

## 2 El Twincon es coeducativo e inclusivo

### ***Beneficios saludables de la práctica deportiva***

La práctica deportiva se asocia, Castañer y Camerino, al tipo de capacidades motrices sociales, ya que posibilita relacionarse entre los jugadores, canaliza la agresividad y la necesidad de confrontación, despierta la sensibilidad y la creatividad y contribuye a ser mejores personas. En términos curriculares: prioriza la práctica de los contenidos actitudinales.

Si a esa formación en valores, le añadimos el esfuerzo físico producido, el deporte podría considerarse un elemento fundamental para incluirse dentro de un estilo de vida saludable. Pero no solo eso, sumado a los beneficios fisiológicos se incluyen las sensaciones psicológicas de bienestar por la presencia de las dopaminas. Así pues, la práctica deportiva contribuye, en palabras de Rodríguez y Zambrana (1997), a ocupar nuestro tiempo de ocio realizando aquellos ejercicios que nos aporten satisfacción y nos inviten a socializarnos, colaborando en evadirnos de las situaciones cotidianas.

¿Hay edad para iniciarse en su práctica? Cualquier edad es idónea. Los maestros pensamos que las personas iniciadas desde niños les beneficia para conocer sus gustos y preferencias, puesto que, si se asientan las bases de una rutina desde las primeras edades, será más fácil continuar en él y practicarlo en su tiempo libre. La finalidad es que, durante la escolaridad obligatoria, el alumnado llegue a adquirir conocimientos avanzados en varios deportes y los practique a nivel amateur.



Figura 1. Práctica del Twincon en espacios públicos. Pedreguer

Sánchez Bañuelos destaca la iniciación deportiva como el conocimiento de las normas, los espacios donde se practica, el material que requiere, el juego limpio –*fair play*– y la

En la creación del Twincon se ha tenido en cuenta llevar a cabo su enseñanza-aprendizaje mediante una educación inclusiva, respondiendo a la diversidad de las necesidades de todo el alumnado, consiguiendo mayor participación en el aprendizaje, adaptaciones y garantizando la igualdad de oportunidades y la inclusión en el aula. A todo ello, se le suma la consecución de la cohesión social entre el alumnado de diferentes lenguas, etnias y grupos raciales asegurando el bienestar de todo el grupo-clase.

Por todo lo reflexionado, siempre que hablemos del Twincon, estamos haciendo referencia a una práctica deportiva que cuida con esmero y con respeto el factor inclusión, facilitando el juego a TODAS las personas que por razones varias han sido ajenas al ámbito deportivo. Al destacar TODAS señalamos la diversidad social: por motivos cognitivos, motrices, sensoriales o de cualquier otra índole.

El *Twincon* se caracteriza por disponer de un reglamento básico que facilita la comprensión a todos los participantes, así como ofrecer la posibilidad de adaptar las normas de una manera tan sencilla para que cualquier jugador pueda compartir y disfrutar de la misma actividad.

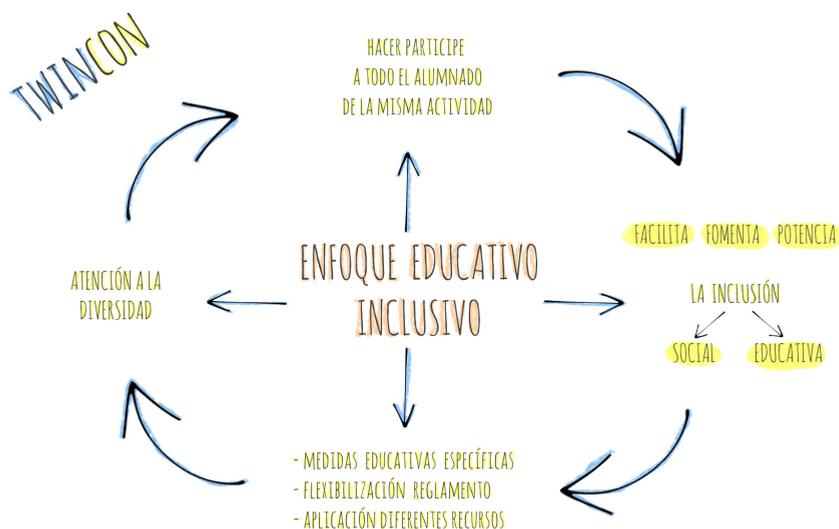


Figura 6. Esquema del modelo educativo inclusivo

El reglamento destaca tres normas inclusivas:

- **La retención del balón durante 10".** Al jugador con posesión del balón se le hace sentir protagonista; puede retenerlo hasta diez segundos sin que ningún jugador oponente se lo robe. Con ese tiempo puede pensar hacia dónde realizará el pase.
- **El distanciamiento físico de 1 metro con los oponentes.** Los oponentes del jugador con posesión del balón tienen que guardar un distanciamiento físico de 1 metro,

## 6 Propuesta de modelos para la iniciación deportiva del Twincon

En la enseñanza de un deporte, desde la perspectiva de docentes, se debe garantizar que todo el alumnado participe en el juego y se les facilite la adquisición de aprendizajes significativos. Siempre que las condiciones contextuales lo requieran, debemos adaptar las propuestas didácticas mediante tareas simplificadas que obedezcan a la práctica comunitaria del alumnado; así se adquiere el aprendizaje progresivo del Twincon.

