



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

ANÁLISIS DEL PRINCIPIO TÁCTICO OFENSIVO

“GENERAR ESPACIOS LIBRES”

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

Alumno/a: María Aranda Benito

Tutor: Alfonso García Monge

CURSO 2019/2020

RESUMEN

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado es “Ilustrar en imágenes el principio táctico ofensivo de generar espacios libres”. Para ello se ha realizado un análisis de este principio táctico centrado en los deportes de invasión: fútbol, baloncesto y balonmano. Posteriormente se han seleccionando imágenes disponibles en la red y se han categorizado en torno a unos criterios, obteniendo unas categorías y subcategorías. El resultado final que se obtiene es un vídeo con el que se muestra mediante fragmentos audiovisuales de distintos deportes lo que genera tácticamente cada acción, ilustrando el concepto de generar espacios libres en el ataque.

Este vídeo se realiza para enriquecer la práctica a través de su visualización, pudiendo observar detalladamente los movimientos, los pases, la distribución espacial de los jugadores, etc., que se realizan para conseguir el principio táctico analizado.

Palabras clave:

Juegos, deportes, Teaching Games for Understanding (TGfU).

ABSTRACT

The purpose of this End of Grade Project is "To illustrate in images the offensive tactical principle of generating free spaces". For this purpose, an analysis of this tactical principle has been carried out, focusing on invasion sports: football, basketball and handball. Subsequently, images available on the web have been selected and categorised around some criteria, obtaining some categories and subcategories. The final result obtained is a video that shows audiovisual fragments of different sports that generate each action tactically, illustrating the concept of generating free spaces in the attack.

This video is made to enrich the practice through its visualization, being able to observe in detail the movements, the passes, the spatial distribution of the players, etc., that are made to obtain the tactical principle analyzed.

Keywords:

Games, sports, Teaching Games for Understanding (TGfU).

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 2 |
| 2.1. ¿Cómo aprenden los niños los principios tácticos?..... | 4 |
| 3. METODOLOGÍA..... | 6 |
| 4. RESULTADOS..... | 13 |
| 5. BIBLIOGRAFÍA..... | 17 |
| 6. WEBGRAFÍA..... | 19 |

1. INTRODUCCIÓN

El presente TFG tiene como objetivo “Ilustrar en imágenes el principio táctico ofensivo de generar espacios libres”. Se muestra mediante la ilustración de imágenes de varios deportes de invasión, con el fin de identificar y mostrar lo que se puede enseñar con esta estrategia en cada juego, enriqueciendo de esta manera la práctica a través de la visualización del vídeo.

Este trabajo consta de dos documentos, uno escrito y otro visual. El trabajo escrito consta de un apartado de fundamentación teórica donde se explican los distintos principios tácticos de los juegos de invasión, según el modelo de la enseñanza comprensiva de los juegos (Teaching Games for Understanding -TGfU-). Posteriormente se redacta la metodología, en la cual aparece el proceso de selección de información según se ha ido recopilando, explicando lo realizado, los fallos y las modificaciones que se han ido haciendo a lo largo del trabajo. Por último, en el apartado de resultados se redactan los criterios de selección realizados según el principio táctico analizado.

Con respecto al documento visual, gracias a la previa recopilación de información relacionada con el principio táctico ofensivo de generar espacios libres en los juegos de invasión, se ha realizado un vídeo con el fin de mostrar con fragmentos audiovisuales lo que genera tácticamente cada acción, queriendo enseñar mediante movimientos, pases, distribuciones espaciales, etc., una estrategia en el juego.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El modelo de enseñanza Teaching Games for Understanding (TGfU) se dio a conocer como una innovación en la educación física escolar a principio de la década de los ochenta. Su origen estuvo motivado en el “interés por resolver problemas prácticos” de la enseñanza de los juegos deportivos (Almond, 2012).

Teaching Games for Understanding (TGfU) es un enfoque de enseñanza que fue diseñado por Bunker y Thorpe (1982) en el ámbito escolar como alternativa al enfoque técnico tradicional. El TGfU persigue que el sujeto aprenda a jugar tácticamente el deporte que se trate. Para ello propone el aprendizaje de la toma de decisiones mediante juegos modificados, previo a la enseñanza de la técnica (Bunker y Thorpe, 1982).

Fue propuesto hace más de tres décadas con la intención de superar las limitaciones de una enseñanza centrada en las habilidades técnicas, especialmente en el aprendizaje y la motivación del alumnado. Desde entonces, la propuesta inicial se ha enriquecido con aportaciones teóricas y prácticas que han contribuido a su reconocimiento como un modelo curricular para la enseñanza de los juegos deportivos (Metzler, 2005). Este modelo está considerado un buen ejemplo de enseñanza centrada en el aprendiz (student-centered approach) (Sánchez Gómez, 2015).

