MEDIO EDUCATIVO: UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SEGÚN UNA HIBRIDACIÓN DE MODELOS PEDAGÓGICOS

Ana Sánchez Pérez

Graduado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte. Sevilla.(España)
Email: anasanchezperez10@gmail.com

Raúl Aparicio Espejo

Graduado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte. Sevilla.(España)
Email: raulaparicioes@gmail.com

Francisco Javier Vázquez-Ramos

Profesor, Universidad Pablo Olavide, España
Email: fjvazram@upo.es

José Manuel Cenizo Benjumea

Profesor, Universidad Pablo Olavide, España
Email: jmcenben@upo.es

RESUMEN

La igualdad de género (ODS 5), así como el crear alianzas para conseguir un objetivo común (ODS 17), son dos de las recomendaciones que recogió la Organización de Naciones Unidas en 2015. La Educación Física no puede ser ajena a estos desafíos educativos puesto que el abandono de la práctica deportiva es mayor en niñas que en niños. Seguramente serán muchas las causas que motiven este abandono, pero no ayuda el querer centrarse en alcanzar un rendimiento deportivo notable por encima de optimizar el desarrollo motor, el bienestar psíquico y físico y los valores educativos que mejoren la calidad de vida. Una solución interesante es el uso de los deportes alternativos combinándolos metodológicamente con modelos pedagógicos consolidados. El pínfuvote, que combina las reglas de varios deportes, se convierte en un deporte inclusivo muy interesante puesto que se adapta fácilmente a las características de cada persona independientemente de sus habilidades. Por tanto, para contribuir a los desafíos educativos planteados por la ONU, hemos diseñado una situación de aprendizaje compuesta de 10 sesiones, utilizando como contenido novedoso el pínfuvote junto a

la hibridación del modelo *Teaching Games for Understanding* y el de Educación Deportiva. Con el primer modelo se utilizan juegos modificados y la comprensión de la táctica como medio de aprendizaje y el segundo ofrece la posibilidad de vivenciar la práctica real del deporte. La propuesta didáctica planteada ha sido valorada de forma muy positiva por el alumnado, debido a lo novedoso del contenido, a la comprensión táctica y el trabajo de roles realizado principalmente. Por lo que, puede ser un buen punto de partida para cualquier docente de EF que quiera afrontar un trabajo similar en sus clases.

PALABRAS CLAVE:

Inclusión; objetivos de desarrollo sostenible; deportes alternativos; pinfuvote; educación física; hibridación de modelos.

PINFUVOTE AS AN EDUCATIONAL MEDIUM: A LEARNING SITUATION BASED ON A HYBRIDIZATION OF PEDAGOGICAL MODELS

ABSTRACT

Gender equality (SDG 5), as well as creating partnerships to achieve a common goal (SDG 17), are two of the recommendations made by the United Nations in 2015. Physical Education cannot be oblivious to these educational challenges since the abandonment of sports practice is higher in girls than in boys. Surely there are many causes for this abandonment, but it does not help to focus on achieving a remarkable sporting performance above optimizing motor development, psychological and physical well-being and educational values that improve quality of life. An interesting solution is the use of alternative sports, combining them methodologically with consolidated pedagogical models. Pinfuvote, which combines the rules of several sports, becomes a very interesting inclusive sport since it easily adapts to the characteristics of each person regardless of their abilities. Therefore, in order to contribute to the educational challenges posed by the UN, we have designed a learning situation composed of 10 sessions, using pinfuvote as novel content together with the hybridization of the Teaching Games for Understanding model and the Sports Education model. The first model uses modified games and the understanding of tactics as a means of learning and the second offers the possibility of experiencing the real practice of the sport. The didactic proposal has been valued very positively by the students, mainly due to the novelty of the content, the tactical understanding and the role-playing work carried out. Therefore, it can be a good starting point for any PE teacher who wants to face a similar work in their classes.

KEYWORD

Inclusion; sustainable development goals; alternative sports; pinfuvote; physical education; hybridization of models.

1. INTRODUCCIÓN.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) publicó en 2015 un plan de acción con 17 estrategias para mejorar el bienestar social denominados Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El ODS 5 hace referencia a la igualdad de género, objetivo muy importante en el ámbito educativo, ya que a pesar del gran cambio que ha sufrido la sociedad actual, Pfister (2010) y Arenas, *et al.*, (2022) muestran en varios estudios que los estereotipos siguen muy presentes, sobre todo en la actividad física y el deporte. Por otro lado, el ODS 17 aboga por crear alianzas para lograr objetivos comunes.

Por otro lado, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en su artículo 6 donde se recogen los principios pedagógicos, establece en su punto 1, la importancia de promover el trabajo en equipo, y en el punto 5 la importancia de trabajar la igualdad de género en todas las materias.

Una cuestión importante para trabajar de forma satisfactoria estas cuestiones es la motivación que presente el alumnado hacia los saberes que se estén trabajando. Según Gómez *et al.* (2011), las sesiones de EF motivan, de forma general, cada vez menos y esa motivación baja es más acusada en las chicas. Tenemos que resaltar que el uso de los deportes tradicionales parecen no ser la solución puesto que diferentes estudios (Arenas, *et al.*, 2022; Jiménez & González-Palomares, 2023; Parra & Sancho 2008) hablan de la creciente desmotivación que estos generan entre en el alumnado. A este respecto, hay un uso incremental del uso de los deportes alternativos (Lamoneda, *et al.*, 2008) como otra opción para conseguir una mejora en la motivación del alumnado, así como en aspectos inclusivos (Calderón & Ayuso, 2022) y en aspectos socializadores (Aramburu & Vilchez, 2020).

No obstante, no vale cualquier planteamiento metodológico tradicional (Villora, *et al.*, 2008), sino que es necesario el uso de opciones metodológicas de carácter participativo y modelos pedagógicos, tal y como aboga el R.D. 217/2022, que integre a todo el alumnado.

En la actualidad, el contenido más usado en las clases de EF son los deportes tradicionales (Caldevilla Calderón & Zapatero Ayuso, 2022) que, al ser usados con metodologías más tradicionales, a diferencia de lo que preceptúa el currículo, hace que las niñas tengan un índice menor de motivación y, de algún modo, queden excluidas, por lo que el trabajo de la igualdad de género (ODS 5) se ve seriamente comprometido.

Una posible solución es el uso de los deportes alternativos o “deportes para todos” con un reglamento susceptible a cambios y adaptaciones en caso de ser necesario (número de toques, dimensiones del terreno de juego, número de jugadores...). Uno de los fines de los deportes alternativos es mejorar las habilidades motrices del alumnado y no el rendimiento, superando de este modo la negatividad a realizar actividades físicas por parte de cierto alumnado (mayoritariamente niñas) puesto que la percepción de sentirse capacitado provoca buena actitud y hace desarrollar más interés (Serra *et al.*, 2020; Virosta, 1994). Igualmente, el uso de los deportes alternativos incrementa la motivación y participación del alumnado

durante las sesiones de EF en comparación con los deportes tradicionales (Robles Rodríguez & Robles Rodríguez, 2021).

