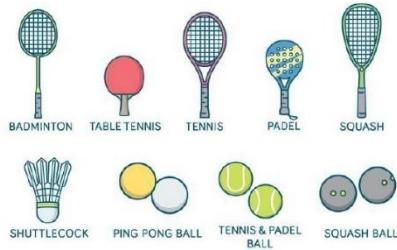


DEPORTES SOCIOCOTORES I

Fundamentos de los deportes de reenvío y oposición



Tema 3

Modelos de enseñanza del deporte



Abraham García Fariña
Profesor
Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Introducción

La enseñanza del deporte ha evolucionado notablemente en las últimas décadas, impulsada por los avances en la investigación educativa, la psicología del aprendizaje y la Praxiología Motriz. Esta transformación ha supuesto un cambio de paradigma: del enfoque centrado exclusivamente en la instrucción técnica repetitiva, se ha pasado a modelos que reconocen la complejidad del deporte como una práctica sociomotriz, rica en interacción, toma de decisiones, comunicación motriz y adaptación constante.

Los modelos de enseñanza del deporte permiten organizar la intervención docente con base en objetivos claros, adaptados al tipo de contenido, al contexto educativo y a las características del alumnado. Lejos de ofrecer una única receta, estos modelos ofrecen marcos flexibles que pueden combinarse y ajustarse a diferentes finalidades formativas: desarrollo técnico, comprensión táctica, construcción de valores, autonomía personal o responsabilidad social.

En este sentido, el papel del juego ha cobrado una relevancia central. Mientras que en el enfoque técnico tradicional el juego se consideraba un recurso final con carácter lúdico o evaluativo, los modelos comprensivos lo sitúan en el origen del aprendizaje. El juego se convierte en un espacio de exploración y reflexión, donde el alumnado construye conocimiento sobre la lógica del deporte, desarrolla habilidades cognitivas y aprende a colaborar o enfrentarse a otros en contextos motrizmente significativos.

Asimismo, la diversidad de modelos disponibles (modelo técnico, modelo comprensivo, modelo de educación deportiva, modelo de responsabilidad personal y social, entre otros) refleja una pluralidad de miradas sobre lo que significa enseñar y aprender deporte. Esta variedad enriquece el quehacer docente, siempre que se conozcan los fundamentos teóricos, las estructuras metodológicas y las implicaciones pedagógicas de cada uno.

Este tema tiene como finalidad ofrecer una visión estructurada y crítica de los principales modelos de enseñanza del deporte, brindando al futuro profesional de la actividad física y del deporte herramientas conceptuales y prácticas para diseñar situaciones de enseñanza más eficaces, motivadoras y alineadas con los valores formativos del deporte contemporáneo.

ENFOQUES TRADICIONALES VS. ALTERNATIVOS/COMPRENSIVOS

Durante décadas, la enseñanza del deporte ha estado dominada por un enfoque tradicional, centrado en la transmisión técnica y la repetición mecánica de habilidades motrices descontextualizadas. Este modelo se fundamenta en la lógica conductista del aprendizaje, donde el docente actúa como transmisor del conocimiento, el alumnado como receptor pasivo, y la evaluación se basa en la reproducción de patrones correctos.

En este enfoque técnico tradicional:

- La enseñanza parte de la técnica como base prioritaria, relegando el juego a un momento final y opcional.

- La tarea motriz se organiza de forma analítica, con progresiones cerradas y ejercicios repetitivos.
- El alumno aprende cómo hacer (la ejecución), pero rara vez por qué hacerlo (la intención táctica).

Este enfoque, aunque útil para consolidar habilidades específicas en contextos de tecnificación avanzada, presenta limitaciones notables en etapas de iniciación o en contextos educativos. Entre ellas, la falta de transferencia al juego real, el bajo compromiso cognitivo del alumnado, y una escasa motivación por la ausencia de contexto significativo.