El objetivo esencial del modelo TGfU es que los aprendices lleguen a realizar “movimientos corporales inteligentes durante el juego” (Light, 2002). Para lograrlo, sus autores proponen iniciar la enseñanza con juegos modificados de cierta complejidad táctica pero escasa dificultad técnica. De este modo se pretende incidir en los procesos perceptivos y cognitivos con la intención de que los jugadores entiendan “de qué va el juego” y aprendan a tomar decisiones acertadas en ese contexto (Thorpe et al., 1986). Los resultados de la investigación respaldan el gran potencial de este enfoque de enseñanza para que los jugadores resuelvan con acierto los problemas tácticos de los contextos deportivos (Harvey y Jarret, 2013).

Almond (1986a) distinguió cuatro grandes grupos de juegos deportivos, en cada uno de los cuales son evidentes las semejanzas en la forma que deben actuar los jugadores para resolver los problemas tácticos a los que se enfrentan (Tabla 1).

| Deportes de invasión | Deportes de red y muro | Deportes de bate y campo | Deportes de Blanco y diana |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Baloncesto - Fútbol - Hockey - Waterpolo - Rugby - Ultimate - Balonmano | <p>Deportes de red</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voleibol - Tenis - Bádminton - Tenis de mesa | <ul style="list-style-type: none"> - Béisbol - Cricket - Rounders - Kickball - Softball | <ul style="list-style-type: none"> - Golf - Bolos - Billar - Tiro con arco |
| | <p>Deportes de muro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Squash - Frontón | | |

Tabla 1. Clasificación de los juegos deportivos de Almond (1986a)

En esta clasificación, el grupo tácticamente más sencillo corresponde a los juegos de blanco y diana, donde el jugador debe alcanzar con un móvil la diana o dianas del juego, con precisión y menor número de intentos que el resto de participantes. Los juegos de cancha dividida tienen como objetivo que el móvil toque el espacio de juego del jugador o equipo oponente, sin que pueda devolverlo, lo devuelva fuera del espacio establecido o lo haga en condiciones desfavorables que permitan obtener ventaja, para lograr finalmente que éste toque el área de juego del rival. El tercer grupo lo forman los juegos de bate y campo, en los que uno de los equipos lanza el móvil dentro del espacio de juego con el objetivo de retrasar al máximo su devolución o recogida, mientras que realiza ciertos desplazamientos o carreras en una zona determinada, al mismo tiempo que el otro equipo debe realizar esa devolución lo antes posible con el fin de evitar que los lanzadores realicen desplazamientos o lo hagan el menor número de veces. Por último, los juegos de invasión incluyen aquellos juegos deportivos en los que dos equipos tratan de alcanzar la meta contraria con un móvil tantas veces como sea posible y sin que el otro equipo lo consiga más veces (Almond, 1986b; Devís y Peiró, 1992).

2.1 ¿CÓMO APRENDEN LOS NIÑOS LOS PRINCIPIOS TÁCTICOS?

Considerado el hecho de que la noción clásica de táctica implica la puesta en acción de soluciones ante una situación problemática, podría asumirse que la competencia táctica es una capacidad aprendida para llevar a cabo las respuestas apropiadas a una situación, lo que implicaría una inteligencia contextualizada apropiada para afrontar una clase específica de problemas en los que se reclama moverse, o mover objetos, de forma precisa. Esta competencia no está determinada sino que es el fruto de años de entrenamiento y de aprendizaje, de ahí que uno de los grandes esfuerzos que se viene llevando a cabo en los últimos años es el desarrollo de métodos de trabajo que favorezcan la adquisición de la competencia táctica (López-Ros y Sargatal, 2014).

Para comprender este proceso sería necesario plantearse una serie de cuestiones (López-Ros y Sargatal, 2014):

1. ¿Cómo captan, leen la situación?
2. ¿Cómo la viven?
3. ¿Cómo emplean sus recursos cognitivos para decidir?
4. ¿Cuánta información necesitan?
5. ¿Cómo emplean sus recursos motrices?

Este proceso de elección reclama del deportista que perciba, analice, intuya, evalúe, desee, arriesgue, etc., todos ellos interrelacionados y no por separado en el complejo cognitivo-emocional que es el deportista. Debe ser capaz de leer e interpretar el juego para poder poner en acción sus recursos cognitivos y motrices, para llevar a cabo una actuación inteligente y para llevar a cabo la solución táctica más apropiada en cada momento (López-Ros y Sargatal, 2014).

Estamos hablando de su inteligencia contextual (Ruiz, García, Palomo, Navia y Miñano, 2013), desarrollada a partir de los cientos de horas de entrenamiento y competición, es por lo tanto una inteligencia que se desarrolla, que no es fija desde el nacimiento ni está determinada por los genes, sino que es el fruto de la enseñanza y el entrenamiento.

Giménez, Tomás y Robles (2010) destacan como la formación de los deportistas en sus fases iniciales se fundamenta en dotarles de los conocimientos y habilidades necesarias para que puedan disfrutar del juego. Esto supone ofrecerles una variedad de situaciones que reclamen las habilidades más fundamentales y posibilidades de acción e interacción en colaboración y oposición, lo que permite que vayan desarrollándose los medios tácticos básicos como marcar o desmarcar, búsqueda y creación de espacios o la conservación del móvil.