Aunque el fin principal del surgimiento de los deportes alternativos en los años 70 fue el de mejorar la implicación y motivación del alumnado, también se trabajan valores como el compañerismo, la solidaridad, la igualdad de género (ODS 5), el respeto, la comprensión mediante actividades colaborativas (ODS 17) y el aumento de la capacidad resolutive del individuo (Fierro-Suero *et al.*, 2017). Igualmente, los deportes alternativos, son una excelente herramienta para fomentar las diversidades funcionales (Felipe-Rello *et al.*, 2020; Gamonales, 2017).

Dentro de las diversas opciones que se pueden encontrar en los deportes alternativos, el pínfuvote, creado por Juan Roca Brines en 1992 sería una buena elección para trabajar tanto el ODS 5 como el ODS 17. El pínfuvote, combina el reglamento del ping-pong, el fútbol, el voleibol y el tenis. Su práctica amplía las opciones de actividad física y deportiva disponibles en la actualidad (Menescardi, *et al.*, 2020) y tiene grandes beneficios, como aumentar la implicación del alumnado en las clases o reforzar el trabajo colaborativo (Hernández-Beltrán, *et al.*, 2023). La base reglamentaria del pínfuvote es la del voleibol con algunas modificaciones; permite un bote entre cada toque, el uso de todas las partes del cuerpo y existe una zona delimitada para el saque en el centro de la pista (Roca-Brines, & Olmedo-Ramos, 2015). Destaca el “Tripin” que consiste en dar tres toques con una parte diferente del cuerpo consiguiendo así tres puntos (Roca-Brines, & Olmedo 2018). No necesita de recursos costosos para su práctica y tanto el número de jugadores como las dimensiones del campo se adaptan al contexto del centro. Además, es un deporte que fomenta la igualdad de género (ODS 5) al ser mixto, fomenta el trabajo en equipo (ODS 17) y la toma de decisiones (Roca-Brines, 2020).

El aprendizaje de estos deportes alternativos tiene que ir de la mano de un tratamiento metodológico acorde para poder desarrollar tanto el ODS 5 como el ODS 17. Para ello, el uso de los modelos pedagógicos son una excelente herramienta. Son muchos los planteamientos que abogan por la hibridación de varios modelos pedagógicos. Tal es el caso de Fernández-Río & Méndez-Jiménez (2014) que conjugan el *Teaching Games for Understanding* (TGfU) y el modelo de autoconstrucción del material; o el de Martínez (2011) cuando aúna el aprendizaje cooperativo (AC), el TGfU y la autoconstrucción del material con la enseñanza del paladós; o el de Méndez-Giménez (2011) que utiliza la unión del modelo de Educación Deportiva (ED), el AC el TGfU y el modelo de autoconstrucción del material para la enseñanza del ringo; estos mismos modelos también se han utilizado en la enseñanza del ultimate-frisbee (Méndez-Gimenez, & Fernández-Río, 2010), el bádminton (Fernández-Río, 2011) o los deportes de muro o pared (Fernández-Río, 2014). En el caso del pínfuvote se han publicado algunas propuestas como la de Riera & Fernández-Río (2022), que utilizan el TGfU para su enseñanza, o Carrillo & Chacón Borrego (2022) que se basan en el MED.

Son varios los autores que recomiendan el uso de hibridaciones para desarrollar los contenidos en las sesiones de EF, ya que, al aplicar las características esenciales de dos o más modelos diferentes, se eliminan los aspectos negativos y limitaciones del modelo individual (Shen & Shao, 2022). Los resultados de los estudios demuestran que combinarlos facilita el desarrollo de las habilidades motrices, sociales, afectivas y cognitivas del alumnado, así como mejora la salud de los futuros adultos (Saiz-González, *et al.*, 2023). Además, esta combinación de

modelos fomenta la actividad física, el compromiso y la diversión. Todos estos beneficios se encuentran en la combinación del MED y el TGfU: hibridación avalada por muchos autores y usada tanto para deportes tradicionales como alternativos (Arias *et al.*, 2020; Casey, 2014; García-González, *et al.*, 2020; Gil-Arias, *et al.*, 2020; Gil-Arias, *et al.*, 2020; Gil-Arias, *et al.*, 2017; Gil-Arias, *et al.*, 2021; González *et al.*, 2023; Harvey, *et al.*, 2020; Hastie & Curtner-Smith 2006; Stran, *et al.*, 2012).

Por un lado, el TGfU tiene su origen en los planteamientos propuestos por Bunker y Thorpe (1982). Se fundamenta en la asimilación de los principios básicos del juego o deporte (táctica, reglas, técnicas...), a través de tomas de decisiones con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo y una mayor autonomía (Méndez, 2010), al fomentar el entendimiento del deporte se favorece la implicación de niños y niñas (ODS 5). Y por otro lado el MED planteado por Siedentop (1994), que según Calderón Luquin *et al.* (2011) tiene como objetivo la estimulación y enseñanza mediante la práctica deportiva y de esta manera propiciar la igualdad de oportunidades entre los niños y niñas. De este modo, mejora las relaciones sociales y la asignación de roles diversos dentro del equipo, como por ejemplo entrenador o responsable del material (Fernández-Río, *et al.*, 2018). Este modelo no se centra en el aprendizaje de una especialidad deportiva, sino que mediante la experiencia global el alumnado mejora sus destrezas motoras (Siedentop, *et al.*, 2011), gracias a los roles, cada persona del equipo tiene una función y tienen que conseguir un objetivo común (ODS 17).

Teniendo en cuenta los aspectos anteriormente planteados y la necesidad de propuestas didácticas encaminadas a contribuir a disminuir las diferencias entre géneros (ODS 5) y a aumentar las alianzas para lograr los objetivos comunes (ODS 17), el objetivo de este trabajo es presentar una propuesta de situación de aprendizaje (SA) del pinfuvote con ayuda de una hibridación del MED y el TGfU.

2. MÉTODO.

Para lograr el objetivo de este trabajo, se ha hecho una revisión de la legislación educativa española actual (LOMLOE) y una revisión literaria, concretamente de tipo narrativa. En las revisiones narrativas, la recopilación de artículos no tiene que ajustarse a un análisis sistemático (Grant & Booth, 2009). Teniendo en cuenta el objetivo planteado anteriormente se realizó una revisión de la literatura científica y la legislación educativa española en diferentes bases de datos: Dialnet, Scopus, ISI-Web of Science, Mineduc y Sportdiscus.

Se investigan algunas recomendaciones de actividad física que se pueden aplicar e integrar en el currículo oficial. Solo se aceptaron fuentes primarias y no se utilizaron parámetros de tiempo o idioma para excluir estudios. El algoritmo de búsqueda se construyó a partir de diferentes combinaciones entre los términos: inclusión; ODS; deportes alternativos, pinfuvote; deportes; modelos de Educación Física. Se utilizan los booleanos de búsqueda AND, OR, *. No obstante, este artículo no pretende proporcionar una revisión exhaustiva de la literatura deportiva existente, sino que el propósito principal es exponer una propuesta didáctica a través de una Situación de Aprendizaje (SA) del pinfuvote con ayuda de una hibridación del MED y el TGfU con la finalidad de contribuir a la igualdad entre niños y niñas (ODS 5) y la búsqueda de un objetivo común a través de la toma de decisiones en equipo (ODS 17).

3. PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO-EXPERIENCIA.

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN.

