



Revista Digital de Educación Física

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

MATERIAL DOCENTE PARA LA ENSEÑANZA DEL REGLAMENTO DEL PÁDEL: A LA CAZA DEL REGLAMENTO

Jorge Rojo-Ramos

Profesor, Universidad de Extremadura. España.
Email: jorgerr@unex.es

Javier Silva-Padilla

Investigador, Cáceres. España.
Email: javisilpa@gmail.com

Carmen Galán-Arroyo

Personal Docente Investigador, Universidad de Extremadura. España.
Email: mamengalana@unex.es

RESUMEN

Se presenta un ejemplo de material didáctico para abordar la enseñanza del reglamento del pádel a través de la transformación pedagógica de una herramienta lúdica como es un juego de preguntas y respuestas tipo trivial. Conociendo la historia y la evolución de este deporte, así como el recurso educativo de este tipo de juego, las diferentes herramientas y materiales docentes creados por y para la enseñanza de este aspecto del pádel se sitúan como una experiencia de éxito en el devenir del cumplimiento del objetivo propuesto de lograr “la caza” del reglamento. La combinación de ambos elementos -juego de preguntas y pádel- se muestra como un instrumento útil y llamativo para ser utilizado como recurso educativo en la enseñanza deportiva; asimismo esta propuesta docente puede trasladarse a distintas áreas. Las líneas que pudieran originarse abarcan desde lo metodológico hasta la investigación, conteniendo así un amplio margen de mejora y desarrollo.

PALABRAS CLAVE:

Pádel; Reglamento; Trivial; Material Didáctico; Propuesta docente

TRAINING MATERIALS FOR TEACHING THE RULES OF PADEL: HUNTING THE RULES

ABSTRACT

It presents an example of didactic material for teaching the rules of padel through the pedagogical transformation of a recreational tool such as a trivia-type question and answer game. Knowing the history and evolution of this sport, as well as the educational resource of this type of game, the different teaching tools and materials created by and for the teaching of this aspect of padel are a successful experience in the fulfilment of the proposed objective of achieving "the hunt" for the rules. The combination of both elements - quiz game and paddle - is shown to be a useful and striking instrument to be used as an educational resource in sports teaching; likewise, this teaching proposal can be transferred to different areas. The lines that could originate range from methodological to research, thus containing a wide margin for improvement and development.

KEYWORD

Padel; Regulations; Trivial; Didactic Material; Teaching Proposal

1. INTRODUCCIÓN

1.1. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL PÁDEL

El pádel, el juego de raqueta que ha dominado el deporte mundial, tiene dos versiones sobre su origen (Sánchez, 2013). Una primera versión sugiere que el origen de este deporte está en el antiguo “Jeu de la paume” francés, a finales del s. XII, deporte que sirvió como base para otros deportes de raqueta como, por ejemplo, el tenis. La segunda versión, aprobada por la Federación Internacional del Pádel (FIP), explica que el origen fue en México, de la mano del empresario Enrique Corcuera en 1969.

Si bien es cierto que el pádel se ha extendido a un ritmo increíble por Latinoamérica y posteriormente por Europa, España ha jugado un papel fundamental en la difusión del Pádel, acogiendo este deporte con entusiasmo y convirtiéndose en uno de los epicentros del Pádel en el mundo (Villena et al., 2016). Por su carácter dinámico y social, el desarrollo del deporte es un fenómeno que trasciende las fronteras geográficas y culturales.

A medida que el pádel se ha ido popularizando entre los aficionados, se han producido diversos cambios en la estructura y reglamento (Courel et al., 2017). Se han realizado ajustes estratégicos para aumentar la tensión del juego, la estrategia táctica y la competitividad. La Federación Internacional de Pádel (FIP) ha jugado un papel clave en la estandarización de las reglas, ayudando a unificar un deporte que sigue ganando audiencia mundial (Martínez y Antonio, 2014).

El impacto del pádel se mide no sólo por el número de canchas en el mapa mundial, sino también por su capacidad para unir comunidades y crear subculturas vibrantes. Desde las soleadas playas de México hasta apasionantes torneos profesionales, el pádel se ha abierto un camino único en el entorno deportivo. Hoy, su evolución demuestra la capacidad de adaptarse, estimular y conectar a personas de diversos orígenes en una pasión compartida por los juegos. Este deporte se ha convertido en uno de los diez deportes más practicados en España (Sánchez, 2013), y uno de los cuatro que más crecen en España (Padelazo, 2009).

