



Universidad de Valladolid

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA: MENCIÓN DE
EDUCACIÓN FÍSICA.**

TRABAJO DE FIN DE GRADO.

**ILUSTRACIÓN CON IMÁGENES DE LOS CONTENIDOS DE E. F:
ESTRATEGIAS PARA LOS JUEGOS DEPORTIVOS: LOGRAR
SUPERIORIDAD NÚMERICA EN ATAQUE.**

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.

Alumno: Jaime Parra Calle

Tutor: Alfonso García Monge

RESUMEN:

El propósito de este trabajo es ilustrar el concepto de “lograr superioridad numérica en ataque” mediante imágenes y videos. Este trabajo contiene tres partes: fundamentación teórica, metodología y resultados, presentadas por una pequeña introducción. En la fundamentación se explica el principio táctico elegido basado en el método de enseñanza Teaching Games for Understanding. La metodología se compone del trabajo de investigación de la parte audiovisual, formado por imágenes y videos disponibles en la red y de uso abierto. Y, por último, los resultados muestran las categorías y subcategorías fruto del trabajo de investigación sobre dicho principio táctico.

La segunda parte de este trabajo es un video en el que se muestran pequeños fragmentos de distintos deportes (futbol, baloncesto y balonmano) ilustrando el principio de lograr superioridad numérica en ataque, mencionado anteriormente, con una duración de unos 3 minutos.

PALABRAS CLAVE:

Juegos, Deportes, TGfU, Ataque.

ABSTRACT:

This Final Project aims to illustrate the concept of ‘reaching a numerical superiority in the attack’ through images and videos. This project consists of three parts: theoretical foundation, methodology and results, accompanied by a brief introduction. The theoretical foundation explains the chosen tactical principle based on the teaching method of Teaching Games for Understanding. The methodology consists of a research work of the audiovisual part, formed by the available images and videos in the network. Finally, the results show the categories and subcategories as a result of the research work on the tactical principle.

The second part of this project consists of a 3-minute video showing some extracts from different sports such as football, basketball or handball. This seeks to show the previously mentioned principle of ‘numerical superiority in the attack’.

KEWARDS:

Games, Sports, TGfU, Attack

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.	4
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	5
3. METODOLOGÍA.	9
4. RESULTADOS.	13
5. BIBLIOGRAFIA Y VIDEOGRAFIA.	15
6. ANEXOS.	18

1. INTRODUCCIÓN.

Este Trabajo de Fin de Grado, que corresponde a la mención de educación física, tiene el objetivo de “Ilustrar en imágenes un concepto de estrategias en el juego”. Dicho concepto, corresponde a “lograr superioridad numérica” en ataque, mediante la ilustración de imágenes de deportes de invasión.

De este modo, cuando hablamos de superioridad numérica en ataque, nos referimos a acciones estratégicas tanto defensivas como ofensivas en las que un equipo, atacante en este caso, consta de más jugadores que el equipo contrario por lo que tiene mayor control de la situación.

La estructura de dicho trabajo constará de dos partes, una escrita y otra visual. La primera consta de una metodología, en la que se irá contando el día a día de nuestro trabajo, lo realizado, fallos, aciertos, etc. A continuación, se detallará la fundamentación teórica, en lo referido a los TGFU (Teaching Games for Understanding) de los principios tácticos de los deportes y como los niños son capaces de aprenderlo. Por último, se redactará el trabajo de investigación en el apartado de “resultados”.

En cuanto a la segunda parte del trabajo, trata de un video o documento visual en el que se irán añadiendo fragmentos visuales y audiovisuales de diferentes deportes como pueden ser el fútbol, baloncesto y balonmano para intentar explicar las diferentes situaciones en las que se produce la superioridad numérica de un equipo frente a otro, en este caso, en ataque. El video contará con una duración de no más de 5 minutos.

2. FUNDAMENTACION TEORICA.

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 niño aprenda a jugar tácticamente el deporte que se trate. Para ello, propone el aprendizaje mediante juegos modificados, previo a la enseñanza de dicho deporte (Bunker y Thorpe, 1982).

el TGfU propuso la enseñanza de los juegos deportivos, focalizando la enseñanza de la técnica sobre la táctica. Esto es, centrado en la importancia de entender el funcionamiento de dicho juego, para que sobre dicha comprensión éste se desarrollase de forma competente en contextos reales de juego se justificasen las acciones deportivas (Webb & Pearson, 2008).

