

ANÁLISIS DE MÉTODOS DE ENSEÑANZA: TGFU UNA PERSPECTIVA PARA MÉXICO

TEACHING METHODS ANALYSIS: TGFU A PERSPECTIVE FOR MEXICO

Omar Ricardo Ortiz Gómez^{1,2*}, Felipe Valenzuela Jurado², Azaneth Laguna Celia², Ma. de los Ángeles Bibiano Mejía², Ramón Alfonso González Rivas², Oscar Núñez Enríquez²

1 Universidad Regional del Norte, Chihuahua, México.

2 Universidad Autónoma de Chihuahua, México.

Como citar:

Ortiz Gómez, O.R., Valenzuela Jurado, F., Laguna Celia, A., Bibiano Mejía, M.D.A., González Rivas, R.A., & Núñez Enríquez, O. (2022). Análisis de métodos de enseñanza: TGFU una perspectiva para México. *Revista Mexicana de Ciencias de la Cultura Física*, 2(4), 1-6.

Correspondencia: oortiz@uach.mx (Omar Ricardo Ortiz Gomez)

Recibido: 24 de agosto de 2022; Aceptado: 21 de octubre de 2022

Publicado por la Universidad Autónoma de Chihuahua, a través de la Dirección de Investigación y Posgrado



RESUMEN

El presente trabajo propone que se ponga a disposición y consideración el replantear dentro de los programas de educación física por parte de la Secretaría de Educación Pública de México, un método de enseñanza comprensiva llamado Teaching Games For Understanding. Este método creado a principios de los 80's busca desarrollar la motivación intrínseca y la participación de los estudiantes, así como mejorar sus aptitudes físicas. Está demostrado a través de diferentes publicaciones en varios países que la aplicación de este método en el deporte ha sido fructuoso para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Como de igual manera se ha implementado en las sesiones de educación física y de la cuál existe una nula o muy poca bibliografía de este método aplicado en el área en México. De tal manera, la finalidad de este documento es proponer que se agregue dicho método para mejorar la inclusión dentro de las clases de educación física de todos aquellos estudiantes que no participan por no tener habilidades técnicas o capacidades condicionales desarrolladas, mejorando así, su motivación e interés hacia la clase. Finalmente, se concluye que es crítico realizar un cambio radical en la manera poco eficiente de enseñar la educación física en México, lo cual se ha evidenciado por el analfabetismo histórico en cultura física, el cual se incrementó de manera exponencial gracias a la pandemia.

Palabras clave: Educación Física, TGfU, Métodos de Enseñanza, Análisis.



SUMMARY

This paper proposes that the power to rethink in the physical education programs by the Secretaría de Educación Pública of Mexico, a method of comprehensive teaching called Teaching Games for Understanding, be made available and considered. This method created in the early 1980's seeks to develop the intrinsic motivation and participation of students, as well as improve their physical abilities. It is proven through different publications in several countries that the application of this method in sport has been fruitful for the development of skills in students. As in the same way it has been implemented in the sessions of physical education and of which there is a null or very little bibliography of this method applied in Mexico. In such way, the purpose of this document is to propose that this method be added to improve the inclusion within the physical education classes of all those students who do not participate because they do not have technical skills or developed conditional capabilities, thus improving their motivation and interest towards the class. Finally, it is concluded that it is critical to make a radical change in the inefficient way of teaching physical education in Mexico, which has been evidenced by the historical illiteracy in physical culture, which increased exponentially thanks to the pandemic.

Keywords: Physical Education, TGfU, Teaching Methods, Analysis.



INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Rosa (2018) el área de la educación física (EF) debe asumir como finalidad principal el desarrollar competencias motrices, que a su vez sean el medio para la adquisición de otras competencias ligadas a lograr estudiantes/ciudadanos con un estilo de vida saludables, autónomos y socialmente responsables. De tal manera Kirk (2010) menciona que la EF ha implementado a lo largo de los años el uso de diferentes acercamientos y herramientas pedagógicas como parte de su funcionamiento. El presente documento pretende dar un acercamiento sobre como un método de enseñanza comprensiva, conocido como Teaching Games For Understanding (TGUFU) el cual se ha implementado tanto en el área de la educación física como del deporte, especialmente en países desarrollados desde los años 80's (Keat Tan et al., 2012), cuando se dio a conocer como una innovación en la educación física escolar (Almond, 2012). Su origen estuvo motivado en el "interés por resolver problemas prácticos" de la enseñanza de los juegos deportivos y busca, como modelo, que los deportistas construyan un conocimiento lo más significativo posible y entiendan el por qué y el para qué de lo que hacen (López-Ros, 2016). Por lo tanto, aunque el programa de educación física no maneje del todo la parte deportiva como tal en México, representa una oportunidad de poder desarrollar en los estudiantes sobre todo en etapa de formación, competencias que le ayuden al estudiante no solo como deportista sino como persona en la vida diaria. Es por eso por lo que en


este documento se pretende explicar la importancia del poder agregar y aplicar dentro del programa actual de EF de la SEP el modelo TGUFU como una herramienta para desarrollar nuevas habilidades y competencias sobre todo dentro de las clases de EF en los estudiantes de nivel básico en México