3. METODOLOGÍA

A finales de noviembre de 2019 se nos expuso el tema a elegir para realizar el presente TFG: ilustrar mediante imágenes un principio táctico o un concepto de expresión corporal.

Tras la lectura de los artículos proporcionados por el tutor, (*Tema 5 Desarrollo Curricular IV: Juegos y actividades deportivas. Estrategias en el juego; La expresión corporal en la Educación Física obligatoria: ideas para organizar el contenido y la práctica*), decidí elegir el principio táctico ofensivo “generar espacios libres”.

Una vez elegido el principio táctico que quería analizar, se me fueron ocurriendo varias categorías de las cuales podría partir para comenzar a elaborar el mapa conceptual. Para efectuar este análisis, me centré más concretamente en los deportes de invasión, eligiendo tres de los deportes más practicados en España: fútbol, baloncesto y balonmano.

El principio táctico ofensivo de “generar espacios libres” debe ser trabajado desde muy pronto, en edades tempranas, y debido a que los deportes elegidos son muy practicados, creo que pueden resultar de gran ayuda para poder mostrar mediante ellos el principio táctico que se quiere trabajar.

Los equipos que realizan este principio de forma eficaz, consiguen objetivos parciales muy importantes de cara al resultado final, ya que los espacios libres creados, ocupados y finalmente aprovechados proporcionan, entre otros, desequilibrio en el adversario, profundidad de ataque, cambios de ritmo y cambios de orientación en el juego, además de otros principios ofensivos.

Posteriormente, tras el visionado de diferentes vídeos de los deportes de invasión, fui elaborando el mapa conceptual obteniendo el siguiente resultado (Figura 1):

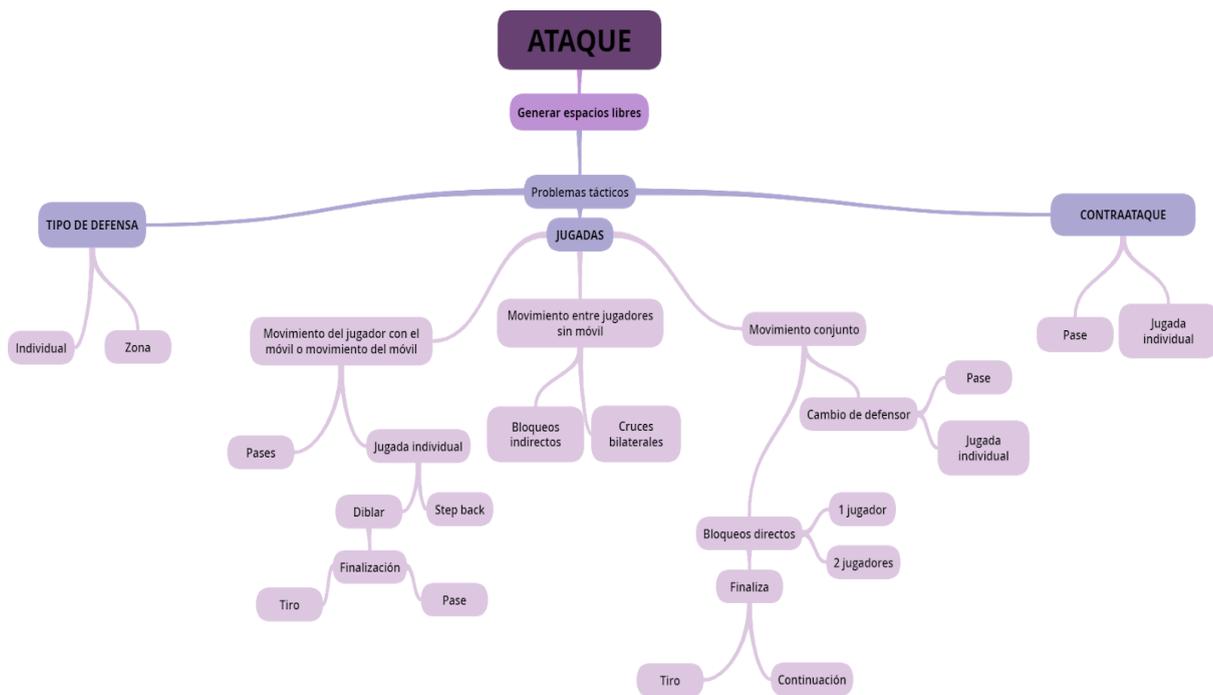


Figura 1. Principio táctico ofensivo: generar espacios libres. Elaboración propia.

Al analizar más detalladamente el mapa conceptual, no estaba claro el criterio que había seguido para definir las diferentes divisiones. Las tres categorías principales que había elegido, “tipos de defensa”, “jugadas” y “contraataques”, no eran categorías del mismo rango, ya que, por ejemplo, la categoría de “contraataques” podría estar perfectamente dentro de la categoría “jugadas”. Algo parecido pasaba dentro de la categoría “jugadas”. La subcategoría “movimiento conjunto” no aportaba nuevos datos al relacionarla con las subcategorías “movimiento del jugador con el móvil o movimiento del móvil” y “movimientos entre jugadores sin móvil”. Por ello, volví a analizar los criterios que estaba utilizando para hacer una correcta división de las categorías.