De este modo, sabemos que la idea del TGfU es que el alumnado se inicie en los deportes a partir de situaciones de más sencillas pero que tengan los mismos principios que en los deportes de referencia, este trabajo pretende mostrar los ingredientes comunes a esos deportes (en este caso de la familia de invasión) a través de un documento visual. (Thorpe, Bunker y Almond, 1986, cit. Devís Devís 1996:49)

En este modelo comprensivo podemos definir tres aspectos que influyen en su temática. El primero, la utilización de juegos modificados. Introduce a los alumnos en situaciones de juego adaptadas a un ámbito escolar para que aprendan los aspectos de dicho juego. En segundo lugar, como los alumnos adquieren los conocimientos a nivel teórico - táctico. En tercer lugar, hace referencia a la estructura circular del modelo, en el que juego o deporte se modifique a través de los juegos y a medida que va avanzando en el aprendizaje, va incrementado su dificultad hasta llegar al deporte de origen. (Thorpe, Bunker y Almond, 1986, cit. Devís y Sánchez, 1996:173)

De esta manera, Los TGfU realizan una clasificación de los principios tácticos para comprender los diferentes juegos y deportes, podemos diferenciar entre: juegos de invasión, juegos de cancha dividida, juegos de bate y campo, juegos de diana, juegos de muro (Sánchez Gómez, 2003)

- Juegos de invasión: Son fútbol, balonmano, baloncesto, etc. Tiene como principios: avanzar hacia la meta contraria ocupando espacios libres y buscando

profundidad. Evitar el avance hacia la meta propia neutralizando espacios libres. Conservar el balón en ataque y recuperarlo en defensa. Crear/ evitar situaciones de superioridad.

- Juegos de cancha dividida: Son de dos tipos, red (voleibol o tenis) y muro (frontón o pelota vasca). Tienen como principios: lanzar del móvil a espacios alejados del oponente para dificultar su devolución o lo realice en malas condiciones y pueda obtener ventaja. Colocarse para reducir espacios y mejorar la efectividad en la devolución del móvil.
- Juegos de bate y campo: Son deportes y juegos como el beisbol. Tienen como principios: Batear a espacios libres que dificulten su devolución. Colocar la defensa para cubrir el mayor espacio posible según situación de juego. Organizar una devolución rápida para evitar un posible avance o eliminar contrarios.
- Juegos de blanco y diana: Son deportes y juegos como golf, bola canaria, petanca. Tiene principios como: Aproximación al blanco según situación de juego. Mantener el móvil lo más cerca posible del blanco. Desplazar el blanco o móvil del oponente para obtener ventaja.

El modelo del TGfU aportó, además de las etapas y de la clasificación de los diferentes tipos de deportes, cuatro principios pedagógicos para desarrollar dicha propuesta: Sampling, Representation, Exaggeration y Tactical complexity (Griffin y Patton, 2005).

La “Exageración” consiste en cambiar las reglas, que están en un segundo plano del juego para exagerar problemas específicos que se producen dentro del mismo juego, es decir, tiene como objetivo resaltar aspectos que configuran problemas tácticos (Griffin y Patton, 2005, p. 4).

Si los jugadores se enfrentan a situaciones de juego con elementos resaltados (p.e. espacio ampliado), favorece a reconocer los aspectos del juego y desarrollar un sentido táctico sobre los principios implicados, al mismo tiempo que facilita el éxito en la toma de decisiones. Para ello, el TGfU propone emplear juegos modificados (Butler, Hopper y Mandigo, 2007).

La “Exageración” comporta, a menudo, un proceso también de “Simplificación”. “Simplificar” comporta reducir (o incluso eliminar) aspectos con el objetivo de modificar la complejidad de las situaciones (Griffin y Patton, 2005, p. 4).

Algunas de las variables para modificar dichos juegos son el uso de un doble terreno de diferentes dimensiones donde variar el uso del espacio de juego, la utilización de dos balones, las variaciones en el sistema defensivo, el cambio de roles de los jugadores y la dimensión temporal de las decisiones a tomar durante el juego (Butler, Hopper y Mandigo, 2007).

Dentro del trabajo de nuestra investigación, trataremos los juegos de invasión. Los juegos de invasión son juegos deportivos en los que se enfrentan dos equipos en un campo de juego compartido con la finalidad de conseguir el objetivo mediante el desplazamiento de un móvil, en este caso una pelota, un disco, etc. Hasta la meta o portería del equipo contrario (Méndez Giménez, 1999)

También son conocidos como deportes de invasión o deportes de cooperación/oposición según la clasificación realizada por Hernández (1994). Los juegos de invasión son practicados por dos equipos con igual cantidad de jugadores en terrenos como pistas, canchas, piscinas, campos o salas (Méndez Giménez, 1999)

Estos juegos consisten en conquistar un terreno de juego del equipo contrario y alcanzar la meta con el objeto o el móvil con el que se juega. El fútbol, el baloncesto, voleibol, hockey, waterpolo, etc. (Méndez Giménez, 1999)

3.1. ¿COMO APRENDEN LOS ALUMNOS DICHOS PRINCIPIOS TACTICOS?

Este modelo basa su propuesta en tres fases: una de iniciación mediante juegos deportivos modificados; otra de transición donde se emplean juegos modificados de esos deportes, situaciones del juego que puede surgir dudas al alumno y juegos en los que se representa los deportes modificando las estructuras y; por último, la introducción a los deportes, donde se trata más detalladamente el deporte. Este modelo organiza el conocimiento en cuatro grandes grupos de juegos deportivos, atendiendo aspectos que comparten. Citados anteriormente (Sánchez Gómez, 2003).