En contraposición, los enfoques comprensivos (como el *Teaching Games for Understanding* o modelo comprensivo) emergen desde una perspectiva constructivista. Estos modelos proponen que el aprendizaje motor se construye activamente a partir de la experiencia y la reflexión sobre la acción. La práctica motriz no se reduce a ejecutar gestos, sino a resolver situaciones-problema con sentido táctico y estratégico.

Las características clave de los enfoques comprensivos son:

- El juego es el punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se promueve la comprensión de los principios tácticos antes de la ejecución técnica específica.
- El alumno es un agente activo, que toma decisiones, colabora, interpreta y crea soluciones adaptadas.
- Se valora la autonomía, la creatividad, la reflexión colectiva y la toma de decisiones en entornos reales.

Estos enfoques han demostrado, a través de estudios científicos como los de Gargallo-García et al. (2024) o de Merchán et al. (2023) que son más eficaces en términos de motivación, participación significativa, transferencia del aprendizaje y desarrollo de la inteligencia táctica. Además, se alinean con los principios de una educación física inclusiva, crítica y orientada al desarrollo integral del alumnado.

En síntesis, no se trata de oponer radicalmente ambos enfoques, sino de comprender sus fundamentos, valorar sus aplicaciones y avanzar hacia una enseñanza del deporte más reflexiva, contextualizada y formativa.

MODELOS DE ENSEÑANZA DEL DEPORTE

Los modelos de enseñanza del deporte constituyen marcos teóricos y metodológicos que orientan la intervención didáctica en contextos de educación física o de iniciación deportiva. Cada modelo responde a qué rol debe asumir el docente, cómo se produce el aprendizaje motor, y cómo deben estructurarse las tareas motrices para alcanzar los objetivos de formación.

El estudio y análisis de los modelos no solo permite planificar de forma más eficaz, sino también comprender la lógica pedagógica subyacente a cada propuesta, y elegir con criterio aquellas más coherentes con el contexto, el tipo de deporte y las características del grupo de alumnos o deportistas.

En líneas generales, los modelos pueden agruparse en dos grandes orientaciones:

- *Modelos centrados en la técnica*, que privilegian la enseñanza analítica y secuencial de gestos deportivos (modelo tradicional técnico).
- *Modelos centrados en la táctica*, la comprensión del juego y el desarrollo personal, donde la toma de decisiones, la reflexión y la interacción motriz son el eje del aprendizaje (modelo comprensivo, de educación deportiva, de responsabilidad personal y social, entre otros).

El valor de conocer múltiples modelos radica en que ninguno de ellos es universal o absoluto. Cada modelo tiene su propia lógica estructural, ventajas, limitaciones y áreas de aplicación preferente. En muchos casos, su combinación estratégica permite enriquecer la intervención pedagógica y adaptarla a objetivos educativos más amplios, como la inclusión, la coeducación, la autonomía o la responsabilidad social.

A continuación, se presentan los modelos más representativos y utilizados en la enseñanza contemporánea del deporte, analizando sus fundamentos, estructura metodológica, beneficios educativos y limitaciones.

MODELO TÉCNICO

Este modelo (tabla 1) representa el enfoque más clásico y extendido en la enseñanza del deporte. Se basa en el desarrollo progresivo de habilidades técnicas específicas a través de tareas repetitivas, aisladas del contexto real del juego. El objetivo principal es alcanzar la ejecución correcta y estandarizada de los gestos motrices mediante la práctica sistemática.

Tabla 1

Principales características, ventajas y limitaciones del modelo técnico

Características principales	Progresión lineal de tareas: desde lo simple a lo complejo. Énfasis en la corrección técnica por parte del docente. Bajo protagonismo del alumno en la toma de decisiones.
Ventajas	El juego se introduce al final como aplicación o recompensa. Útil en fases iniciales de aprendizaje de gestos básicos. Facilita la corrección de errores en la ejecución. Requiere poca organización táctica y estructural.
Limitaciones	Falta de transferencia al juego real. Escasa implicación cognitiva y táctica del alumno. Baja motivación en alumnos que demandan experiencias reales de juego.