Al tratarse de un deporte relativamente moderno, se hace necesaria su inclusión en la enseñanza y la búsqueda de nuevas estrategias y técnicas de enseñanza aprendizaje (Llaguno et al., 2018). Por ello, en las próximas páginas se presentará una experiencia docente innovadora que redefine la enseñanza del reglamento del pádel. A través de un recurso lúdico como es el juego de preguntas y respuestas tipo trivial, se explorará cómo este recurso se convierte en una herramienta dinámica y efectiva para transmitir los detalles esenciales del reglamento.

Esta metodología no sólo brinda conocimiento sólido sobre las reglas del pádel, sino que también transforma la experiencia de aprendizaje en un proceso interactivo, lúdico y memorable.

1.2. JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS (TIPO TRIVIAL) COMO RECURSO EDUCATIVO

En el entorno educativo actual, el juego de preguntas tipo trivial ha surgido como una herramienta educativa innovadora y dinámica que abre nuevas perspectivas sobre la enseñanza y el aprendizaje (Pérez, 2023). A su vez, dicho autor afirma que este método contribuye no sólo a la adquisición de conocimientos, sino también a la actividad cognitiva activa de los estudiantes. Diseñada para cubrir una variedad de áreas temáticas, la estructura de preguntas y respuestas promueve la exploración de conceptos y mejora significativamente la retención de información (Sánchez et al., 2009).

La naturaleza de los juegos de preguntas contiene características propias de los juegos, como pueden ser el desarrollo de la creatividad, la motivación, se constituye como una experiencia social, etc. (Montero y Alvarado, 2001), es por ello que no sólo es un catalizador para el aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

Además, la naturaleza competitiva inherente a las pruebas puede crear un ambiente educativo estimulante que aliente a los estudiantes a superar desafíos y alcanzar altos niveles de rendimiento académico (Galvagno et al., 2018).

Es por ello que, en páginas posteriores, se fusionarán ambos conceptos otorgando en este caso una connotación pedagógica a este recurso anteriormente abordado para su aplicación en la enseñanza del reglamento de pádel.

El objetivo de este estudio no es otro que el de otorgar una visión y, por ende, un recurso y experiencia sobre la enseñanza de un aspecto poco dinámico de este deporte a través de una herramienta lúdica como puede resultar ser el juego de preguntas y respuestas tipo trivial.

2. DISEÑO

Antes de comenzar el juego el alumnado se dividirá en grupos. El objetivo es que cada grupo responda a las preguntas de sus tarjetas de manera correcta y en el menor tiempo posible. Para responder, podrán utilizar los recursos que tengan a mano, incluyendo libros de reglas, internet o cualquier material de estudio que se haya revisado en clase.

La dinámica del juego es la siguiente:

- En primera instancia, se realizará la distribución de tarjetas; cada grupo recibirá un conjunto de tarjetas con preguntas de diferentes niveles de dificultad (básicas, intermedias y avanzadas).
- En segundo lugar, el tiempo de investigación. Se otorgará un tiempo determinado para que el alumnado investigue y discuta las respuestas. Este tiempo puede variar según la dificultad de las preguntas.
- Por otro lado, al finalizar el tiempo de investigación, cada grupo presentará sus respuestas. Estas se discutirán en gran grupo para aclarar dudas y compartir conocimientos.

- Para finalizar, los grupos recibirán puntos por cada respuesta correcta. Las preguntas de mayor dificultad tendrán un mayor valor de puntos.

En relación con esto anterior, el sistema de puntuación del juego es el siguiente:

1. Preguntas básicas:

- Cada pregunta básica correcta vale 1 punto.
- Esta tipología de preguntas son las idóneas para calentar y establecer una base de conocimiento.

2. Preguntas intermedias:

- Cada pregunta de nivel intermedio correcta vale 2 puntos.
- Estas preguntas requieren de más reflexión y comprensión de las reglas.

3. Preguntas avanzadas:

- Cada pregunta avanzada correcta vale 3 puntos.
- Este tipo de preguntas son más desafiantes y evalúan el conocimiento detallado del reglamento.

En cuanto a las bonificaciones y penalizaciones de este juego, estas son las siguientes:

- Respuesta rápida: Si un grupo responde correctamente dentro de la primera mitad del tiempo asignado, obtiene 1 punto extra por esa pregunta.
- Penalización por respuesta incorrecta: Para evitar “adivanzas”, cada respuesta incorrecta resta 0,5 puntos del total del grupo.
- Pregunta de desempate: En caso de empate, se realizará una pregunta de desempate de alta dificultad, sin penalización por respuesta incorrecta.