Para el desarrollo de este enfoque de enseñanza de los juegos deportivos, Devís y Sánchez (1996), proponen un grupo de principios, de carácter flexible, dirigidos a los alumnos para que comprendan sencillamente los principios:

- Principios para la elaboración de los juegos modificados. Partiendo de una clasificación de los juegos deportivos que agrupa a éstos en cuatro grandes categorías, compartir una problemática relacionada con la estrategia, en las que se identifican algunas modificaciones relacionadas con el material, el equipamiento, el área de juego, y las reglas.
- Principios tácticos de las principales formas de juegos deportivos. En este caso, se identifican algunos principios tácticos generales para cada una de las categorías de juegos deportivos.
- Principios para la progresión de los juegos modificados. Se toma como referencia la complejidad táctica, orientando la progresión de los juegos de la siguiente manera: juegos de blanco, de bate, de cancha dividida y muro, y de invasión. De esta manera se tendrá en cuenta la complejidad táctica de cada juego, para ello, será necesario identificar una serie de juegos modificados dentro de cada tipo de juego deportivo.
- Principios para la mejora de los juegos modificados. Se sugiere la mejora a través de procesos de colaboración entre el profesorado, y la observación y reflexión de la puesta en práctica de los juegos o deportes.
- Principios para el desarrollo de la comprensión táctica. Con el objetivo de promover el aprendizaje del alumnado mediante un proceso inductivo, donde el profesor organizará su intervención y puesta en práctica con preguntas y comentarios dirigidos a la comprensión táctica.
- Principios relacionados con la evaluación del alumnado. Se reclama una coherencia entre la naturaleza procesual de este enfoque de enseñanza de los juegos deportivos, donde el alumnado tiene un protagonismo activo y las formas de evaluación a emplear.

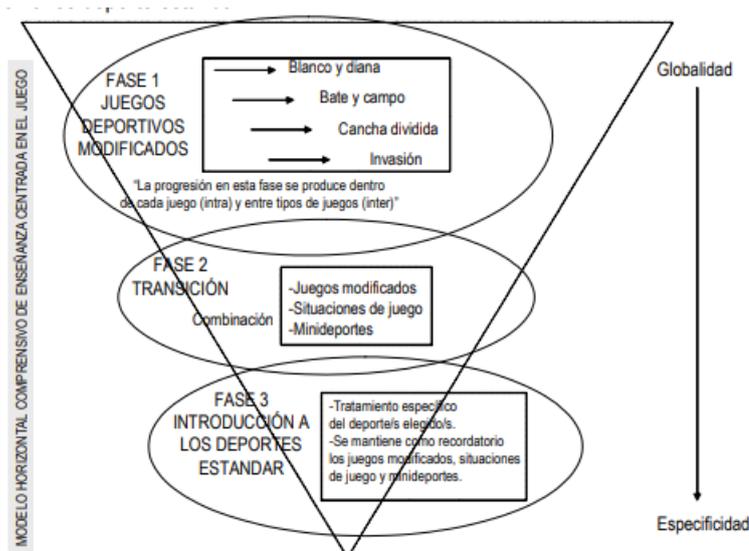


Fig. 4. Progresión de enseñanza dentro del modelo comprensivo (tomada de Devis y Sánchez, 1996:175)

3. METODOLOGÍA DEL TRABAJO.

Mi elección del principio táctico fue “lograr superioridad numérica en ataque. Un principio apropiado en deportes debido a la gran práctica que se realiza por niños y niñas en actividades y deportes escolares y en tiempo de ocio.

En un principio, mi duda era si tenía que hacer una clasificación del principio táctico para la fundamentación y la estructura del video, ya que en los diferentes videos había mucha información e imágenes. Los videos eran los siguientes:

<https://www.youtube.com/watch?v=qeIh9Sza4x8> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=RLIHGjR9stw> baloncesto

<https://www.youtube.com/watch?v=pMbHX2FVVKM> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=RFQs1zyWFMs> fútbol

https://www.youtube.com/watch?v=HT_zGbzvYSc fútbol

https://www.youtube.com/watch?v=jT_8IgS6TYM baloncesto

<https://www.youtube.com/watch?v=kZNK9Wfkou4> fútbol

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

<https://www.youtube.com/watch?v=8jsCwqJdLIU> fútbol

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

<https://www.youtube.com/watch?v=91Cm5jSI5Hs> balonmano

<https://www.youtube.com/watch?v=X0RuUGT4ekc> baloncesto

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

<https://www.youtube.com/watch?v=pPHjG6wukOc> baloncesto

Todos estos videos de fútbol, baloncesto y balonmano me ayudaron para tener un primer contacto con los deportes y lo que quería trabajar. Entonces, decidí que en “lograr superioridad numérica” una acción estratégica sería el contraataque. Me decanté por esta decisión y seguí ese camino. Creí que el contraataque era la única manera de realizar una superioridad numérica y por ahí empecé analizar los videos.