DESARROLLO

A lo largo de los años la educación física en México ha venido evolucionando a través de los diferentes periodos políticos, tanto en sus reformas, como en los programas educativos y en su enseñanza misma (SEP, 2017). De igual manera la práctica deportiva escolar organizada, refiere un beneficio hacia los niños y adolescentes que, si se combina con la educación física, tienen un gran potencial en el desarrollo de valores y diferentes habilidades para la vida (Calderon Luquin et al., 2010). Para la mayoría de los niños, la EF proporciona la primera exposición al deporte y es probable que esta exposición temprana sea muy influyente en su participación en años posteriores (Somerset, 2018).


Gómez-Gamero (2019) menciona que las habilidades blandas son atributos personales que para las empresas primordiales, debido que se requiere eficacia y eficiencia en las labores y es necesario relacionarse con estos atributos con otros individuos y en donde también se considera como algunas características de la personalidad de los empleados el trabajo en equipo.

Si hablamos de los estilos de enseñar en la EF, el mando directo ha prevalecido como uno de los principales estilos

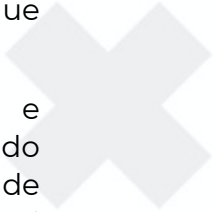


utilizados por profesores, lo que lleva a prácticas en condiciones descontextualizadas llevando a cabo un enfoque técnico de forma aislada, haciendo imposible generalizar la práctica a las condiciones reales del juego (Light, Harvey y Mouchet, 2014). Dicho esto, este tipo de enseñanza ha llevado a que muchos alumnos no tienen antecedentes en haber recibido una buena educación física por lo que carecen de un desarrollo óptimo en sus habilidades motrices ya sea básicas como lo es el lanzar, atrapar, saltar etc, capacidades condicionales o coordinativas que pudieran frustrar al alumno por no poder llevar cabo los ejercicios técnicos con gesto deportivo o las actividades físicas propias de la sesión, siendo relegados por aquellos niños que si pueden ejecutar de manera correcta las actividades que demuestra el docente, el cual se hace más notorio en un tipo de enseñanza meramente conductivista tradicional, causando con esto una falta de interés y motivación que limita su participación e inclusión en la clase.

Por tal motivo surge la necesidad de trabajar y combinar métodos no necesariamente nuevos, sino que se adecuen a las necesidades de los tiempos que no necesariamente requieren modelos deportivos o militares en su totalidad, pero sí que puedan implementar actividades físicas variadas y predeportivas que generen una mayor motivación intrínseca, participación y desenvolvimiento en relaciones interpersonales de los estudiantes. Siendo así que el TGfU está dirigido a alentar a los estudiantes dentro de otros varios beneficios, a ser más conscientes en la toma de



decisiones tácticamente hablando y a tomar mejores decisiones durante el juego o actividad que se practique (Webb & Pearson, 2008).



Cuando se trata de implementar e innovar en educación, es bien sabido que existen varios modelos de enseñanza relacionados con la EF y el deporte en general que se han venido utilizando desde hace años, pero uno de los modelos aplicados en otros países con mayor impacto en el ámbito académico es el TGFU (Bunker & Thorpe, 1982). El TGFU fue desarrollado por investigadores de la Universidad de Loughborough en el Reino Unido para aprovechar el deseo inherente de los niños de jugar. Bunker and Thorpe (1982) lo desarrollaron en torno al concepto de enseñar los deportes a los niños a través de juegos, los cuáles los encaminaron de manera indirecta a situaciones que suceden durante los mismos, como toma de decisiones, trabajo en equipo y los diferentes valores y habilidades que la propia actividad física y el deporte brindan como tal. Durante los años 90 varias publicaciones de educación física en Europa y los Estados Unidos, comenzaron a prestar atención a la innovadora propuesta (Sánchez, 2014). Algunas publicaciones describían la metodología y el nuevo enfoque junto con ejemplificaciones prácticas dirigidas a educación primaria y secundaria. Otras se enfocaban en las ventajas e inconvenientes por su énfasis en la comprensión. El método TGfU está categorizado en 4 elementos, los cuales se enuncian a continuación :

1) **Juegos de tiro** en los que el participante lanza un objeto,

preferiblemente con un alto grado de precisión, hacia un blanco.


2) **Juegos de red/pared** en los que el participante lanza un objeto al espacio tratando de dificultar que un oponente lo devuelva.