Para mejorar la legibilidad del documento se añaden las tarjetas correspondientes a las preguntas básicas, intermedias, avanzadas y de desempate, al apartado de ANEXOS.

Por último, la puntuación máxima posible que un grupo puede alcanzar dependerá en todo caso del número de preguntas entregadas a cada grupo y su nivel de dificultad.

El grupo con la mayor cantidad de puntos al final de la ronda de preguntas será declarado ganador.

Cada grupo contará con una tabla de puntuaciones semejante a la siguiente:

Tabla 1.

Tabla de puntuaciones

TABLA DE PUNTUACIONES			
EQUIPO:		FECHA:	
TIPO DE PREGUNTA	Número de Tarjeta	Puntos Obtenidos	Extras
Básica	1		
Básica	2		
Básica	3		
Intermedia	1		
Intermedia	2		
Intermedia	3		
Avanzada	1		
Avanzada	2		
Avanzada	3		
Avanzada	4		
TOTAL DE PUNTOS			
OBSERVACIONES			

En relación con los diferentes elementos de esta, cada cual sirve para:

- **Tipo de pregunta:** indica si la tarjeta es básica, intermedia o avanzada.
- **Número de tarjeta:** corresponde al número asignado a cada tarjeta de pregunta.
- **Puntos obtenidos:** aquí serán anotados los puntos obtenidos por cada pregunta.
- **Extras:** este espacio es para anotar puntos extras obtenidos por respuestas rápidas o para registrar penalizaciones.
- **Total de puntos:** como su nombre indica, aquí cada grupo anotará el sumatorio de puntos obtenidos al final del juego.
- **Observaciones:** espacio para cualquier comentario o detalle relevante sobre el desempeño del equipo.

Asimismo, como complemento a la Tabla 1, se presenta la Hoja de Registro de Respuestas (Tabla 2). Cada grupo deberá completarla a medida que vaya respondiendo a las preguntas de las tarjetas, ya sean de nivel básico, intermedio o avanzado. El objetivo principal de esta tabla es facilitar a los equipos una herramienta para registrar de manera consensuada sus respuestas a cada pregunta durante la fase de investigación. Esta herramienta ayudará a evitar cualquier olvido o falta de precisión en el momento de presentar los resultados al gran grupo. Además, una vez finalizado el juego, esta tabla puede servir como un cuaderno de anotaciones o aprendizajes sobre el reglamento.

Tabla 2.

Hoja de registro de respuestas

HOJA DE REGISTRO DE RESPUESTAS			
EQUIPO:		FECHA:	
TARJETA	PREGUNTA	RESPUESTA	PUNTUACIÓN
Básica 1	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Básica 2	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Básica 3	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Intermedia 1	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Intermedia 2	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Intermedia 3	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Avanzada 1	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Avanzada 2	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
Avanzada 3	1		
	2		
	3		
	4		

	5		
Avanzada 4	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
TOTAL DE PUNTOS			

3. CONCLUSIÓN

La utilización de un juego de preguntas y respuestas (tipo trivial) como material didáctico para enseñar el reglamento del pádel ha demostrado ser permite un enfoque innovador y eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al combinar el aspecto lúdico inherente al juego con la necesidad de comprender y aplicar los principios de este deporte en particular, se ha hecho posible no sólo transmitir conocimientos de una manera más eficaz, sino también involucrar activamente a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

La elección de esta herramienta lúdica se fundamenta en la comprensión de que el aprendizaje se facilita cuando se presenta de manera interesante y participativa. La experiencia de "cazar" el reglamento a través de este juego de preguntas y respuestas puede permitir no solo adquirir conocimientos teóricos, sino también aplicarlos en situaciones prácticas, fomentando así un aprendizaje más completo y duradero.

Este enfoque pedagógico no sólo se limita a la transferencia de información, sino que también puede promover el desarrollo de actitudes críticas, el trabajo cooperativo y la consolidación de los conceptos aprendidos.

En definitiva, este juego de preguntas y respuestas tipo trivial como recurso didáctico para la enseñanza del reglamento del pádel abre la línea de una experiencia educativa exitosa, cuya combinación estratégica entre diversión y pedagogía, puede marcar un paso positivo hacia un enfoque más innovador y eficaz en la enseñanza deportiva.