Empecé a buscar diferentes videos sobre el contrataque. Dividí la acción en tres partes (el inicio de la jugada, desarrollo de la jugada y finalización de la jugada) y empecé buscando secuencias audiovisuales sobre ello. Además, investigando en internet, también me salía que había tres tipos de ataque que podía utilizar a la hora de plasmar mi principio táctico; ataque combinativo, directo o transición.

Estos tres tipos de ataques (combinativo, directo o transición) me hizo pensar en el baloncesto y en el balonmano, juegos que se realizan de manera rápida con una transición de un campo a otro. Por lo que me decanté, en buscar variables que influyen en cada momento del partido al realizar un contrataque.

Realicé un mapa definiendo, las diferentes variables dentro del contrataque, en ellas se incluía; modo de finalización de cara a canasta o portería, número de jugadores, pases, situación numérica, como se desarrollaba (jugada individual, combinación), zona y tipo de finalización de cara a la meta contraria, espacio por el que se realiza, situación numérica en el ataque, recuperación del balón, zona de inicio del ataque y tipo de defensa previa al contrataque (**Anexo 1**). Todas estas variables salen de visualizar los videos sobre ataques con una cierta velocidad y transición de un campo a otro, con una finalización rápida y positiva.

Ante esta clasificación, me di cuenta de que no podía interpretarlo, debido a que no era un principio táctico y algunas categorías no se podían representar visualmente en algunos deportes. Lo cambie y utilice este esquema para realizar otro, pero de “superioridad numérica en ataque”, intente conservar los videos que tenía, algunos, otros ya no me valían y seguí con mi trabajo de investigación.

Empecé a buscar en videos de factores que influyen en ese principio táctico. Ahí, encontré 4 factores; movilidad de los jugadores, penetración en el campo contrario, espacios libres que ocupar, control del balón en ataque y finalización en la meta contraria.

Uno de los videos que me ayudó fue este de baloncesto:

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

Con todas esas jugadas de baloncesto fui viendo como las acciones de superioridad numérica no solo se realizan contando más jugadores atacantes que defensores, sino también se puede ver en determinadas zonas del campo de juego.

Esa primera clasificación, a la hora de encontrar recursos audiovisuales, como en el “control del balón” o la “Fina” no estaban claros su clasificación. Tengo que reconocer, que un material que me ayudó a realizar una clasificación previa, pero en este caso incompleta, fue el texto “Tema 5 Desarrollo Curricular IV. Juegos y actividades deportivas.

Llegados a este punto, me di cuenta de que no tenía ninguna coherencia las categorías que estaba haciendo debido a que eran demasiado generales. A partir de ahí, decidí renombrar las categorías con la notación “respecto a”. De esta manera las categorías estarían englobadas al principio táctico, ej. “lograr superioridad numérica respecto a el control del balón, movilidad de los jugadores, espacios de juego y finalización a la meta contraria”

A partir de eso, escogí los videos anteriormente citados y empecé analizar las acciones para encontrar las “subcategorías” de dicho principio táctico. Estos videos serías de los tres deportes para ver las acciones que coincidían.

Fútbol: <https://www.youtube.com/watch?v=pMbHX2FVVKM> Sevilla - Levante

Baloncesto: <https://www.youtube.com/watch?v=WkR8rCdLKz4> Mejores jugadas NBA

Balonmano: <https://www.youtube.com/watch?v=7CyFUYsiQr8> Champions Balonmano

Después de mirar las acciones detenidamente, llegué a la conclusión en que coincidían en 4 factores: Superioridad numérica con respecto al balón (posesión del balón en ataque y cambios de orientacion, amplitud y profundidad), con respecto al adversario (desmarques de apoyo y de ruptura, apoyos a segundos jugadores y cambios de ritmo en la velocidad del balón), con respecto a los espacios de juego (paredes entre jugadores, espacios libres y desdoblamientos, individuales y colectivos) y con respecto a la meta contraria (contrataques, individuales y colectivos y ataques colectivos).

Después de la selección de las subcategorías e ir haciendo una clasificación de las categorías generales ya encontradas anteriormente, empecé a escoger fragmentos de imágenes sobre cada uno de los deportes para la formación del trabajo audiovisual.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=NleXL8kxjOE> baloncesto

<https://www.youtube.com/watch?v=PRqEBdy72dE> baloncesto

De estos videos sobre el baloncesto, lo que más destacué es que del control del balón, existe un cambio de orientacion de un lado a otro de la cancha o en profundidad. Con respecto a los adversarios, los apoyos son muy importantes en este deporte, al igual que los cambios de ritmo y de dirección. Con respecto a los espacios de juego, buscar los espacios libres para introducir pases y lograr superioridad y, de cara a la meta contraria, los contraataques y las jugadas combinadas en superioridad para salir rápido al ataque.