Aplicación ideal	En fases de tecnificación o refuerzo técnico en deportes individuales o en momentos concretos del proceso formativo.
-------------------------	--

Para saber más sobre la diferencia entre modelo tradicional y comprensivo ([aqui](#))

MODELO DE ENSEÑANZA COMPRENSIVA (ECD-TGFU)

El modelo *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (tabla 2) fue desarrollado por Bunker y Thorpe (1982) como alternativa al enfoque técnico tradicional. Parte de la idea de que los jugadores aprenden mejor el deporte si comprenden la lógica interna del juego antes de ejecutar las habilidades técnicas. Propone un aprendizaje más contextualizado, a través del uso de juegos modificados que estimulan la reflexión y la toma de decisiones. Estos autores presentan la estructura del modelo en varias fases (Figura 1).

Figura 1

Fases del modelo TGfU (Bunker & Thorpe, 1982).



1 *Presentación del juego*. Introduce el juego (posiblemente en su versión modificada) para evaluar el nivel inicial del alumno.

2 *Apreciación del juego*. Facilita la asimilación de normas, condicionantes y dinámica espacio-tiempo, de modo que el alumnado se familiarice con todos los elementos del juego.

3 *Reflexión/Conciencia táctica*. Profundiza en los principios estratégicos, invitando al alumnado a analizar y justificar comportamientos dentro del juego.

4 *Toma de decisiones*. Plantea situaciones en las que los jugadores deben elegir qué acción realizar (táctica) y cómo ejecutarla (selección de habilidades), fomentando decisiones acertadas.

5 *Práctica técnica*. Dedica tiempo a desarrollar y perfeccionar las habilidades trabajadas en el juego modificado, garantizando una ejecución eficiente.

6 *Evaluación y consecución de objetivos*. Valora el progreso según criterios claros (logro de metas, eficiencia táctica y técnica) para cerrar la sesión con un diagnóstico del avance y orientar futuros aprendizajes.

Los juegos modificados suelen ser de representación (misma estructura táctica, pero se modifica el número de jugadores, el implemento o móvil, o dimensiones del espacio), de exageración (cambiando elementos técnicos o tácticos) o ambas.

Tabla 2

Principales características, ventajas y limitaciones del modelo TGfU

Fases del modelo	1. Presentación de un juego reducido con intencionalidad táctica. 2. Discusión con el grupo sobre qué ocurrió y cómo mejorar. 3. Introducción de habilidades técnicas necesarias para resolver el problema. 4. Repetición del juego con aplicación consciente de las mejoras.
Ventajas	Potencia la comprensión táctica desde el inicio. Fomenta la toma de decisiones y la autonomía del alumnado. Favorece el aprendizaje significativo y motivador.
Limitaciones	Exige mayor preparación docente. Puede generar dificultades si el alumnado no posee un mínimo de habilidades técnicas.
Aplicación ideal	En iniciación deportiva, deportes colectivos, contextos escolares centrados en la comprensión y la toma de decisiones.

El modelo TGfU resulta atractivo porque sitúa desde el inicio al alumno ante un problema táctico real, fomentando la comprensión del “para qué” antes del “cómo”. A través de la discusión grupal y la reflexión compartida, se desarrolla el pensamiento crítico y la autonomía en la toma de decisiones. La introducción de la técnica surge de manera contextualizada, justo cuando es necesaria para resolver el desafío propuesto, lo que refuerza el aprendizaje significativo. La repetición con propósito refuerza el ciclo acción-reflexión-acción, consolidando habilidades transferibles al juego real. Además, su enfoque lúdico y cooperativo incrementa la motivación y facilita su aplicación en entornos escolares y de iniciación deportiva.