Hice una reformulación del mapa conceptual (Figura 1), eliminando todas las categorías principales elegidas y esta vez partiendo de las siguientes categorías: “distribución espacial”, “movimientos” y “roles” (Figura 2).

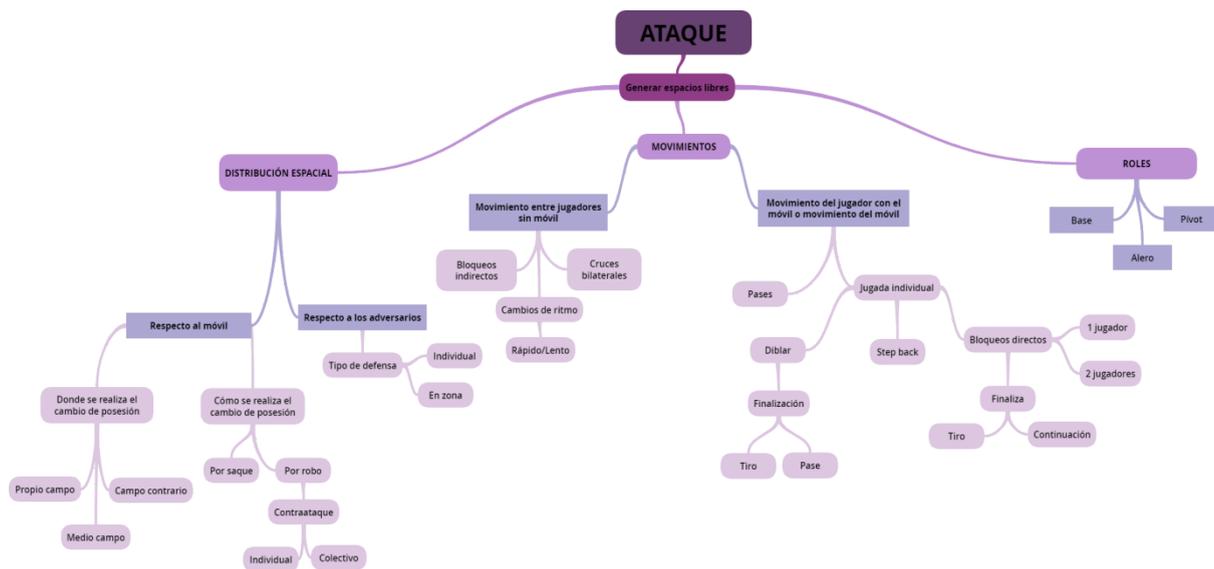


Figura 2. Principio táctico ofensivo: generar espacios libres. Elaboración propia.

Aunque el criterio que había seguido esta vez para realizar las divisiones era más claro, había categorías y subcategorías que no tenían una clara relación con el principio táctico ofensivo de “generar espacios libres”. Por ejemplo, con la categoría “roles” no se podía analizar claramente cómo con cada rol se podía conseguir “generar espacios libres”. También, dentro de la categoría “distribución espacial” podemos ver cómo está centrado solo en el cambio de posesión, analizando simplemente dónde puede ocurrir y cómo se puede analizar ese cambio de posesión, cuando lo importante sería analizar cómo es la distribución espacial de los jugadores en el campo, sus distancias y posiciones para posteriormente observar por dónde se van a mover los jugadores y por dónde van a mover el balón para generar un espacio libre. Por último, otro de los errores encontrados en el mapa conceptual (Figura 2) es el enfoque que hay hacia el deporte de baloncesto, con conceptos clave como “diblar” o “step back”, ya que la idea principal es analizar el principio táctico de “generar espacios libres” en varios deportes de invasión tal y como se ha redactado al principio de este apartado.

Por todo lo citado anteriormente, realicé una última reformulación del mapa conceptual reflejado en la Figura 3, esta vez centrándome en dos categorías “distribución espacial de los jugadores” y “movimientos de los jugadores”, ya que consideré que eran las más importantes para hacer un análisis de mi principio táctico.