<https://www.youtube.com/watch?v=7CyFUYsiQr8> balonmano

<https://www.youtube.com/watch?v=1xnDvjsu6TQ> balonmano

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

De estos videos sobre el balonmano, lo que más destacué para mis clasificaciones fue: con respecto a los adversarios: desmarques, sobre todo de ruptura, apoyos a la hora de jugar y mover el balón y cambios de dirección del balón y los jugadores. Con respecto a los espacios de juego, como aprovechar, crear y ocupar los espacios libres. Con respecto a la meta contraria, ataques combinativos y contraataques individuales.

<https://www.youtube.com/watch?v=qeIh9Sza4x8> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=pMbHX2FVVKM> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=8LPej3ptEvI> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=RFQs1zyWFMs> fútbol

https://www.youtube.com/watch?v=HT_zGbzvYSc fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=0pEMNht-hkQ> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=OeT8XhW6o5k> fútbol

<https://www.youtube.com/watch?v=h4m68r8kWAc> fútbol

https://www.youtube.com/watch?v=xxMKnO_IDvU fútbol

Con estos videos de fútbol, lo que más destacué fue: Con respecto al control del balón, posesión en ataque con resultado positivo, cambios de orientación. Con respecto a los adversarios, demarcaciones, tanto de apoyo como de ruptura y, apoyos, de diferentes

lados. Con respecto a los espacios de juego, paredes entre dos jugadores, espacios libres y desdoblamientos, tanto individual como colectivo. Por último, con respecto a la meta contraria, contrataques, de un solo jugador y de varios jugadores y ataques combinativos en los que generan superioridad.

Con estos subapartados, realicé un mapa conceptual para tener los conceptos mejor organizados y más pulidos. (**Anexo 2**)

Una vez realizado el mapa me dediqué a buscar las acciones que me parecían razonables de introducir en el video y de seleccionar, que videos valían y cuáles no. Además, realizar un pantallazo del video para explicar la acción deportiva y luego completarlo con el recurso audiovisual. En algunos casos no valían esas imágenes y videos. De esta manera, remarque los defensas de otro color, realice otro pantallazo, buscar otros videos.

4. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Dicho trabajo audiovisual se puede encontrar: <https://youtu.be/UTdfgK1ms-4>

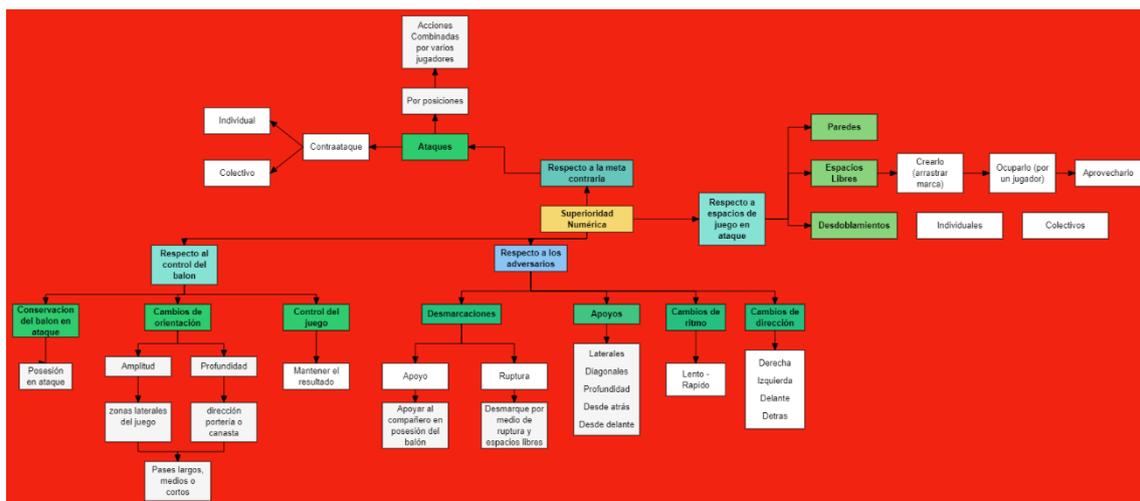
Tras el proceso minucioso de investigación por varios deportes, como en este caso son: futbol, baloncesto y balonmano, el video que vamos a ilustrar trata el objetivo general de “lograr superioridad numérica en ataque” en trabajos y acciones de estrategias en los deportes. Ese concepto se puede subdividir en categorías generales, como puede ser superioridad numérica; “respecto al control del balón”, “respecto a los adversarios”, “respecto a los espacios libres” y “respecto a la meta contraria”.

Dentro de cada una de esas categorías habría otros subapartados que estaría en función; con respecto al control del balón, estarían “mantener la posesión en ataque”, “cambios de orientación”, tanto de amplitud (bandas) como de profundidad (pasillo central o meta contraria) y “mantener el resultado” en zonas del campo donde no se corra peligro. Con respecto a los adversarios, estarían “Desmarques” tanto de apoyo como de ruptura, “apoyos” tanto de la izquierda como de la derecha, al igual que de frente y detrás, “cambios de ritmo” de lento a rápido y “cambios de dirección” derecha izquierda, delante y atrás.