Para saber más ([video](#)) [ejemplo en bádminton](#) [ejemplo en deportes de combate](#)

MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA (SPORT EDUCATION)

Desarrollado por Daryl Siedentop (1994), este modelo (tabla 3) busca recrear una experiencia deportiva completa y auténtica dentro del contexto educativo. Se estructura como una temporada deportiva donde el alumnado asume roles múltiples (jugador, entrenador, preparador físico, árbitro, periodista), promoviendo la implicación social, la toma de decisiones compartidas y el sentido de pertenencia al grupo.

Tabla 3*Principales características, ventajas y limitaciones del modelo de Educación Deportiva*

Estructura de temporada	<i>Pretemporada:</i> aprendizaje de normas, roles y dinámicas. <i>Competición formal:</i> liga o torneo estructurado. <i>Culminación:</i> evento final, celebrativo y reflexivo.
Objetivos formativos	Participación activa de todos los alumnos. Interiorización de valores como la responsabilidad, el respeto y la cooperación. Creación de una cultura motriz auténtica.
Ventajas	Aumenta la implicación del alumnado. Desarrolla habilidades sociales y organizativas. Favorece la coeducación y el respeto por la diversidad.
Limitaciones	Requiere una planificación extensa y recursos logísticos. Puede ser complejo en grupos muy numerosos o heterogéneos.
Aplicación ideal	En contextos escolares y extraescolares donde se promueve el desarrollo integral, más allá de la técnica o el rendimiento.

Para saber más ([video](#))

MODELO DE RESPONSABILIDAD PERSONAL Y SOCIAL (TPSR)

Propuesto por Hellison (2011), el modelo TPSR (tabla 4) se dirige a fomentar valores personales y sociales a través de la actividad física. Parte de la premisa de que el deporte es una poderosa herramienta para la formación del carácter y la ciudadanía. Se basa en una progresión de niveles de responsabilidad, que van desde el respeto hasta la transferencia de conductas positivas a la vida cotidiana.

Tabla 4*Principales características, ventajas y limitaciones del modelo de Responsabilidad Personal y Social*

Niveles de responsabilidad	1. Respeto por los derechos y sentimientos de los demás. 2. Participación y esfuerzo personal. 3. Autonomía en la toma de decisiones. 4. Liderazgo y ayuda a los demás. 5. Transferencia fuera del contexto deportivo.
Ventajas	Mejora el clima de aula y las relaciones sociales. Potencia el desarrollo moral y la autorregulación. Útil en contextos de intervención social o alumnado vulnerable.
Limitaciones	No se centra específicamente en el rendimiento deportivo. Requiere formación docente específica en habilidades socioemocionales.
Aplicación ideal	En proyectos educativos integrales, escuelas con enfoque inclusivo, programas de deporte para la mejora personal y social.

Para saber más ([video](#))

MODELO PLAY PRACTICE

El modelo *Play Practice*, también conocido como "juego práctico", es un enfoque innovador en la enseñanza del deporte que se centra en la naturaleza lúdica y participativa del juego. Desarrollado para contrarrestar algunas limitaciones de los modelos tradicionales, este enfoque se ha vuelto cada vez más influyente en la educación física y en la formación deportiva. Algunos de sus defensores más destacados incluyen a Launder (2001) que junto a Piltz (2013), quienes han abogado por un enfoque basado en la práctica y en el juego para mejorar el rendimiento y la participación en diversos deportes.