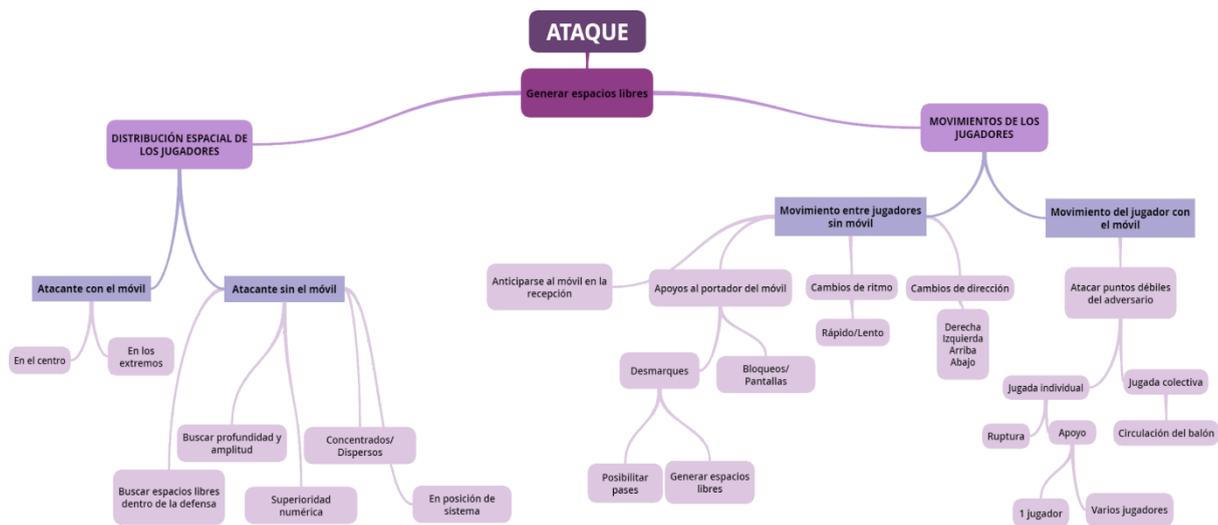


Figura 3. Principio táctico ofensivo: generar espacios libres. Elaboración propia.

Esta vez el criterio elegido fue claro. Básicamente me centré en dos categorías. En la primera me planteé cómo la “distribución espacial de los jugadores” podría generar espacios, es decir, cómo la colocación tanto de los jugadores con el móvil o sin el móvil dentro del campo (sus distancias y posiciones), podrían influir en el principio táctico de “generar espacios libres”. En la segunda me centré en los “movimientos de los jugadores”, planteándome la siguiente pregunta: ¿Con qué movimientos se consigue generar espacios libres? A partir de ahí hice otra división de la categoría principal, colocando a un lado los movimientos que podían realizar los jugadores sin el móvil y los movimientos que podían realizar los jugadores con el móvil.

Una vez establecidas las categorías y subcategorías en el mapa conceptual, me ayudé de diferentes vídeos de deportes de invasión, en concreto fútbol, baloncesto y balonmano, para poder descomponer cada una de las subcategorías. Esta descomposición de las subcategorías se redacta más detalladamente en el apartado de “resultados”.

Finalmente, tras terminar el análisis del mapa conceptual, comencé a realizar el diseño del vídeo. Para poder buscar ejemplos de todos los apartados del mapa conceptual elaborado, al principio los intenté buscar en la plataforma de YouTube escribiendo una a una las subcategorías, por ejemplo: “distribución espacial de jugadores con el móvil en fútbol”, “distribución espacial de jugadores sin el móvil en baloncesto”, “atacantes con el móvil en superioridad numérica”... Pero no obtuve apenas ningún resultado ya que no encontraba los vídeos adecuados enfocados a mi principio táctico.

Por ello, decidí buscar partidos enteros, así como resúmenes de partidos o mejores jugadas de los deportes de baloncesto, balonmano y fútbol. Visualicé uno a uno anotando los tiempos en los que aparecían las diferentes jugadas con la que se conseguía el principio táctico de “generar espacios libres”. Una vez encontrados todos los ejemplos necesarios para cada apartado del mapa conceptual, descargué los vídeos y recorté los fragmentos que necesitaba para elaborar el vídeo final.

De cada uno de los apartados puse dos ejemplos en el vídeo final, cada uno de un deporte distinto, para mostrar cómo se puede trabajar el principio táctico abordado según los diferentes deportes.

Los enlaces que he utilizado para la elaboración de mi vídeo son los siguientes:

- **Fútbol**

<https://www.youtube.com/watch?v=rZmW6pU50Vc>

<https://www.youtube.com/watch?v=7yuEt7GzbiU>

https://www.youtube.com/watch?v=ZQX_fOxvd28

<https://www.youtube.com/watch?v=GxNIHok-gEU>

- **Balonmano**

<https://www.youtube.com/watch?v=wbwwb-yY2js>

https://www.youtube.com/watch?v=k7_zIU7_5ss

https://www.youtube.com/watch?v=VGyPH_bcvE8

<https://www.youtube.com/watch?v=hMQlhRQKztw>

- **Baloncesto**

<https://www.youtube.com/watch?v=WkR8rCdLKz4>

<https://www.youtube.com/watch?v=D-uMEOnHTEc>

Una vez colocados todos los fragmentos de vídeo que necesitaba, fui ralentizando varios fragmentos para que en cada jugada se pudiera observar detalladamente los movimientos de los jugadores en el campo generando espacios libres. Posteriormente, eliminé el sonido de cada fragmento y puse una música de fondo. Para realizar todo esto utilicé el programa “Movie Maker”.