Con respecto a los espacios de juego en ataque, estarían las “paredes”, los “espacios libres” tanto creándolo (arrastrando marca), ocuparlo por un jugador o aprovecharlo y, por último, los “desdoblamientos” tanto individuales como colectivos.

Por último, y para terminar este guion de la investigación, con respecto a la meta contraria, estarían los “ataques”, dos tipos: contraataque, individual o colectivo y el ataque por posiciones, en el que varios jugadores de distintas posiciones enlazan una jugada que tiene un resultado positivo.

Todas estas categorías y subcategorías, serán definidas y concretadas en un listado que ayudará a la comprensión del principio táctico y a la comprensión del trabajo de video de los diferentes deportes por los futuros alumnos y docentes (**Anexo 3**).



Además, uno de los aspectos que debemos resaltar en este apartado de “resultados” son los aspectos con más dificultad a la hora de realizar el mapa conceptual. Esto no resulto del todo fácil ya que cada deporte se mueve por unas estrategias y, en este caso, el fútbol, baloncesto y balonmano.

El ataque se puede realizar de diferentes maneras. En el fútbol, podemos medir el control del móvil a la hora de avanzar hacia el campo contrario, de otra manera en el baloncesto y balonmano son transiciones rápidas en las que el equipo tiene que tomar decisiones rápidas a la hora de entrar en el campo contrario. Ahí, tuve problemas para buscar ejemplos de imágenes en las que se produjera la superioridad numérica.

Por otro lado, uno de los aspectos que también es necesario indicar es la distribución de jugadores y espacio en los diferentes espacios. En la clasificación, vemos paredes, espacios libres, desmarques, apoyos, desdoblamientos, contrataques, pero no en todos los deportes se realiza de la misma manera. En el baloncesto y en el balonmano, son pistas muy reducidas donde los espacios de juegos se hacen mínimos y el movimiento de los jugadores se hace crucial. Además, el equipo contrario se coloca más rápido y es más complicado llegar a la meta contraria. En caso del fútbol, es un terreno de juego

amplio en el que los jugadores tienen mayor libertad de juego y es más fácil realizar espacios para introducirse en el campo contrario. Por ello, en este trabajo la dificultad de encontrar imágenes de los tres deportes atendiendo a los parámetros anteriormente citados no fue tarea fácil.

5. BIBLIOGRAFIA y VIDEOGRAFÍA.

Referencias:

- Sánchez Gómez, R. (2003) *El modelo comprensivo y la enseñanza de las habilidades técnicas ¿Dónde es necesario el debate?* En XXI Congreso Nacional de Educación Física. El pensamiento del profesorado (CD). Santa Cruz de Tenerife. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa y Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de La Laguna.
- Butler, J., Hopper, T. y Mandigo, J. (2007). *What is Teaching Games for Understanding? A Canadian perspective*. Physical and Health Education Journal, 7(2), 14-21.
- Griffin, L. y Patton, K. (2005). *Two decades of Teaching Games for Understanding*. En Griffin, L. y Butler, J. (eds.) *Teaching Games for Understanding. Theory, Research and Practice* (pp. 1- 17). Champaign: Human Kinetics.
- López Ros, V., Castejón Oliva, F. J., Bouthier, D., & Llobet i Martí, B. (2015). Modelos para una enseñanza comprensiva del deporte. Espacios comunes para el encuentro (y algún desencuentro).
- Devís, J.; Sánchez, R. (1996): “*La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales*”, en Moreno, J.A. y Rodríguez, P. L.: Aprendizaje deportivo, pp. 159-181. Murcia: Universidad de Murcia.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). *A model for the teaching of games in secondary schools*. Bulletin of physical education, 18(1), 5-8.

- Belando, M. D. L. T. M., & Estero, J. L. A. (2017). *Propuesta de formación del profesorado en el enfoque teaching games for understanding*. Revista Española de Educación Física y Deportes, (419), 99-107.
- Webb, P. I., & Pearson, P. J. (2008). *An integrated approach to teaching games for understanding (TGfU)*. In 1st Asia Pacific Sport in education conference: Ngunyawaiendi Yerthoappendi Play to Educate, Adelaida, Australia.
- Gómez, R. S., Devís, J. D., & Navarro, V. (2011). *Los juegos modificados y las modificaciones según el alumnado en el modelo comprensivo*. Tándem: Didáctica de la educación física, (37), 20-30.
- Thorpe, R. D., Bunker, D. J. y Almond, L. (1986): *Rethinking games teaching*. Loughboroug: Loughboroug University Press.
- Giménez, A. M. (1999). *Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión*. Buenos Aires: Revista Digital www.efdeportes.com. Año, 4.

Webgrafía.