Esta SA denominada *pinfuvote para todos: un camino de aprendizaje* ha sido planteada para desarrollarse en el curso de 1º de la E.S.O. en el Centro Educativo I.E.S Castillo de Matrera, ubicado en Villamartín, perteneciente a la comarca de la Sierra de Cádiz. El municipio cuenta con una población de 12.271 habitantes y se sitúa en el norte de la provincia. La propuesta se realizó en el segundo trimestre durante diez sesiones (3 sesiones/semana).

Los participantes de esta propuesta, dos clases de 25 alumnos cada una (28 niños y 22 niñas), no conocían el pinfuvote y tampoco tenían experiencia con los modelos pedagógicos del MED ni el TGfU. Se observaron en el centro algunas de las cuestiones a mejorar que se han visto en el análisis de la literatura científica, como es el caso de que las niñas sentían menor motivación hacia las clases de EF y rechazaban el carácter competitivo y de rendimiento de los deportes más tradicionales (Serra *et al.*, 2020).

3.2. ENMARQUE CURRICULAR.

Según el Decreto 102/2023 (B.O.J.A. núm. 90), los elementos curriculares son las competencias clave, los descriptores operativos, las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos.

Cada competencia se concreta en unos criterios de evaluación. En base a los criterios se han concretado los diferentes objetivos de aprendizaje de esta propuesta, tal y como aboga el Anexo II de la orden de 30 de mayo de 2023.

Los objetivos de aprendizaje se muestran relacionados con los distintos elementos curriculares (Tabla 1).

Tabla 1.

Concreción curricular de la SA.

Objetivo de aprendizaje: progresar en la responsabilidad y la autonomía en la administración de la propia experiencia deportiva.

CO.E.	2. "Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas".	O.E.	b. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo... g. Desarrollar...la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
C.E.	2.1. "Participar en el proceso de creación de proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo... utilizando con ayuda estrategias de autoevaluación y coevaluación...".	S.B.	EFI.2.A.3.1 Situaciones motrices. EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores. EFI.2.C.1.1. Utilización consciente del cuerpo .
C.C. y D.O.	CPSAA4, CPSAA5. CE2. y CE3.		

Objetivo de aprendizaje: facilitar la toma de decisiones y la comprensión de la lógica interna del pinfuvote.

CO.E.	2. “Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas,	O.E.	g. Desarrollar...la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
C.E.	2.2. “Actuar correctamente con una interpretación aceptable en contextos motrices variados, aplicando ... la toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices...”	S.B.	EFI.2.C.1.1. Utilización consciente del cuerpo EFI.2.C.1.3. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario... EFI.2.C.1.4. Adaptación de los movimientos ... EFI.2.C.1.5. Delimitación de estrategias ... EFI.2.C.4. Habilidades motrices específicas... EFI.2.C.5. Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema ...
C.C. y D.O.	CPSAA4, CPSAA5. CE2. y CE3.		

Nota: CO.E.: competencia específica; O.E.: objetivo de etapa; C.E.: criterio de evaluación; S.B.: saberes básicos; C.C.: competencia clave; D.O.: descriptor operativo

3.3. METODOLOGÍA.

En este trabajo se plantea una hibridación de dos modelos pedagógicos: TGfU, basado en la comprensión de las cuestiones tácticas utilizando los juegos en espacio reducido; y el MED, que divide las sesiones en tres fases: pretemporada, temporada y fase final y en el cual el alumnado asume un mínimo dos roles diferentes, jugador y árbitro, utillero, preparador físico... Se han utilizado como estilos de enseñanza principales la enseñanza recíproca y la microenseñanza y resolución de problemas. Así mismo, la estrategia en la práctica ha sido global en sus tres vertientes: pura, modificando la situación real y polarizando la atención. A través del uso de esta metodología se pretendió fomentar la realización de tareas con mayor grado de autonomía provocando una mayor participación en el propio proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado.

La distribución del alumnado se realizó en subgrupos mixtos (ODS 5) donde se tenían que observar unos a otros y ayudar entre ellos para alcanzar el objetivo común (ODS 17).

3.4. RECURSOS DIDÁCTICOS

- **Espaciales:** pista polideportiva del centro, divididas en un campo de fútbol sala y uno de baloncesto.
- **Materiales:** La práctica de este deporte no requiere materiales costosos. Solo se necesitarán balones de goma espuma o foam, o en su ausencia balones de voleibol. Para señalar las medidas del campo se necesitarán conos, cinta de carroceros y para la red se utilizará cinta de balizamiento para todo el ancho de las pistas.
- **Otros Recursos:**

- Ficha inicial donde se recoge el nombre, logo, grito de guerra... de cada equipo (ver Figura 1).
- Para la sesión 3 se utilizan cartas numeradas del 1 al 15 repartidas aleatoriamente que utilizarán para retarse por parejas mixtas con el objetivo de conseguir la carta número 1 (ver Figura 1).
- En la sesión 8 (jornada 3), se introducen las cartas secretas, cada equipo dispondrá de 3 de ellas pudiendo utilizarlas durante todo el partido cuando el entrenador del equipo lo vea necesario (ver Figura 1).
- Durante las jornadas 1, 2 y 3 el equipo organizador será encargado de repartir insignias de trabajo en equipo, esfuerzo y cumplimiento del reglamento (coevaluación).
- Para la sesión 9 se utilizarán cartas parecidas a las de la sesión 3, pero esta vez numeradas del 1 al 5 y repartidas según el ranking de las jornadas 1, 2 y 3.
- Además, se utilizarán calendarios y hojas de registros que completarán el equipo encargado de la organización mostradas en la Figura 2.

Figura 1

Material didáctico utilizado durante las sesiones (creación propia).



NOMBRE DEL EQUIPO PINFUVOTE		DIBUJA TU ESCUDO	
GRITO DE EQUIPO			
LEMA			
COLOR			
JUGADORES/AS	ROLES	PUNTOS FUERTES	A MEJORAR
LO MEJOR DEL EQUIPO ES			
A MEJORAR			

Figura 2

Recursos del equipo organizador (creación propia).

HOJA DE REGISTRO		
Nombre del estadista:		Fecha:
Partido analizado:		
Resultado:		
Equipo Analizado:		Local-Visitante
ANÁLISIS DEL PARTIDO		
	ACCIONES POSITIVAS	ACCIONES NEGATIVAS
JUGADORES DEL EQUIPO		
PÚBLICO ÁRBITRO OTROS ROLES		

EQUIPO	RESULTADO DEL PARTIDO	PUNTOS POR PARTIDOS	INSIGNIAS CONSEGUIDAS	PUNTOS	TOTAL
EQUIPO 1	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
EQUIPO 2	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				

3.5. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

En el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, se establecen diferentes principios pedagógicos. En el punto 5 se preceptúa que hay que trabajar la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, el fomento del espíritu crítico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género (ODS 5) y la creatividad. El trabajo por roles, las fichas elaboradas, los grupos mixtos... han sido claves para trabajar estas cuestiones a lo largo de la propuesta.

Igualmente, el punto 4 del artículo 6, que recoge los principios pedagógicos, dicta que se dedicará un tiempo a la resolución colaborativa de problemas (ODS 17). En este sentido el uso de espacios temporales para que los grupos reflexionen sobre qué podrían hacer para seguir mejorando son claves para contribuir a dicho trabajo.