Tras terminar todo el proceso descrito anteriormente, me di cuenta que la duración del vídeo excedía el tiempo recomendado. Esto fue debido a que el mapa conceptual elaborado tenía muchas sub-subcategorías, lo cual implicaba varios apartados, y para cada uno de los apartados había dos fragmentos de vídeo comparando la acción en diferentes deportes. A mayores, al ralentizar los fragmentos de vídeo también aumentaba bastante la duración del vídeo, pero esta parte era necesaria para poder tener una buena visualización del vídeo. Por ello, decidí eliminar del vídeo la descomposición de una de las categorías: “distribución espacial de los jugadores”. Aunque el mapa conceptual (Figura 3) no se modificó, el vídeo solo estaría centrado en la categoría de “movimientos de los jugadores”.

Después de eliminar la primera parte del vídeo y centrarme solamente en la segunda categoría, dibujé en cada uno de los fragmentos del vídeo “flechas” que indicaban los movimientos de los jugadores que generaban los espacios libres. De esta manera el espectador puede centrar la vista en la acción que hace que se cumpla el principio táctico, ya que al ser deportes de invasión, hay muchos jugadores en el campo que dificultan la visibilidad de la acción principal. También, en algunos fragmentos de vídeos aparecen “cuadrados” o “rectángulos” que indican el espacio generado en esa acción por el movimiento de algún jugador. Al final del vídeo, se puede observar que en las jugadas colectivas aparecen varios jugadores enumerados (1, 2, 3...) para que sea más fácil de visualizar. Todo este proceso me resultó difícil, ya que he querido incorporar “flechas” y “cuadrados” en imágenes en movimiento para que estos trazados se movieran a la vez que los jugadores, queriendo que quedase bien indicado la acción que realizaban para generar el espacio libre en el juego. Estos trazados se han realizado gracias al programa de “Adobe Premier”.

Por último, al terminar de montar todos los fragmentos de vídeo, hice una pequeña modificación en el mapa conceptual (Figura 3). Dentro de la categoría de “movimientos” y de

la subcategoría “movimientos del jugador con el móvil”, encontramos una sub-subcategoría denominada “jugada individual”, en la cual se llevó a cabo la eliminación del apartado “apoyo de uno o varios jugadores”, ya que dicho apartado al hacer referencia a más de un jugador no se adecuaba a la individualidad de dicha sub-subcategoría (Figuras 4 y 5).

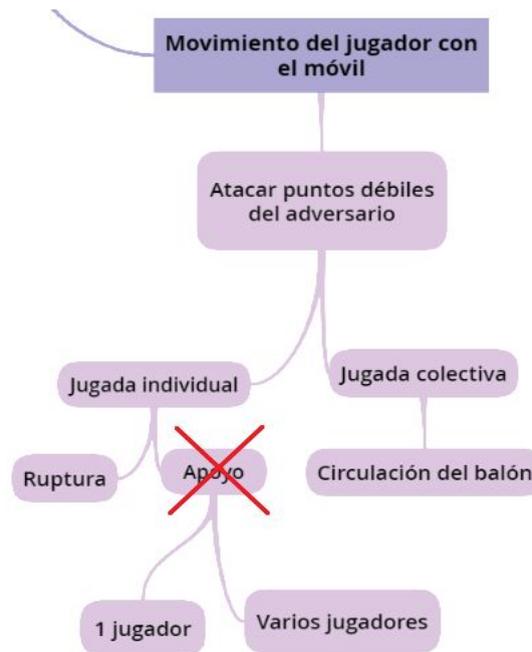


Figura 4. Principio táctico ofensivo: generar espacios libres. Elaboración propia.

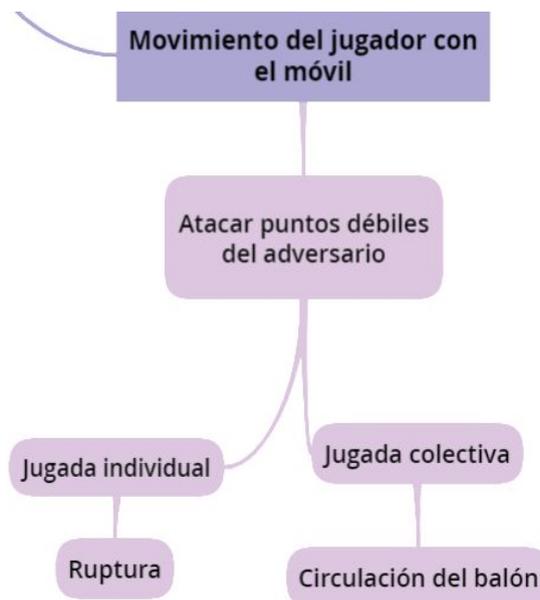


Figura 5. Principio táctico ofensivo: generar espacios libres. Elaboración propia.