Videos utilizados en el trabajo de investigación.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=NleXL8kxjOE>

<https://www.youtube.com/watch?v=PRqEBdy72dE>

<https://www.youtube.com/watch?v=7CyFUYSiQr8>

<https://www.youtube.com/watch?v=1xnDvjsu6TQ>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=qeIh9Sza4x8>

<https://www.youtube.com/watch?v=pMbHX2FVVKM>

<https://www.youtube.com/watch?v=8LPej3ptEvI>

<https://www.youtube.com/watch?v=RFQs1zyWFMs>

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

https://www.youtube.com/watch?v=N_VWtZ5oxII

<https://www.youtube.com/watch?v=0pEMNht-hkQ>

Videos utilizados para el documento audiovisual.

<https://www.youtube.com/watch?v=OeT8XhW6o5k&t=1s> Posesión en ataque

https://www.youtube.com/watch?v=xxMKnO_IDvU&t=1s Cam. Orientacion amplitud

<https://www.youtube.com/watch?v=h4m68r8kWAc&t=1s> Cam. Orientacion profundidad

<https://www.youtube.com/watch?v=7CyFUysiQr8> Desmarque de ruptura, Apoyo, Ataque combinativo

<https://www.youtube.com/watch?v=jKPxFdAXYwk> Espacio libre.

<https://www.youtube.com/watch?v=WkR8rCdLKz4> Desmarque de apoyo, apoyo, espacio libre, contrataque colectivo

<https://www.youtube.com/watch?v=r1mwJV0UjaU&t=293s> Cambio de ritmo

<https://www.youtube.com/watch?v=CUf5IDBLt5Y> Paredes

<https://www.youtube.com/watch?v=XWvaYE3Wua8> Espacio libre

<https://www.youtube.com/watch?v=-fCf7BaXYiY> Desdoblamiento individual

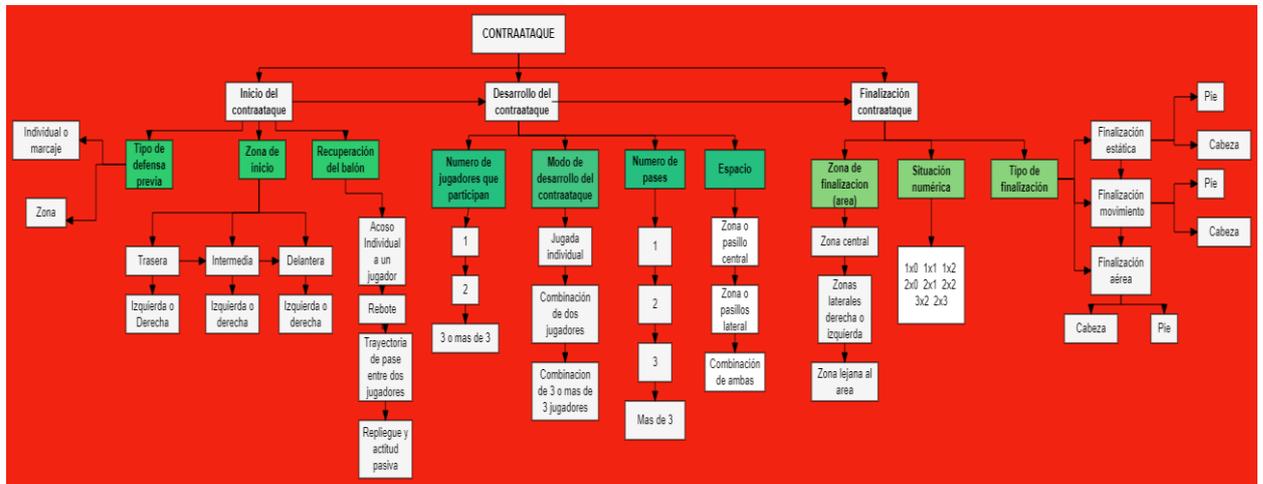
<https://www.youtube.com/watch?v=RFQs1zyWFM&t=237s> Desdoblamiento colectivo