3.6. INTERDISCIPLINARIEDAD

En el Real Decreto 217/2022 (B.O.E. núm. 76), en el preámbulo de EF, se recomienda el desarrollo de situaciones de aprendizaje que incorporen enfoques y proyectos interdisciplinares. La realización de esta propuesta se conecta 4 áreas (ver Tabla 2).

Tabla 2.

Interdisciplinariedad de la SA pínfuvote para todos: un camino de aprendizaje

INTERDISCIPLINARIEDAD		
ASIGNATURA	COMPETENCIA ESPECÍFICA	JUSTIFICACIÓN
Matemáticas	6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias, en situaciones reales y en el entorno, susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	Registros, explotación estadística de los partidos de la jornada de 1, 2 y 3
Lengua Castellana y Literatura	10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, utilizando un lenguaje no discriminatorio y desterrando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético y democrático del lenguaje.	Uso de vocabulario específico de las habilidades específicas del pínfuvote, de las situaciones tácticas que se presentan, del control y análisis de los resultados de la competición.
Educación Plástica, Visual, y Audiovisual y Visual	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	Himnos o cánticos iniciales de equipos, diseño de símbolos y escudos.

3.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El artículo 6 del Real Decreto 217/2022 (B.O.E. núm. 76) establece que las materias deben adoptar las medidas de atención a la diversidad más adecuadas a las características de su alumnado.

En el desarrollo de esta la propuesta, se tiene en cuenta que el aprendizaje de cada alumno es diferente por lo que se proporcionaron, basándonos en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), múltiples formas de acción, de motivación y de representación, con el fin de proporcionar una respuesta beneficiosa para todos los estudiantes. Especialmente para un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). En la Tabla 3, vemos algunas de las medidas que se llevaron a cabo.

Tabla 3.
Medidas de atención a la diversidad según el Diseño Universal para el Aprendizaje.

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)		
Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación.	Principio II. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos	Principio III. Proporcionar opciones para la comprensión
Clave 1. Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información. Clave 2. Ofrecer alternativas para la información auditiva. Clave 3. Ofrecer alternativas para la información visual. Utilizando diferentes canales, proporcionando información de forma visual, oral y escrita, además de usar material didáctico fácil de comprender.	Clave 1. Definir el vocabulario y los símbolos. Clave 2. Clarificar la sintaxis y la estructura. Clave 3. Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos. Clave 4. Promover la comprensión entre diferentes idiomas. Clave 5. Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios. Usando infografía, gráficos y presentaciones donde se explicaban las tareas a realizar.	Clave 1. Activar los conocimientos previos. Clave 2. Hay que destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas (ejemplos). Clave 3. Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación. Clave 4. Maximizar la memoria y la transferencia de información (estrategias mnemotécnicas). A través de herramientas como la autoevaluación y la coevaluación. Se desarrolla el sentimiento de pertenencia a un grupo para lograr los objetivos (ODS 17).

3.8. SECUENCIA DIDÁCTICA

El modelo comprensivo de iniciación deportiva se fundamenta en que el alumnado debe aprender los principios fundamentales del juego o deporte (táctica, reglas, técnicas), a través de tomas de decisiones, con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo y una mayor autonomía, y cuyas sesiones se organizan de la siguiente manera: se empieza con una reflexión sobre el problema táctico y

objetivos didácticos, se continúa con un juego modificado donde el alumnado debe resolver el problema táctico planteado. A continuación, se realiza una reflexión o conciencia táctica donde el alumnado junto con el docente debate sobre los elementos tácticos que requiere el juego 1, mediante cuestionarios. Seguidamente, se lleva a cabo una tarea o práctica de la habilidad para aprender un elemento técnico mediante juegos sencillos o tareas de técnicas. Posteriormente, un segundo juego o reincorporación al juego, es decir, juego modificado parecido al número 1 pero aumentando la complejidad táctica mediante variantes. Y, por último, una reflexión final o evaluación de los conceptos aprendidos en la clase.

Durante las dos primeras sesiones, desarrolladas a través del TGfU, se trabajará en parejas y tríos. Las sesiones posteriores, siguiendo el planteamiento del MED, se dividirán en: pretemporada, temporada y fase final y el alumnado adoptará distintos roles acordados con el docente.

Se utilizará una sesión completa basada en retos que será el enlace de los dos modelos. Se realizarán partidos 2vs2 en espacio reducido con las normas básicas aprendidas en las sesiones anteriores donde el terreno de juego será delimitado con cinta de carrocero. La pareja que se quede sin competir en cada ronda ayudará al profesor a anotar el resultado y las puntuaciones del resto de enfrentamientos.

Cada jugador tendrá un rol diferente: entrenador, utillero, preparador físico, estadista. En caso de que el alumnado cree otro rol, este será añadido siempre que el profesor esté de acuerdo. Además, se dividirán las pistas en 5 y se le asignará una zona de trabajo a cada equipo donde desarrollarán las sesiones de pretemporada y entrenamiento.

Tabla 4.

Secuencia didáctica de las sesiones de la SA pinfuvote para todos: un camino de aprendizaje.

Sesión 1 TGfU	Presentación (vídeo introductorio) y reflexión inicial sobre los deportes alternativos y los conceptos básicos del pinfuvote. Tarea 1. Juego Modificado de representación. (1vs 1). Reflexión: • ¿En qué zona os habéis sentido más cómodos para golpear el balón tras el saque del rival? • ¿En qué zonas del campo lográis obtener más puntos? • ¿Con qué parte del cuerpo habéis tenido mayor control del móvil? • ¿Cuántos golpes le puede dar antes de pasar la red? Tarea 2 (Exageración técnica). Golpeo con tren superior. Tarea 3 (Exageración táctica). 1vs1. Tarea 4. Juego modificado de representación. Variante. 1vs1. Reflexión final. • ¿Qué trayectoria debe tener el balón para que le llegue en las condiciones óptimas al compañero? • ¿Hacia qué zonas es más difícil pasar el balón? ¿Y cuál más fácil? • ¿Qué diferencia habéis notado al recibir el balón cuando el compañero ha golpeado con más altura y con menos?
Sesión 2 TGfU	Reflexión inicial Tarea 1. Juego Modificado de representación (2 vs 2). Tarea 2 Saques (exageración técnica). 2+2. Tarea 3. 2 vs 2 (exageración táctica). Tarea 4. Juego modificado de representación. Variante. 2vs2. Reflexión final