Por último, pudieran derivarse futuras líneas tanto metodológicas, como de investigación, ya que la especialización, la adaptación tecnológica, la expansión de materiales o, simplemente, la adaptación a otros contextos deportivos y la mejora continua basada en la retroalimentación, contribuiría así a un enfoque educativo más dinámico y efectivo.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Courel Ibáñez, J., Sánchez Alcaraz Martínez, B. J., García Benítez, S., & Echegaray, M. (2017). Evolución del pádel en España en función del género y edad de los practicantes. *Cultura, ciencia y deporte*, 12(34), 39-46.

Galvagno, L. G. G., Periale, M., & Elgier, A. M. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14), 77-86.

Llaguno, P., Amatriain, E., & Arranz Escudero, J. A. (2018). *Pádel: Enseñanza y aprendizaje*. <https://repositorio.ucam.edu/handle/10952/4020>

Martínez, C., & Antonio, J. (2014). *Reglamento, instalaciones y materiales de pádel*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/40745>

Padelazo, N. (2015, mayo 21). Pádel Federado: Cuarto deporte que más crece desde 2009. *Padelazo - Noticias Pádel, World Pádel Tour, Vídeos Pádel*. <https://www.padelazo.com/2015/05/el-padel-federado-cuarto-deporte-que-mas-crece-en-espana-desde-2009/>

Pérez, A. (2023). *Trivial: Recurso educativo para un aprendizaje interactivo y entretenido* [masterThesis]. <https://repositorio.ucam.edu/handle/10952/6728>

Sánchez, I., Moreira, M. A., & Caballero Sahelices, C. (2009). Implementación de una propuesta de aprendizaje significativo de la cinemática a través de la resolución de problemas. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 17(1), 27-41. <https://doi.org/10.4067/S0718-33052009000100004>

Sánchez-Alcaraz, B.J. (2013). Historia del pádel. *Materiales para la Historia del Deporte*, 11, 57-60.

Villena, M., Castro López, R., Lara Sánchez, A. J., & Cachón Zagalaz, J. (2016). Revisión sistemática de las características e incidencia del pádel en España. *Apunts: Educación física y deportes*, 126, 7-22.


5. ANEXOS

ANEXO 1. RELACIÓN DE PREGUNTAS BÁSICAS 1, 2 Y 3

BÁSICAS 1	
1 ¿Cuántos jugadores componen un equipo en un partido de pádel?	3 ¿Cómo se determina qué equipo o jugador sirve primero en un partido de pádel?
2 ¿Cuál es la altura máxima permitida para la red en el centro y en los laterales de la pista?	4 ¿Cuántos botes puede dar la pelota en el suelo antes de ser devuelta?
	5 ¿Es válido que la pelota toque la pared después de ser golpeada por el jugador pero antes de cruzar la

BÁSICAS 2	
1 ¿Cuántos tiempos muertos y qué duración se permiten en un partido de Pádel?	3 ¿Es válido que la pelota toque alguna de las paredes del campo del jugador que golpea antes de pasar la red?
2 ¿Qué sucede si un jugador golpea la pelota y esta toca directamente la malla metálica del campo contrario?	4 ¿Qué altura debe tener la malla metálica que rodea la pista de pádel?
	5 ¿Se permite cambiar de pala durante un partido? ¿En qué condiciones?

BÁSICAS 3



1 ¿Qué sucede si un jugador sirve antes de que el receptor esté listo?

2 ¿Es válido que la pelota rebote en el suelo y luego golpee una de las paredes de fondo antes de ser devuelta?


3 ¿Cuántos servicios tiene derecho a ejecutar un jugador en cada punto?

4 ¿Qué debe hacer un jugador si una pelota de otro partido interrumpe su juego?

5 ¿Puede un jugador usar partes de su cuerpo para golpear la pelota?

ANEXO 2. RELACIÓN DE PREGUNTAS INTERMEDIAS 1, 2 Y 3

INTERMEDIAS 1



1 ¿Cuál es la puntuación inicial de cada juego en pádel?


2 ¿Qué sucede si la pelota toca la red y pasa al campo contrario durante el servicio?

3 ¿Está permitido que los jugadores toquen la red o invadan el campo contrario?

4 ¿Cuáles son las dimensiones reglamentarias de una pista de pádel?

5 ¿Qué ocurre si la pelota golpea a uno de los jugadores?

INTERMEDIAS 2



1 ¿Cuál es la regla para el saque después de un "let"?


2 ¿Qué sucede si la pelota, después de ser golpeada toca una de las luces o el techo de la pista?

3 ¿Cómo se determina el ganador de un set en pádel?

4 ¿Qué sucede si un jugador golpea la pelota y esta toca la red antes de aterrizar en el campo contrario?