3) **Juegos de golpear/fillear** en los que el participante golpea un objeto para que quede alejado de los defensores en el campo.

4) **Juegos de territorio** en los que los participantes invaden el territorio de un oponente para anotar. más puntos que el equipo contrario, dentro del límite de tiempo establecido. Son juegos que hacen referencia a deportes como rugby, baloncesto, netball, fútbol bandera y balonmano. Juegos de red: tienen como objetivo lanzar un objeto a la cancha del opositor de manera que no pueda ser regresado o jugado dentro de los límites del terreno de juego. Son juegos que hacen referencia al voleibol, squash o ráquetbol. Juegos de golpear y/o fillear: son una competencia entre equipo del campo y el bateo, donde el objetivo es anotar más carreras que el otro equipo usando el número de entradas y tiempo permitido, esta se asemeja al softball, beisbol, entre otros. El objetivo de los juegos relacionado con un blanco es colocar un proyectil cerca o dentro de un objetivo para tener la mejor puntuación posible y que refieren a deportes como el golf y el tiro con arco. Todas las subcategorías son descritas por Webb y Pearson (2008). Estas categorías representan juegos y actividades que tienen una estructura similar. Al exponer a los niños y jóvenes a las reglas principales, las habilidades fundamentales y los problemas tácticos asociados con cada categoría, se

alfabetizan en una variedad de juegos, actividades y deportes y desarrollan una comprensión y competencia de las habilidades y tácticas asociadas con la práctica de deportes.

Analizado la información anterior, se muestra un panorama de cómo funciona el modelo se puede identificar y comparar con el modelo actual de aprendizajes clave las diferencias que hacen al modelo TGFU diferente que abone al actual. Si bien ambos modelos tienen similitudes, el modelo aprendizajes claves tiene como propósito general desarrollar en el niño su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas, además integrar y emplear su corporeidad y creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, así como establecer formas de intervención motriz y convivencia. También el que el alumno valore la diversidad a través de diferentes manifestaciones motrices y favorezca el respeto por la multiculturalidad e interculturalidad. Por último, este modelo si bien trata de que el alumno asuma estilos de vida saludable por medio de la actividad física, el deporte educativo y la iniciación deportiva (Secretaría de Educación Pública, 2017), el modelo no contempla dichas actividades en todos los grados por las características de los niños por ciclo. De esta manera el modelo TGFU se diferencia en solamente promover el deporte a través actividades predeportivas y físicas, pero dando mayor oportunidad de participación e inclusión a todos los niños de la clase sin importar el género o condición física o mental puesto que el estilo de



enseñanza aquí es más libre en cuanto a tomar decisiones en las diferentes acciones motrices, juegos, etc. De tal manera que el TGFU promoverá los mismos beneficios que pretende modelo de los aprendizajes clave, pero con el extra de incrementar la inclusión, la motivación y a su vez las bases deportivas que desarrollará mejores capacidades atléticas, las cuales no desarrollan en modelo actual.

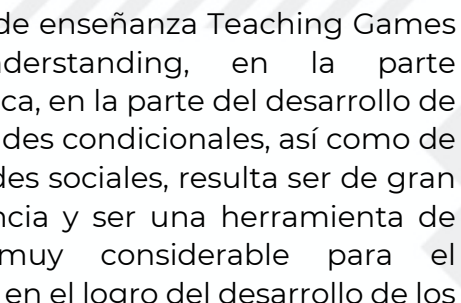
Cada vez que se realizan reformas y adecuaciones en los programas educativos son con el objetivo de responder a una problemática existente, siendo así que este método puede aportar y proporcionar grandes beneficios en los estudiantes, desarrollando la motivación intrínseca y dada la disminución de la participación hacia actividad física y deportes, el aumento en realización de las actividades mencionadas. Como describe Somerset (2018) en su artículo;

“Niños que participan en el deporte han mostrado obtener una puntuación más alta en las escalas de felicidad, salud mental y salud física en comparación con aquellos que no participan en el deporte. La participación regular en el deporte también se ha relacionado con una mejor calidad de vida. (p.2)”

En uno de los pocos trabajos realizados en México (Cocca et al., 2020), se encontraron resultados favorables en alumnos de 5to y 6to de primaria durante un periodo de aplicación de seis meses.