	• ¿Cuál es la forma óptima de golpear el balón con los pies para pasársela al compañero? • ¿Con qué parte del cuerpo es más fácil golpear el balón y marcar un punto?
Sesión 3 Estrategia de retos	Formación de equipos a través de la estrategia del RETO: • Se formarán parejas mixtas y se les entregará una carta de la figura 1 a cada pareja. • Enfrentamientos de 5 minutos 2vs2 con el objetivo de conseguir la carta con el número 1. • Los 5 primeros, obtendrán el título de “élite”. Las parejas con las cartas del 6 al 10 serán “pro” y del 11 al 15 “oro”. Recibiendo un cromo distintivo cada grupo. • Se formarán 5 equipos de 6 personas, una pareja de cada grupo. • Asignación de roles por equipo: entrenador, capitán, preparador físico, utilero, estadista.
Sesión 4 Pretemporada	Reflexión inicial. Los entrenadores son los que preparan, a partir de la información inicial y los feedback del docente las tareas de esta sesión por lo que para cada equipo serán diferentes. La parte final es desarrollada por el preparador físico. El docente realizará una asamblea general con los entrenadores y les explicará en qué consistirá la siguiente sesión.
Sesión 5 Jornada 1 de competición	Reflexión inicial. Parte principal: partidos de 15 minutos. • Se realizan dos partidos donde juegan cuatro equipos, el quinto equipo será el organizador y el encargado de coevaluar al resto de grupos mediante las insignias de esfuerzo, trabajo en equipo y cumplimiento de la norma (figura 1) y de anotar el resultado y acciones de los enfrentamientos. • En la jornada 1 y 2 se realizan los partidos de “ida”, en los que el equipo visitante deberá llevar peto.
Sesión 6 Jornada 2 de competición	Mismo formato que la jornada 1. Asamblea final: el entrenador revisará las tareas que los entrenadores de cada equipo prepararán para la sesión 7.
Sesión 7 Entrenamiento	Reflexión inicial. Entrenamiento que deberán impartir los entrenadores de cada uno de los equipos en su espacio asignado. La sesión fue supervisada por el docente al final de la sesión anterior. El profesor será un guía o apoyo de los entrenadores y vigilará a los grupos para verificar el correcto desarrollo de los ejercicios planteados.
Sesión 8 Jornada 3 de competición con ayuda de las cartas secretas.	Reflexión inicial. Mismo formato que las jornadas 1 y 2. Partidos de 15 minutos e introducción de 3 cartas secretas (Figura 1) por partido y equipo.
Sesión 9 Fase Final	Para la fase final se utilizarán cartas parecidas a las de la sesión 3. Siguiendo la clasificación de las 3 jornadas anteriores se les entregará una carta numerada de la 1 a la 5. Con el objetivo de conseguir la carta número 1. Durante la parte final de la sesión se entregarán los premios y diplomas.
Sesión 10 Evento final	Competición inter-nivel que se desarrollará el Día de Andalucía. • Competirán 6 equipos de 1º de E.S.O y 6 equipos de 2º de E.S.O.

-
- El equipo que gane se enfrentará a un equipo formado por docentes del centro.

Entrega de premios y diplomas.

El producto final de esta propuesta didáctica es llevar a cabo una competición inter-nivel, el día de Andalucía, formado por equipos mixtos que competirán con otras clases del mismo centro. De este modo se contribuye al desarrollo del ODS 5. Igualmente se realizará una jornada deportivo-educativa donde además de pasarlo bien, se trabajarán valores como la deportividad y el juego limpio y la importancia del trabajo en equipo (ODS 17). Se realizará el día de Andalucía ya que el pinfuvote nació en Andalucía (Sevilla).

En dicha competición, se formarán 6 equipos por nivel que, divididos en dos grupos, disputarán una fase de grupos. Es decir, todos los equipos de cada grupo se enfrentarán entre ellos. Los partidos serán a 2 sets de 10 puntos y en caso de empate ganará el que obtenga una diferencia de 2 puntos con el rival. Teniendo en cuenta que cada set ganado contabiliza como un punto, una vez que todos se hayan enfrentado, se contabilizarán los puntos por curso. En esta competición gana toda la clase ya que se tiene en cuenta los sets ganados por los equipos del mismo nivel. Tras ello, se jugará la fase de “play off”.

En la fase de play off se realizan partidos a 15 puntos, con diferencia de 2 puntos. Los enfrentamientos dependen de la posición de la fase anterior (primero contra el último, segundo contra penúltimo, etc.). El equipo ganador se enfrentará a un equipo formado por docentes del centro para completar el ambiente festivo que demanda el MED.

Tras finalizar el torneo, todos los grupos serán premiados: el más completo, el más deportivo, el que más ha animado, el que ha estado más unido. Además, se otorgarán diplomas individuales: al jugador más ofensivo, al más defensivo, al que más anima, al que más ha mejorado, al más luchador, al que ha realizado más pases, etc.

3.9. EVALUACIÓN

La evaluación debe dejar su carácter finalista y calificador a un lado, puesto que el currículo preceptúa que ésta tiene que ser continua y formativa, al tiempo que integradora. La evaluación continua debe tener en cuenta el progreso del alumnado y debe detectar las dificultades que se presentan para modificar las condiciones que hagan que el alumnado pueda alcanzar los aprendizajes buscados. Por tanto, se hace necesaria la participación del propio alumnado en la evaluación (Pérez-Pueyo *et al.*, 2021) mediante la realización de las actividades propuestas, la reflexión sobre los conocimientos adquiridos y la toma de medidas ante las dificultades evidenciadas en el desarrollo de las actividades.

Los criterios de evaluación son los grandes referentes a nivel de evaluación y en base a ellos, se establece qué evidencia se busca, con qué instrumento de evaluación, quiénes son las personas implicadas, cuándo se realizará la recogida de información y la ponderación final que tiene en la situación de aprendizaje (Tabla 5).

Tabla 5.

Propuesta de evaluación y calificación de la SA.

QUÉ (CE)	EVIDENCIA	CÓMO (INSTRUMENTOS)	QUIÉNES (TIPO DE EVALUACIÓN)	CUÁNDO	PONDERACIÓN	
2.1 (7)	Retos	Insignias (Figura 1)	Coevaluación (individual y grupal)	Jornada 1, 2 y 3.	50%	50 %
Progresar en la responsabilidad y la autonomía en la administración de la propia experiencia deportiva.	Trabajo grupal.	Formulario: "Evalúate a ti mismo"	Autoevaluación individual	Jornada 3	25%	
		"Evaluemos nuestro equipo"	Autoevaluación grupal	Fase final	25%	
2.2 (6)	Diario del profesor y observación	Rúbrica	Heteroevaluación	Siempre	50%	
Facilitar la toma de decisiones y la comprensión de la lógica interna del pínfuvote	Diario del profesor y lista de control	Portafolio	Evaluación compartida	Siempre	50%	

Con respecto al portafolio, para la primera sesión el alumnado deberá buscar información sobre los deportes alternativos e indagar sobre el reglamento del pínfuvote. También deben cumplimentar la ficha inicial (Figura 1) y realizar una reflexión tras cada sesión indicando los aspectos positivos y a mejorar de cada una de ellas. Será evaluado mediante evaluación compartida usando una lista de control que se muestra en la Figura 4. Además, para evaluar las tomas de decisiones y habilidades específicas siguiendo la competencia específica 2 se tendrá en cuenta la rúbrica de la Figura 5.

Figura 4.

Lista de control del portafolio (creación propia).

INDICADOR	SÍ	EN PARTE	NO
Presentación del portafolio.			
Portada e índice.			
Desarrollo de la creatividad.			
Elementos gráficos.			
Calidad del contenido			
Redacción clara y comprensiva (faltas de ortografía).			
Organización del contenido.			
Incluye todo los contenidos requeridos.			
Se ha entregado en fecha y forma de acuerdo a lo establecido.			
Contiene reflexiones de calidad sobre cada una de las sesiones.			