5 ¿Cuáles son las condiciones para que un jugador pueda pedir la repetición de un punto?

INTERMEDIAS 3



1

¿Cuál es la regla sobre la altura a la que un jugador puede golpear la pelota?

2

¿Qué sucede si la pelota golpea alguna de las estructuras de la pista (postes de la red) antes de aterrizar?

3

¿Cómo se determina el cambio de servicio entre los jugadores de un mismo equipo?

4


¿Qué sucede si un jugador golpea la pelota y esta toca a su compañero de equipo?

5

¿Cuáles son las reglas para un saque correcto en cuanto a la posición de la pelota al ser golpeada?

ANEXO 3. RELACIÓN DE PREGUNTAS AVANZADAS 1, 2, 3 Y 4

AVANZADAS 1



1

¿Cuáles son las condiciones para que un saque sea considerado válido?

2

¿Cuál es la regla para el cambio de lado en la pista durante un partido?

3

¿Qué sucede si la pelota se rompe o se desinfla durante un punto?


4

Cuáles son las especificaciones reglamentarias para las palas de pádel en cuanto a tamaño

5

En caso de que la pelota salga por una puerta ¿En qué condiciones puede ser válida la jugada?

AVANZADAS 2



1

¿Cuáles son las reglas específicas para el saque en cuanto a la posición de los pies del jugador?

2

¿Bajo qué circunstancias un jugador puede entrar en el campo contrario para jugar una pelota?

3

¿Qué sucede si durante un partido se daña la pista de pádel de manera que afecte el juego?

4

¿Cuáles son las reglas respecto a la conducta y el comportamiento deportivo en un partido de pádel?

5

¿Cómo se maneja una situación donde un jugador es incapaz de continuar jugando debido a una lesión?

AVANZADAS 3



1

¿Qué sucede si un jugador toca la red con su pala o su cuerpo mientras la pelota está en juego?

2

¿Cuáles son las condiciones para que un punto sea repetido debido a una distracción por parte de los espectadores?

3

¿Qué reglas se aplican si una pelota se queda en la red o en las estructuras de la pista tras ser golpeada?

4

¿Cuáles son las condiciones para declarar un partido nulo o descalificar a un jugador?

5

¿En qué circunstancias se aplica la regla de "Punto de oro"?

AVANZADAS 4



1

Si un objeto externo (un pájaro) toca la pelota en juego ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

2

¿Cuáles son las reglas específicas para jugar un Tie-Break, especialmente en términos de cambio de campo?

3

¿Cuáles son las penalizaciones específicas por retrasos en el juego, como tomar demasiado tiempo entre puntos? ¿Cómo se aplican las

4


Si un partido se suspende debido a condiciones climáticas adversas ¿Cómo se determina la puntuación cuando se reanuda el juego?

5

¿Qué procedimiento se debe seguir si hay desacuerdo entre los jugadores sobre si una pelota fue buena o mala y no hay árbitros presentes?

ANEXO 4. RELACIÓN DE PREGUNTAS DE DESEMPATE

PREGUNTAS DESEMPATE



1 La pelota golpea el poste de la red y luego cae al campo contrario ¿el punto es válido?


2 Si un jugador lanza la pala y golpea la pelota enviándola al campo contrario y ganando el punto ¿es válido el punto?

3 ¿Cuál es el procedimiento si un jugador sufre una lesión que le impide continuar, pero su equipo ya utilizó el tiempo de descanso médico?

4 Un jugador realiza un saque que es declarado fuera, pero en un gesto de deportividad, admiten que la pelota tocó la línea ¿Se acepta o se mantiene la decisión del árbitro?

5 ¿Es válido si en un punto después de golpear la bola toca el techo de la pista cubierta antes de aterrizar en el campo contrario?

PREGUNTAS DESEMPATE



1 La pelota golpea el poste de la red y luego cae al campo contrario ¿el punto es válido?

2 Si un jugador lanza la pala y golpea la pelota enviándola al campo contrario y ganando el punto ¿es válido el punto?

3 ¿Cuál es el procedimiento si un jugador sufre una lesión que le impide continuar, pero su equipo ya utilizó el tiempo de descanso médico?

4 Un jugador realiza un saque que es declarado fuera, pero en un gesto de deportividad, admiten que la pelota tocó la línea ¿Se acepta o se mantiene la decisión del árbitro?

5 ¿Es válido si en un punto después de golpear la bola toca el techo de la pista cubierta antes de aterrizar en el campo contrario?

Fecha de recepción: 26/12/2024

Fecha de aceptación: 8/1/2024