4. RESULTADOS

En este apartado se va a detallar el análisis realizado según el principio táctico ofensivo “generar espacios libres”, definiendo cada una de las categorías, subcategorías y sub-subcategorías analizadas. Para ello partiremos del mapa conceptual elaborado:

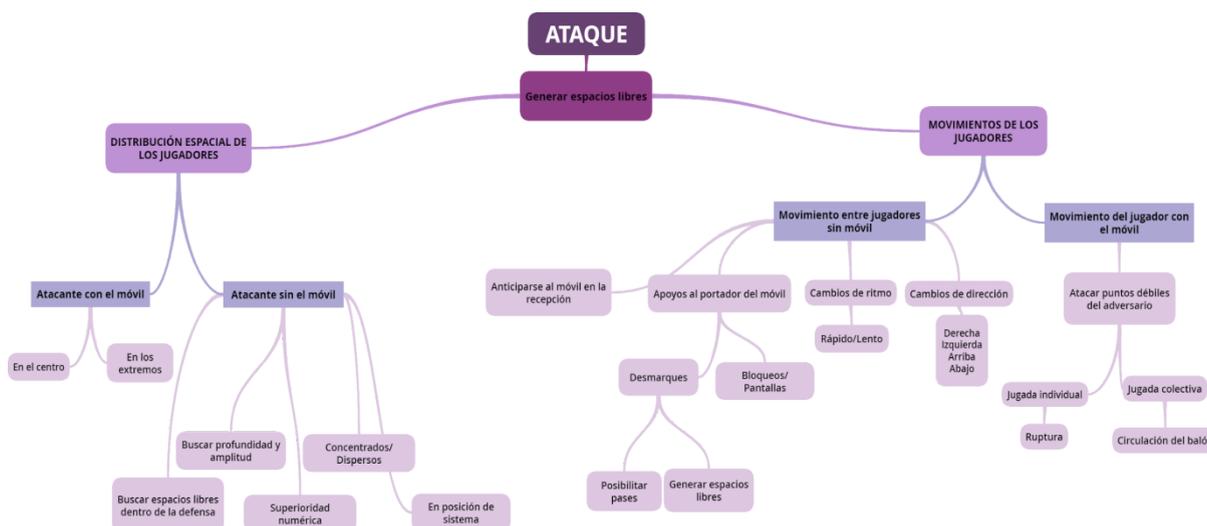


Figura 6. Principio táctico ofensivo: generar espacios libres. Elaboración propia.

Partiendo del principio táctico ofensivo “generar espacios libres”, he elegido dos categorías principales: “distribución espacial de los jugadores” y “movimientos de los jugadores”.

- **Categoría 1: “Distribución espacial de los jugadores”**

Lo importante es analizar las posiciones y las distancias que hay entre los jugadores para poder conseguir el principio táctico. Por ello se divide en dos subcategorías:

Subcategoría: “Atacantes con el móvil”

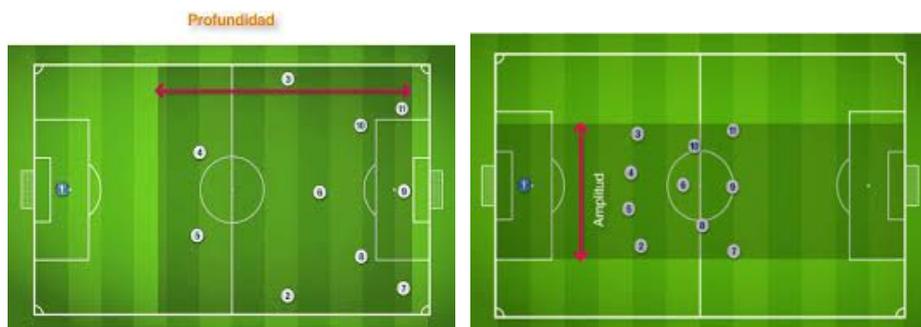
- En el centro: situado un jugador con el móvil en una posición centrada se genera un espacio.
- En los extremos: situado un jugador con el móvil en uno de los extremos del campo se genera un espacio.

Subcategoría: “Atacantes sin el móvil”

- Buscar espacios libres en la defensa: los atacantes sin el móvil se mueven en el campo intentado desmarcarse entre la defensa para recibir el móvil.



- Buscar profundidad y amplitud: los atacantes buscan superar las líneas rivales ocupando los sectores exteriores del terreno de juego generando así espacios libres en la defensa.



- Superioridad numérica: se generan espacios ya que el número de atacantes es mayor que el de defensores.



- Concentrados/dispersos: dependiendo de la distancia que haya entre los atacantes, ya sea poca (concentrados) o mucha (dispersos) se genera un espacio.
- En posición de sistema: mediante una estructura táctica en el juego los atacantes consiguen generar espacios libres.



- **Categoría 2: “Movimientos de los jugadores”**

Hay que observar por dónde se van a mover los jugadores (atacantes) y por dónde van a mover el balón para generar un espacio libre.

Subcategoría: “Movimiento entre jugadores sin el móvil”

- Anticiparse al móvil en la recepción: un atacante sin el móvil se desplaza en el campo anticipándose al pase que le va a realizar su compañero, generando de esta manera un espacio para la recepción.
- Apoyos al portador del móvil: en esta sub-subcategoría, los atacantes sin el móvil pueden realizar dos tipos de apoyo al atacante con el móvil. Pueden hacer un desmarque, generando un espacio que el atacante con el móvil puede aprovechar. También pueden hacer bloqueos/pantallas para dificultar la labor de la defensa, es decir, movimientos ofensivos para conseguir mejores situaciones y posiciones dentro del campo de juego.