Figura 5.

Rúbrica para evaluar las tomas de decisiones y habilidades específicas (creación propia).

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2					
INDICADORES DE LOGRO					
	INSUFICIENTE (0-4)	SUFICIENTE (5)	BIEN (6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Es capaz de aplicar las habilidades técnicas en situaciones de juego (tanto individual como en equipo)	No reconoce las distintas técnicas de golpeo y no es capaz de golpear el balón	Sabe la mitad de las variedades de las técnicas de golpeo, pero no las aplica en las situaciones de juego	Realiza con destreza la mitad de las técnicas de golpeo y las aplica en situaciones básicas de juego	Conoce todos los tipos de golpes y los aplica en situaciones básicas de juego	Demuestra habilidades técnicas avanzadas y sabe utilizarlas en el juego.
Demuestra la capacidad para trabajar en equipo y respetar a los compañeros.	No hay respeto entre los compañeros del equipo y existen individualidades.	Hay un nivel de respeto suficiente pero solo participan algunos integrantes del equipo	La mitad del equipo se implica y participa en el juego con respeto y compañerismo.	La mayoría del equipo participa en el juego y colaboran de manera respetuosa.	Son capaces de cooperar y trabajar con respeto. Todo el equipo participa y se implica en el juego de manera equitativa
Toma de decisiones adecuada a la actuación del compañero/a y de la persona oponente.	No comprende las actuaciones del compañero ni del rival.	Se coordina con el compañero, pero no se anticipa ni se adapta al juego del rival	Se coordina con el compañero e intenta anticiparse a las acciones del rival.	Resuelve la mayoría de las situaciones de juego coordinándose con sus compañeros y suele anticiparse a la actuación del rival.	Resuelve las situaciones de juegos de forma exitosa coordinándose con el compañero y anticipando las acciones del rival
Utiliza tácticas defensivas y ofensivas novedosas	No comprende la táctica de juego y solo se limita a devolver el balón al adversario.	Comprende la táctica básica del juego, pero siempre usa el mismo patrón.	Entiende la táctica del juego, pero no la aplica a las situaciones de juego.	Conoce en profundidad los aspectos tácticos del juego y lo aplica en situaciones básicas	Conoce en profundidad los aspectos tácticos del juego. Resuelven las diferentes situaciones de juego con tácticas creativas y originales.
Conoce sus limitaciones motrices y reflexiona sobre los aspectos para mejorar	No conoce sus limitaciones y debilidades y no intenta mejorar	Conoce algunas de sus limitaciones, pero no intenta practicar ni mejorar.	Conoce algunas de sus limitaciones e intenta practicar y mejorar.	Conoce la mayoría de sus limitaciones motrices e intenta mejorar.	Conoce sus limitaciones motrices, y realiza una reflexión crítica sobre cómo mejorar. Se esfuerza e intenta superarse a sí mismo/a

3.10. DISCUSIÓN

El fin de este trabajo es contribuir a disminuir las diferencias entre géneros, mejorando la participación de ambos sexos (ODS 5) aumentando las alianzas para lograr los objetivos comunes (ODS 17), a través de una propuesta de SA utilizando el pínfuvote como deporte alternativo y una hibridación de modelos pedagógicos: MED y el TGfU.

Tal y como dice Arenas et. al. (2022), nada es ajeno a los estereotipos de género, y la Educación Física no iba a ser una excepción. Por eso, la labor docente se antoja fundamental si se quiere aspirar a ese cambio de cultura (Piedra et al., 2011). El pínfuvote es un deporte alternativo que nace dentro de la escuela y ya tiene incorporadas algunas de las características que fomentan la igualdad de género (ODS 5) y la creación de alianzas entre jugadores para conseguir un objetivo común (ODS17). Asimismo, Hernández-Beltrán et al. (2023), afirman que las reglas del pínfuvote se han diseñado específicamente para fomentar la cooperación entre los participantes. Igualmente, se concluye que el pínfuvote puede ser una herramienta útil para mejorar las habilidades coordinativas, incluyendo la coordinación ojo-mano, la coordinación ojo-pie y la coordinación bimanual de las personas con Síndrome de Down, provocando impacto positivo en su calidad de vida. Martínez (2018) destaca que los deportes alternativos, al ser novedad, el nivel de partida del alumnado es muy similar al no dominar nadie las habilidades específicas de estos deportes, por lo que facilita la participación tanto de chicos como de chicas.

La propuesta didáctica que se presentó al alumnado no solo incluyó el deporte alternativo (pinfuvote), porque tal y como comenta Feu (2008) son las estrategias docentes las que posibilitan el desarrollo óptimo de la igualdad de género (ODS 5), así como la colaboración para establecer alianzas para alcanzar un objetivo común (ODS 17).

En este sentido, la enseñanza basada en modelos pedagógicos trata de ubicar en la misma línea las necesidades de aprendizaje del alumnado y las demandas del entorno, los resultados de dicho aprendizaje y los estilos de enseñanza (Fernández-Río, *et al.*, 2016). En el proceso de enseñanza-aprendizaje del pinfuvote planteado en esta SA el alumnado ha sido el protagonista y a medida que avanzábamos en las sesiones el alumnado ha ido adquiriendo una mayor autonomía mientras que el docente asumía el rol de guía al impartir las clases. Siguiendo a Joyce & Weil (1985) no hay ningún modelo que haga frente a los diferentes estilos de aprendizaje, por lo que el docente no se debe ceñir a un único modelo sino a una combinación de varios. Argumentan que de esta manera evitan la monotonía y se trabajan más competencias dándole más importancia al proceso de aprendizaje.

La hibridación de modelos pedagógicos basadas en el MED y TGfU se ha encontrado en la literatura para el aprendizaje de otros deportes como el de golpeo y fildeo (lanzar y atrapar una pelota) (Curtner-Smith, 2004), fútbol y Flag-football (Gubacs-Collins & Olsen, 2010), Ultimate-Frisbee (Pritchard & McCollum, 2009) y voleibol (García-González, *et al.* 2020). En todos ellos, el alumnado obtiene una mayor autonomía y se implica en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante una participación más activa y motivada. A este respecto, hemos podido observar al llevar a cabo la SA que exponemos en este artículo que, gracias a la continua toma de decisiones por parte del alumno en todo el proceso, la autonomía y el grado de colaboración (ODS 17) entre iguales ha sido incrementando conforme avanzaban las sesiones, al igual que la participación de niños y niñas (ODS 5).

La propuesta didáctica de 10 sesiones presentada iba encaminada a contribuir a disminuir las diferencias entre géneros (ODS 5) y a aumentar las alianzas para lograr los objetivos comunes (ODS 17), utilizando el pinfuvote y la hibridación del MED y el TGfU. En ese sentido en la literatura científica encontramos SA de diversa duración como la de Calderón *et al.* (2010) y Gutiérrez-Díaz *et al.* (2014) que duraron entre 8 y 10 sesiones. No obstante, el grueso de unidades planteadas se encuentra entre las 12 y 18 sesiones, aunque también hay algunas que se van a una duración de 28 o 32 sesiones (Evangelio *et al.*, 2016).