CONCLUSIÓN

Habiendo revisado la bibliografía existente y bajo los argumentos por parte de los autores de los beneficios que representa la utilización de este



modelo de enseñanza Teaching Games For Understanding, en la parte psicológica, en la parte del desarrollo de capacidades condicionales, así como de habilidades sociales, resulta ser de gran importancia y ser una herramienta de apoyo muy considerable para el docente, en el logro del desarrollo de los diferentes objetivos planteados en los programa actual de educación básica, que aun cuando el actual programa no se enfoca completamente en el deporte, existe un numeroso banco de ejercicios aplicables que cumplen también con los objetivos del mismo. El que no se encontraran antecedentes de estudios en este nivel educativo ni en el área de la educación física en México, abonaría que existe la necesidad de su aplicación para desarrollar habilidades deportivas, valores y capacidades motrices básicas que se han venido perdiendo, disminuyendo o los alumnos no fueron expuestos a este tipo de enseñanza, ya sea por la reciente pandemia por COVID-19 y sus implicaciones educativas, o por la falta de estímulos por las pocas sesiones de educación física generan un área de oportunidad para implementar estrategias de enseñanza no solo novedosas, sino eficientes que ayuden al desarrollo integral del niño. Las autoridades educativas basadas en la literatura y experiencias de sistemas educativos de otros países, podrían tomar en consideración otras opciones, tanto pedagógicas como didácticas, que realmente se expresen y manifiesten en los estudiantes. al obtener un desempeño social correcto y un estilo de vida saludable.

De tal manera que el TGFU es un modelo que integra la educación física y




el deporte en uno solo y representa una oportunidad para que se tome en cuenta en futuras reformas de los programas de educación física como una herramienta más en tratar de desarrollar no solo la motricidad sino también la táctica de juego y habilidades blandas en los estudiantes.

Por último, la diferencia entre ambos modelos va ser el método de enseñanza, el TGfU tiene la habilidad de incorporar otras herramientas con una tendencia actual con cualquier tipo de deporte y juego, cómo usar una pedagogía centrada en el estudiante. Esta pedagogía escucha los “silencios” del estudiante para incorporar los juegos/actividades más pertinentes en las clases y sean más significativos los aprendizajes de los niños.

REFERENCIAS

- Almond, L. (2012). Theoretical principles that informed the origins of TGfU. Documento no publicado. Loughborough: University of Technology.
- Bunker, D. J., & Thorpe, R. D. (1982). A model for the teaching of games in secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Calderón Luquin, A., Hastie, P. A., & Martínez de Ojeda Pérez, D. (2010). Aprendiendo a enseñar mediante el Modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). Experiencia inicial en educación primaria. *Cultura, Ciencia, Deporte [CCD]*, 5(15).
- Cocca, & al, e. (2020). Does A Multiple-Sport Intervention Based on the. *International Journal of Enviromental Research and Public Health*, P 5-6.
- Cocca, & AL, e. (2020). Does A Multiple-Sport Intervention Based on the. *International Journal of Enviromental Research and Public Health*, P 5-6.
- Fonseca, N. P., Mora, M. C. G., & Varón, G. P. (2021). Componente tecnológico: articulación con el área educación física para promover la formación integral en la escuela. *Boletín Redipe*, 10(7), 144-160.
- Gómez-Gamero, M. (2019). Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. *DIVULGARE Boletín Científico de la Escuela Superior de Actopan*, 2.
- Keat Tan, C.W., Chow, J. Y., & Davids, K. (2012). ‘How does TGfU work?’: examining the relationship between learning design in TGfU and a nonlinear pedagogy. *Physical Education and Sports Pedagogy*, 4(17), 331-348. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.582486>
- Guillamón, A. R., Cantó, E. G., & Soto, J. J. P. (2019). Métodos de enseñanza en Educación Física: desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 11(1), 1-30.
- Kirk, D. (2010). *Physical education Futures*. Routledge.
- Light, R. L., Harvey, S., & Mouchet, A. (2014). Improving “at-action” decision-making in team sports through a holistic coaching approach. *Sport, Education and Society*, 19(3), 258-275.
- López-Ros, V. (2016). Modelo técnico-táctico de enseñana deportiva. Origen, contextualización y caracterizticas metodológicas. *Ejournal de la*



recherche sur l'intervention en éducation physique et sport -eJRIEPS.

Riera, J. (1995). ANÁLISIS DE LA TÁCTICA DEPORTIVA. *Apunts. Educación Física y deportes*, 47.

Rosa, A. (2018). MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA: DESDE LOS. *Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 3,4.

Sánchez, R. (2014). EL MODELO TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING EN EL CONTEXTO INTERNACIONAL Y ESPAÑOL: UNA PERSPECTIVA HISTÓRICA. *AGORA*, 2.

Somerset, S. (2018). Barriers to voluntary participation in sport. *Somerset and Hoare BMC Pediatrics*, 2.

Webb, P. I., & Pearson, P. (2008). An Integrated Approach to Teaching Games for Understanding (TGfU). *Faculty of Arts, Social Sciences & Humanities*.



Copyright (c) 2022 Revista Mexicana de Ciencias de la Cultura Física. Este documento se publica con la política de Acceso Abierto. Distribuido bajo los términos y condiciones de Creative Commons 4.0 Internacional <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