https://www.youtube.com/watch?v=Fv-eP_xFtPA Contrataque individual

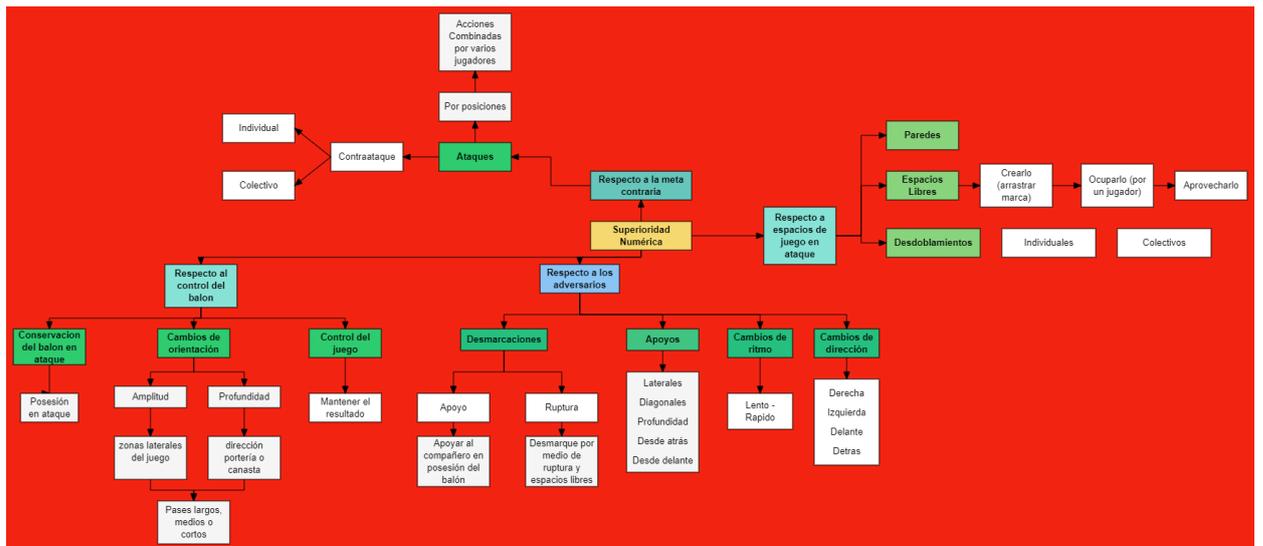
https://www.youtube.com/watch?v=HT_zGbzvYSc ataque combinativo.

6. ANEXOS

Anexo 1: Mapa conceptual “el contrataque”.



Anexo 2: Mapa conceptual “superioridad numérica en ataque”.



Anexo 3: Definición de las subcategorías del trabajo de investigación.

Superioridad Numérica con respecto al control del balón:

- *Poseción en ataque:* Se entiende por el porcentaje o el tiempo que el equipo atacante tiene el balón en su poder para intentar llegar a la meta contraria creando jugadas.
- *Cambio de orientación:* Son todas aquellas acciones que consisten en pases o envíos, cortos, medios o largos en las que se persigue llegar a zonas alejadas a la actual. Tenemos dos tipos: *Amplitud*, pases de banda a banda de manera vertical. *Profundidad*, pases de manera horizontal orientados a la meta contraria.

Superioridad Numérica con respecto a los jugadores frente a los adversarios:

- *Desmarque:* consiste en desplazarse de la posición ocupada para recibir un pase y al tiempo librarse de la marca de un adversario. Hay dos tipos: *De apoyo*, consiste ubicarse con la intención de prestar ayuda al compañero, pero sin llegar a rebasarlo. *De ruptura*, lo realiza un jugador en profundidad; esto es, en dirección a la portería contraria. Muy eficaz para conseguir el gol.
- *Apoyo:* acción que realiza un jugador con el fin de facilitar la acción del compañero que está en posesión del balón.
- *Cambio de ritmo:* consiste en variar la velocidad de la ejecución de las acciones realizadas por los jugadores de un equipo con el objetivo de sorprender al rival y así superarlo para proseguir con el ataque.

Superioridad Numérica con respecto a los espacios de juego:

- *Paredes:* Es la acción colectiva ofensiva que consiste en el pase de un jugador sobre un compañero y la devolución de dicho pase mediante un solo toque, bien sobre el jugador pasador, o bien, sobre otro compañero.
- *Espacios libres:* son aquellas zonas exentas de rivales, las cuales se ocupan para, en una zona más cercana a la meta contraria, cumplir con una futura jugada, siempre que sea delante de la línea del balón.
- *Desdoblamientos:* es la acción por el cual un jugador ocupa la zona abandonada por un compañero que se incorporó al ataque doblando la posición del jugador con posesión de balón. En este caso se produce en fase ofensiva. Hay dos tipos: *Individual*, se realiza por un solo jugador. *Colectivo*, se realiza por dos o más jugadores.

Superioridad Numérica con respecto a la meta contraria:

- *Contrataque*: es una estrategia de ataque en la que un equipo desplaza la pelota hacia el campo contrario lo más rápidamente posible para llegar a una posición positiva y conseguir que el otro equipo quede con menos defensores o que no le dé tiempo a organizar la defensa. Hay dos tipos: *Individual*, el protagonista y el que lleva la iniciativa es un único jugador atacante. *Colectivo*, los protagonistas o los que llevan la iniciativa son dos o varios jugadores atacantes.

- *Ataque combinativo*: es la acción estrategia que utilizan los equipos que atacan para buscar los espacios libres a través de la circulación del balón y la movilidad de los jugadores manifestando profundidad, amplitud y progresión con el fin de hacer efectivo los espacios que se crean y llegar a la meta contraria. Esto tiene que pasar por las tres fases del campo (defensa, medio campo y ataque) y tiene que incluir la participación de jugadores de distintas posiciones.