Desmarque:



Bloqueo/Pantalla:



- Cambios de ritmo: los atacantes mediante un cambio en la velocidad de sus movimientos logran generar espacios.
- Cambios de dirección: los atacantes realizan movimientos en diferentes direcciones con el fin de generar un espacio.

Subcategoría: “Movimiento del jugador con el móvil”

- Jugada individual: el jugador con el móvil intenta mediante un gesto técnico (ruptura) librarse de la defensa generando un espacio.
- Jugada colectiva: varios jugadores mediante una rápida circulación del móvil consiguen generar espacios libres.

Como se puede observar, hay algunos casos en los que no aparece una imagen explicativa de la acción. Esto es debido a que algunas de las acciones son difíciles de plasmar a través de una imagen ya que requieren de movimiento para poder ver claramente la acción que se quiere enseñar.

El enlace del vídeo realizado es el siguiente: <https://youtu.be/Lg3msaCGtY0>

5. BIBLIOGRAFÍA

Almond, L. (1986a). Asking teachers to research. En R. Thorpe, D. Bunker y L. Almond (Eds.), *Rethinking Games Teaching*. (pp. 35-44). Loughborough: University of Technology.

Almond L. (1986b). Reflecting on themes: a games classification. En R. Thorpe, D., Bunker, D. y Almond, L. (Eds), *Rethinking Games Teaching* (pp. 71-72).

Almond, L. (2012). Theoretical principles that informed the origins of TGfU. Documento no publicado. Loughborough: University of Technology.

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of physical education*, 18(1), 5-8.

Devís, J. y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en la Educación Física: La salud y los juegos modificados. Barcelona: INDE.

Giménez, F., Tomás, M. y Robles, J. (2010). El proceso de formación del jugador durante la etapa de iniciación deportivo. *Apunts. Educació Física i Esports*, 99, 47-55.

Harvey, S. y Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278-300.

Light, R. (2002) Engaging the body in learning: Promoting cognition in games through TGfU. *ACHPER Healthy Lifestyles Journal* 49(2), 23-26.

López-Ros, V. y Sargatal, J. (2014). El aprendizaje de la acción táctica. Girona: Universitat de Girona, Servei de Publicacions. (Diversitas; 76).

Metzler, M. W. (2005). *Instructional models for physical education*. Scottsdale: Holcomb Hathaway Pubs.

Morales Belando, M. D. L. T., & Arias Estero, J. L. (2017). Propuesta de formación del profesorado en el enfoque teaching games for understanding. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (419), 99-107.

Ruiz, L. M., García, V., Palomo, M., Navia, J.A. y Miñano, J. (2013). Inteligencia contextual y pericia en el fútbol. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias del Deporte* (pendiente de publicación).

Sánchez Gómez, R. (2013). La enseñanza para la comprensión de los juegos deportivos: un estudio de casos en enseñanza secundaria. Programa de doctorado 987-122A. Departamento de Educación Física y Deportiva.

Sánchez Gómez, R. (2015). Voces desde los juegos modificados: ¿De qué nos advierten los jugadores cuando aprenden con el modelo teaching games for understanding. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (410), 57-68.

Thorpe, R., Bunker, D. y Almond, L. (1986). Rethinking games teaching. Department of Physical Education and Sport Science. Loughborough: University of Technology of Loughborough.

6. WEBGRAFÍA

ASComps. (25 de noviembre de 2019). Xavi Hernández - When Football Becomes Art. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7yuEt7GzbiU>

Elbal, N. (9 de diciembre de 2016). Barça-Evolución 4-3-3 a 3-4-3. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GxNIHok-gEU>

Franklin. (s.f.). NBA Las Mejores Jugadas del Inicio de Temporada 2019/2020. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=D-uMEOnHTec>

Geury Fco. (13 de abril de 2018). Top Mejores Jugadas “NBA” (Temporada Regular 2018). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WkR8rCdLKz4>

JP Mo. (30 de septiembre de 2015). Goles del Barcelona con desmarques de ruptura. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rZmW6pU50Vc>

JTL balonmano. (9 de marzo de 2011). Jugadas de balonmano-Mundial de Suecia 2011. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=k7_zIU7_5ss

Morillas, F. (9 de diciembre de 2013). Extremos-Máximo Ángulo de Tiro. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hMQlhRQKztw>

Pena, S. (9 de mayo de 2016). Balonmano: Tipos de pases, lanzamientos, fintas y contraataques. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wbwwb-yY2js>

SportsHD. (11 de abril de 2020). Legendary Counter-Attacks. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZQX_fOxvd28

Toro, F. (9 de diciembre de 2015). Top 30 de los mejores goles de handball. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=VGyPH_bcvE8