Sus principios fundamentales podemos resumirlos en:

- 1) Naturaleza del Juego: El modelo *Play Practice* reconoce la importancia del juego en el aprendizaje deportivo. Se basa en la premisa de que los deportes son, en esencia, juegos, y, por lo tanto, la enseñanza debería reflejar esta realidad. La participación activa y la naturaleza lúdica del juego se convierten en elementos fundamentales.
- 2) Aprendizaje a través del Juego: En lugar de centrarse únicamente en la instrucción técnica, *Play Practice* promueve el aprendizaje a través del juego. Los participantes se involucran en situaciones de juego que replican elementos específicos del deporte, lo que les permite aprender de manera contextual y significativa.
- 3) Enfoque Práctico: La práctica se vuelve fundamental en este modelo. En lugar de dedicar un tiempo significativo a instrucciones teóricas, se fomenta la práctica activa y repetitiva de las habilidades necesarias para el deporte. Esto se alinea con la idea de que la destreza en el deporte se desarrolla a través de la práctica continua.
- 4) Personalización y Adaptabilidad: *Play Practice* es adaptable a diferentes niveles de habilidad y edades. Se puede personalizar para satisfacer las necesidades específicas de los participantes, permitiendo una mayor inclusión y participación. También se adapta fácilmente a diferentes deportes.

¿Cómo es su puesta en práctica?

El modelo *Play Practice*, propuesto por Launder y Piltz, se basa en una enseñanza deportiva centrada en el juego, el disfrute y el desarrollo progresivo de habilidades en contextos significativos. Su aplicación en, por ejemplo, bádminton puede organizarse en torno a cuatro principios clave:

1. **Pequeños juegos y actividades focalizadas.** En lugar de enseñar el bádminton desde su forma reglada completa, se diseñan minijuegos que aborden elementos tácticos o técnicos específicos. Por ejemplo, una actividad 1 vs 1 en media pista con el objetivo de mantener el volante en juego más de 5 intercambios ayuda a desarrollar el control del golpe y la percepción espacial sin exigir todos los elementos del juego formal. Esta fragmentación permite un aprendizaje más accesible y enfocado.

2. **Énfasis en la creatividad y la toma de decisiones.** Se diseñan tareas abiertas donde los jugadores deben elegir entre múltiples opciones tácticas. Por ejemplo, en una situación 2 vs 1 (con rotación), el jugador solo puede anotar si consigue descolocar al rival con un golpe corto tras haberlo desplazado al fondo. Este tipo de ejercicio estimula la lectura del oponente, la creatividad en el uso de los golpes y la capacidad para tomar decisiones relevantes en tiempo real.
3. **Práctica contextual y representativa del juego real.** Las tareas deben reproducir condiciones auténticas del bádminton, facilitando la transferencia al juego formal. Un ejemplo sería proponer un “juego de ataque” donde un jugador debe mantener la iniciativa desde el fondo de la pista, mientras el otro intenta cambiar el ritmo con un *drop* o un *clear*. Estas situaciones reproducen las dinámicas reales del juego, enseñando cuándo y cómo aplicar una técnica determinada.
4. **Incorporación de elementos lúdicos y motivacionales.** La diversión no se considera un añadido, sino un componente estructural del aprendizaje eficaz. Incluir desafíos como “el rey de la pista” (gana quien mantenga más tiempo la superioridad táctica), o minijuegos con puntuaciones alternativas (puntos extra por ganar un punto con un *drop* bien ejecutado), mantiene alta la motivación y el compromiso, esenciales para un aprendizaje duradero.

Este enfoque permite que jugadores de distintos niveles se involucren en el aprendizaje de forma activa, autónoma y significativa, al tiempo que desarrollan competencias técnicas, tácticas y afectivas dentro de un entorno motivador.

Para saber más ([Play Practice en bádminton](#))

APLICACIÓN DE MODELOS DE ENSEÑANZA DEL DEPORTE. CONSIDERACIONES PEDAGÓGICAS

La aplicación de modelos de enseñanza del deporte exige no solo el conocimiento teórico de sus fundamentos, sino también una reflexión pedagógica profunda sobre el para qué, cómo y cuándo utilizar cada uno. No se trata de aplicar modelos de forma rígida, sino de integrar sus principios en un marco didáctico flexible, adaptado a las realidades del aula, del grupo y del entorno sociocultural. Hay que tener en cuenta lo siguiente:

a) Adaptación al contexto y a los objetivos educativos

El primer paso en cualquier intervención didáctica debe ser la adecuación del modelo al contexto educativo. Las características del grupo (edad, nivel de competencia motriz, experiencias previas, intereses), los objetivos curriculares (iniciación, formación técnica, educación en valores, desarrollo de competencias) y los recursos disponibles (espacio, tiempo, materiales) son factores determinantes en la elección o combinación de modelos.