Analizando la literatura actual, se han encontrado algunas propuestas para contribuir a la igualdad de género (ODS 5). Una de ellas es la desarrollada por Terneró & Nebot (2022) a través de una unidad didáctica sobre el Twincon mediante la coeducación. Otra propuesta que tiene como finalidad el trabajo del ODS 5 es la presentada por Jiménez & González-Palomares (2023) que se basó en utilizar los deportes alternativos para tratar de asentar la igualdad de género y la coeducación en las sesiones de EF (ODS 5). Del mismo modo, la situación de aprendizaje del presente trabajo se asemeja a los mencionados anteriormente ya que pretende eliminar cualquier tipo de discriminación y desigualdad entre niños y niñas, pero también trata de fomentar la cooperatividad y participación, toma de decisiones tanto individual como en equipo cediéndoles así mayor grado de autonomía. Esto

hace que además del ODS 5 se consiga lograr el ODS 17: “Alianzas para lograr los objetivos”.

4. CONCLUSIÓN

La SA planteada, que hibrida el MED y el TGfU para la enseñanza del pinfuvote, busca aumentar la participación del sexo femenino en las actividades deportivas, para contribuir a dos de los grandes retos de nuestra época y, por tanto, de la EF: la igualdad de género (ODS 5) y la creación de alianzas en busca de un objetivo común (ODS 17).

La incorporación del pinfuvote como contenido novedoso e innovador, junto a la utilización de los modelos pedagógicos, han demostrado ser una combinación muy valiosa para fomentar la igualdad de género, al mismo tiempo que, se fomentan alianzas entre el alumnado por un objetivo común.

El uso de modelos pedagógicos nos ha permitido ajustarnos a diferentes niveles de aprendizaje. Por un lado, el TGfU cediendo mayor autonomía al alumnado y una mejora de la comprensión táctica, y por tanto de la participación tanto de niños como de niñas (ODS 5). Por otro lado, el MED nos ha permitido establecer una meta a medio plazo para que el grupo pueda trabajar de forma cooperativa en base a un objetivo común (ODS 17), así como, asumir diferentes roles dentro del equipo respetando la igualdad de género (ODS 5).

La propuesta didáctica planteada ha sido valorada de forma muy positiva por el alumnado, debido a lo novedoso del contenido, a la comprensión táctica y el trabajo de roles realizado principalmente. Por lo tanto, puede ser un buen punto de partida para cualquier docente de EF que quiera afrontar un trabajo similar en sus clases.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Arenas Arroyo, D., Vidal-Conti, J., & Muntaner-Mas, A. (2022). Estereotipos de género y tratamiento diferenciado entre chicos y chicas en la asignatura de educación física: una revisión narrativa. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 43, 342-351. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.88685>
- Barbero Álvarez, J. C. (2000). Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes (EFDeportes.com)*, año 5(22). <https://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>
- Calderón, A., Hastie, P. A., & Martínez, D. (2010). Aprendiendo a enseñar mediante el Modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). Experiencia inicial en Educación Primaria. *REDALYC*, 5 (15), 169-180.
- Calderón Luquin, A., Hastie, P. A. y De Ojeda-Pérez, D. M. (2011). El modelo de educación deportiva (sport education model): ¿metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 395, 63-82. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6353258>

- Caldevilla Calderón, P., & Zapatero Ayuso, J. A. (2022). Los deportes alternativos como contenidos para la Educación Física en Educación Secundaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 46(46), 1004-1014. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.94422>
- Carrillo, C., & Chacón-Borrego, F. (2022). Proposal for an intervention in physical education based on the Sports Education Model in the beginning of pinfuvote. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 6(2), 140-161. <http://doi.org/10.5281/zenodo.7346741>
- Casey, A. (2014). Models-based practice: Great white hope or white elephant? *Physical education and sport pedagogy*, 19(1), 18-34. <https://hdl.handle.net/2134/19544>
- Curtner-Smith, M. D. (2004). A hybrid sport education-games for understanding striking/fielding unit for upper elementary pupils. *Teaching Elementary Physical Education*, 15(5), 7-16.
- Evangelio, C., González-Víllora, S., Serra-Olivares, J. & Pastor-Vicedo, J. C. (2016). El Modelo de Educación Deportiva en España: una revisión del estado de la cuestión y prospectiva. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16(1), 307-324.
- Felipe-Rello, C., Garoz, I., & Tejero-González, C.M. (2020). Cambiando las actitudes hacia la discapacidad diseño de un programa de sensibilización en Educación Física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (37), 713-721. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.69909>
- Fernández-Río, J. (2011). La enseñanza del bádminton a través de la hibridación de los modelos de Aprendizaje Cooperativo, Táctico y Educación Deportiva y del uso de materiales autoconstruidos. En A. Méndez (coord.) *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida* (pp. 193-234). Sevilla: Wanceulen.
- Fernández-Río, J. (2014). Another step in models-based practice: Hybridizing Cooperative Learning and Teaching for Personal and Social Responsibility. *The Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 85(7), 3-5. <https://doi.org/10.1080/07303084.2014.937158>
- Fernández-Río, J. & Méndez-Giménez, A. (2014). Self-made materials, Cooperative Learning and games invention: great combination for physical education. *Active + Healthy*, 21(2), 29-32.
- Fernández-Río, J., Alcalá, D. H., y Pérez-Pueyo, Á. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (423), pág-57. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.695>
- Fierro-Suero, S., Haro Morillo, A., & García Montilla, V. (2017). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E-Motion: Revista De Educación, Motricidad e Investigación*, 6, 40-48. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>

- García-González, L., Abós, Á., Diloy-Peña, S., Gil-Arias, A., & Sevil-Serrano, J. (2020). Can a hybrid sport education/teaching games for understanding volleyball unit be more effective in less motivated students? An examination into a set of motivation-related variables. *Sustainability*, 12(15), 6170. <https://doi.org/10.3390/su12156170>
- Gamonales Puerto, J. M. (2017). Fútbol a 5 para personas ciegas como contenido de Educación Física. *Revista Profesional de Investigación, Docencia y Recursos Didácticos*, 80(3), 66-70
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *PloS one*, 12(6), e0179876. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0179876>
- Gil-Arias, A., Claver, F., Práxedes, A., Villar, F. D., & Harvey, S. (2020). Autonomy support, motivational climate, enjoyment and perceived competence in physical education: Impact of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit. *European Physical Education Review*, 26(1), 36-53. <https://doi.org/10.1177/1356336X18816997>
- Gil-Arias, A., Diloy-Peña, S., Sevil-Serrano, J., García-González, L., & Abós, Á. (2021). A hybrid tgfu/se volleyball teaching unit for enhancing motivation in physical education: A mixed-method approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 110. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010110>
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Víllora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education. *European Physical Education Review*, 27(2), 366-383. <https://doi.org/10.1177/1356336X20950174>
- Gómez Rijo, A., Gámez Medina, S., & Martínez Herráez, I. (2011). Efectos del género y la etapa educativa del estudiante sobre la satisfacción y la desmotivación en Educación Física durante la educación obligatoria. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13(2), 183-196.
- González Coto, V. A., Gamonales Puerto, J. M., Hernández Beltrán, V., & Feu Molina, S. (2023). El Quidditch como herramienta para la asignatura de Educación Física: Revisión sistemática. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 47, 994-1007. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.96732>
- Gubacs-Collins, K. & Olsen, E.B. (2010). Implementing a tactical games approach with sport education a Chronicle. The Sport Education Tactical Model. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 81(3), 36-42. <https://doi.org/10.1080/07303084.2010.10598447>
- Gutiérrez-Díaz, D., García-López, L. M., Chaparro, R., & Fernández Sánchez, A. J. (2014). Aplicación del modelo de educación deportiva en segundo de Educación Primaria. Percepciones del alumnado y el profesorado. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 14(2), 131-144.
- Hastie, P. A., & Curtner-Smith, M. D. (2006). Influence of a hybrid Sport Education—