Por ejemplo, si se busca el aprendizaje de valores sociales, el TPSR puede ser la mejor opción. Si se pretende desarrollar la comprensión táctica, los modelos comprensivos o tácticos son más adecuados. También en etapas iniciales de aprendizaje técnico, puede tener sentido recurrir puntualmente al modelo tradicional.

b) El papel activo del alumnado

Una enseñanza eficaz del deporte exige desplazar el foco desde el docente hacia el alumnado como agente activo del proceso. En la mayoría de los modelos contemporáneos, los estudiantes son protagonistas que experimentan, analizan, deciden y reflexionan. Esto implica asumir riesgos, cometer errores y aprender de ellos, en un ambiente seguro y estimulante.

Este enfoque promueve no solo el desarrollo de habilidades motrices, sino también competencias cognitivas, emocionales y sociales clave para la formación integral.

c) Evaluación formativa y orientada al proceso

La evaluación, en coherencia con los modelos comprensivos y formativos, debe centrarse en el proceso de aprendizaje más que en el resultado final. Se valora la progresión en la toma de decisiones, la comprensión de la lógica del juego, el compromiso, la cooperación, y la transferencia de lo aprendido a otros contextos.

Es recomendable utilizar instrumentos variados como rúbricas, diarios de aprendizaje, observación sistemática, coevaluación y autoevaluación, que permitan recoger información rica y formativa sobre el desarrollo del alumnado.

d) Combinación de modelos y enfoque híbrido

Una de las tendencias más actuales en didáctica de la educación física es el uso combinado o hibridación de modelos, integrando lo mejor de cada uno según las necesidades de la situación didáctica. Por ejemplo, puede iniciarse un proceso con el TGfU para introducir la lógica del juego, conjuntamente con el modelo de educación deportiva (*Sport Education*) para fomentar la responsabilidad y la implicación social. Esta combinación permite adaptarse a la complejidad de la realidad educativa y atender simultáneamente objetivos técnicos, tácticos, actitudinales y sociales.

Otros ejemplos de hibridación ([aquí](#)), en [kickboxing](#) o en [bádminton](#)

Para saber más de la hibridación de modelos: [video](#)

REFERENCIAS

- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5–8.
- Gargallo-García, M., Manresa-Rocamora, A., Maravé-Vivas, M., & Chiva-Bartoll, O. (2024). Contribuciones del modelo Teaching Games for Understanding a la motivación y necesidades psicológicas básicas del alumnado (Contributions of Teaching Games for

Understanding model to student motivation and basic psycho-logical needs). *Retos*, 54, 825–834. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.99741>

- Hastie, P. A., & Casey, A. (2014). *Hybrid Physical Education pedagogies*. Routledge.
- Hellison, D. R. (2011). *Teaching personal and social responsibility through physical activity* (3rd ed.). Human Kinetics.
- Kirk, D. (2010). *Physical education futures*. Routledge.
- Launder, A. G. (2001). *Play practice: The games approach to teaching and coaching sports*. Human Kinetics.
- Launder, A. G., & Piltz, W. (2013). *Play practice: Engaging and developing skilled players from beginner to elite* (2nd ed.). Human Kinetics.
- Merchán, A.; Conejero, M. & González-Silva, J. (2022). Improvement of motivation and basic psychological needs through alternative sports in physical education, under the tgfu and sport education model. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*. 6(3): 331-348. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.7560385>.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Human Kinetics.
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986). *Rethinking games teaching*. University of Technology.