Teaching Games for Understanding unit on one teacher and his students. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 11(01), 1-27. <https://doi.org/10.1080/17408980500466813>

Hernández-Beltrán, V., Barranca-Martínez, J. M., Gámez-Calvo, L. ., González-Coto, V. A. ., Aguilar-Berrocal, M., Espada, M. C., & Gamonales, J. M. (2023). Análisis del pinfuvote como nuevo deporte alternativo para el área de Educación Física (Analysis of the pinfuvote as a new alternative sport for the field of Physical Education) . *Retos*, 48, 178-189. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.97006>

Jiménez Lozano, S., & González-Palomares, A. (2023). "ODS 5. Igualdad de género" y Educación Física: propuesta de intervención mediante los deportes alternativos. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 49, 595-602. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.95791>

Joyce, B. & Weill, N. (1985). *Modelos de enseñanza*. New Jersey, USA. Prentice Hall, Inc. Traducción de Ricardo Sánchez. Editorial Anaya.

Martínez, J. (2011). Unidad Didáctica sobre Paladós con material autoconstruido. Primera experiencia de un maestro en su fase de formación. En A. Méndez (coord.) *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida* (pp. 125-152). Sevilla: Wanceulen.

Méndez, A. (2010). El Aprendizaje Cooperativo, la Enseñanza Comprensiva y el Modelo de Educación Deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones. In *VII Congreso internacional de actividades físicas cooperativas* (pp. 1-30).

Méndez-Giménez, A. (2011). Unidad Didáctica sobre Ringo con material autoconstruido. Combinando los Modelos de Educación Deportiva, Táctico y Cooperativo. En A. Méndez (coord.), *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida* (pp. 95-124). Sevilla: Wanceulen.

Méndez-Giménez, A. & Fernández-Río, J. (2010). The use of homemade materials to enhance constructivist learning within the Sport Education-Tactical Games Model: the case of an ultimate learning unit. *Proceedings International Congress AIESEP, A Coruña, 26-29th October*.

Menescardi, C., Valverde-Esteve, T., & Lizandra, J.(2020). Deportes alternativos a través de edublogs: una experiencia con el futuro profesorado de Secundaria. En Roig-Vila, R., *La docencia en la Enseñanza Superior. Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas*.(pp.285-296). OCTAEDRO S.L.

Parra, C. & Sancho, M. (2008). Deportes alternativos: una propuesta práctica desde el punto de vista del profesor. En V congreso nacional y III congreso iberoamericano de deporte en edad escolar: "Nuevas Tendencias y perspectivas de futuro" (pp. 351-374), 20, 21 y 22 de noviembre de 2008, Dos Hermanas (Sevilla). <http://www.munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/200812241>

- Pfister, G. (2010). Women in sport–gender relations and future perspectives. *Sport in society*, 13(2), 234-248. <https://doi.org/10.1080/17430430903522954>
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Gutiérrez-García, C., & López Pastor, V. (2021). Educación formativa y compartida. En *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 400-426). León: Universidad de León. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/352786490_Modelos_pedagogicos_en_Educacion_Fisica_Que_como_por_que_y_para_que
- Piedra de la Cuadra, J., García Pérez, R., Rebollo Catalán, M.A., & Jean Ries, F. (2011). Actitudes hacia la coeducación en Andalucía, ¿es el profesorado de Educación Física diferente? *Revista de Investigación en Educación*, 9(2), 200-208. Recuperado de <https://revistas.uvigo.es/index.php/reined/article/view/1899/1810>
- Pritchard, T., & McCollum, S. (2009). The sport education tactical model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 80(9), 31-37, 66.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 76, de 30 de marzo de 2022, 9727/1-9272/289. Recuperado de <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>
- Riera, A. S., & Río, F. J. F. (2022). Enseñando nuevos deportes a través de la Enseñanza Comprensiva del Deporte: el caso del pínfuvote. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (436). [https://doi.org/10.55166/reefd.vi436\(1\).1026](https://doi.org/10.55166/reefd.vi436(1).1026)
- Robles Rodríguez, A., & Robles Rodríguez, J. (2021). La participación en las clases de educación física la ESO y Bachillerato: Un estudio sobre un deporte tradicional (Balonmano) y un deporte alternativo (Tchoukball). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 39, 78-83. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78129>
- Roca-Brines, J. L., & Olmedo, J. A. (2018). El pínfuvote, un nuevo deporte alternativo para la Educación Física. *Educación a través del deporte: Actividad física y valores*, 261-274.
- Roca-Brines, J.L., & Olmedo-Ramos, J.A. (2015). Pínfuvote: un nuevo deporte fusión para una realidad educativa diversa. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 20(211).
- Roca-Brines, J.L. (2020). Pínfuvote: Un deporte alternativo, inclusivo y divertido. In *Innovación y nuevas tendencias en el ámbito de la actividad física* (pp. 101-112). Wanceulen Editorial Deportiva.
- Saiz-González, P., Iglesias, D., & Fernández-Río, J. (2023). Pedagogical Models, Physical Activity and Intention to be Physically Active: A Systematic Review. *Quest*. <https://doi.org/10.1080/00336297.2023.2209734>

- Serra, P., Cantallops, J., Palou, P., & Soler, S. (2020). ¿Siguen existiendo los estereotipos de género en la Educación Física? La vision de las adolescentes. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2), 179-192.
- Shen, Y., & Shao, W. (2022). Influence of Hybrid Pedagogical Models on Learning Outcomes in Physical Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 9673. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159673>
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality P.E. through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P., & van der Mars, H. (2011). *Complete Guide to Sport Education* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Stran, M., Sinelnikov, O., & Woodruff, E. (2012). Pre-service teachers' experiences implementing a hybrid curriculum: Sport education and teaching games for understanding. *European Physical Education Review*, 18(3), 287-308.
- Tenero Gutiérrez, P., & Nebot Paradells, V. (2022). *Propuesta para fomentar la igualdad de sexos a través de la coeducación en la unidad didáctica de Twincon en 1º eso* (Trabajo Fin de Máster). Universidad Europea de Valencia, España. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12880/3515>
- Víllora, S. G., Madrona, P. G., & Vicedo, J. C. P. (2008). Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en el floorbal como instrumento de formación del profesorado. *Pulso. Revista de educación*, (31), 93-116. <https://doi.org/10.58265/pulso.4965>
- Virosta, A. (1994). *Deportes alternativos. En el ámbito de la Educación Física*. Madrid: Gymnos.

Fecha de recepción: 20/11/2023

Fecha de aceptación: 3/1/2024