En este capítulo abordaremos diferentes modelos pedagógicos para la iniciación deportiva enfocada al deporte del Twincon, así como su evaluación para llevarlos a la práctica de la forma más eficaz posible. Estructuramos el capítulo en:

- Modelo Horizontal y Estructural centrado en el juego.
- Modelo Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD).
- Modelo Educación Deportiva (MED).
- Aprendizaje Cooperativo (AC).

### ***Modelo horizontal y estructural centrado en el juego***

El origen de este modelo se basa en dos autores franceses: Parlebas y Bayer. Les siguen la corriente en el desarrollo: Blázquez, Hernández Lasierra y Lavega, y Jiménez.

Este modelo se basa en la perspectiva de enseñanza de aquellos juegos deportivos de colaboración-oposición de espacio común y participación simultánea, cuyos soportes son la transferencia horizontal, y comparten una misma naturaleza estructural y funcional de los diferentes deportes, es decir, participan de una misma lógica interna.

Cabe destacar que las propuestas realizadas desde el enfoque estructural-funcional corren el riesgo de caer en la falta de globalidad debido a la progresión de complejidad de la que parten, complejidad que en sus primeras fases puede suponer propuestas similares a un modelo técnico, aunque estén centradas en el juego. En esta circunstancia, *parece encubrir una progresión que va de la técnica a la táctica o que, al menos, enfatiza el aprendizaje técnico en la iniciación*, según Devís y Sánchez (1996).

A continuación, se presentan diferentes unidades didácticas del Twincon para los diferentes niveles y etapas de la enseñanza básica, primaria y secundaria. Están disponibles para su descarga en la página web [twincon.es](http://twincon.es).

## SESIÓN 1

### Problemas tácticos:

Mantener la posesión del balón en superioridad numérica de ataque.

### Escenario de referencia:

#### Juego de los 6 pases.

Organización de 4vs4 con un campo delimitado de 20x20 m.

Los jugadores de cada equipo intentan realizar 6 pases consecutivos sin que el equipo adversario toque o intercepte el balón. Cada vez que haya un toque o interceptación del balón se comenzará la cuenta desde cero. El equipo que consiga realizar los 6 pases obtendrá un punto y, además, continuarán con la ofensiva. Ganará el equipo que consiga mayor cantidad de puntos.

#### Reglas:

Si cae el balón al suelo habrá un cambio de posesión y se sacará de la banda más próxima.

El poseedor del balón no podrá desplazarse, solo podrá pivotar con un pie.

Cuando un jugador recibe el balón de un compañero no podrá devolvérselo al mismo; esta regla se conoce como "chicle".

Se establece la norma de noquear (arrodillarse o sentarse) aquel jugador tocado por el poseedor del balón por estar demasiado próximo a este. Se reincorpora al juego pasados 5 segundos (el mismo jugador contará en voz alta).

Los marcajes de los jugadores serán de 1vs1; de lo contrario será falta.

Todas estas normas mencionadas (**TNM**), quedarán establecidas para todos los **escenarios de referencia** (inicio de la sesión) y **práctica de habilidad** (final de la sesión), si no se dicta lo contrario.



### Conciencia Táctica:

P: Cuando tienes el balón, ¿a quién debes pasar?

R: A un compañero que este libre, es decir, desmarcado.

P: ¿De quién es la responsabilidad para que un pase se realice con éxito?

R: De dos jugadores. El poseedor del balón tiene que realizar un pase de forma correcta, pero su compañero tiene que desplazarse buscando un espacio libre.

P: ¿Cómo debe ser un desmarque?

R: Lo más rápido, con cambios de ritmo y dirección, hacia el espacio libre y que esté alcance del compañero para poder realizar un pase.

Al contrario de los pasos anteriores, el docente ya no es quien dice qué tienen que conseguir los alumnos, pero regula, en mayor o menor medida, el proceso para que lo consigan. Se plantean tareas para que apliquen lo aprendido en EF y realicen un trabajo extraescolar.

Esto condiciona a que las tareas que se propongan adquieran carácter voluntario y se planteen en forma de reto motivador para el alumnado. Es conveniente recoger una especie de contrato escrito con los compromisos que cada alumno adquiere con el grupo con la finalidad de revisar en la evaluación el nivel de logro alcanzado y el grado de cumplimiento individual de los compromisos adquiridos con sus compañeros.



Figura 90. Modelo de coopedagogía: fases de implementación

## Ciclo del Aprendizaje Cooperativo

Para realizar una aplicación del aprendizaje cooperativo y hacer una transición progresiva hacia un contexto menos competitivo, Fernández-Río destaca algunos **elementos a considerar** para una transición progresiva hacia un aprendizaje cooperativo:

- Comenzar a implementarlo después de la vuelta de las vacaciones (verano, navidad, semana santa) para cambiar la mentalidad de nuestro alumnado y plantear una manera "nueva".
- Aplicar al menos dos sesiones, siendo todas las actividades cooperativas, en una unidad didáctica, para comenzar a producir un cambio (los "juegos de pillar" no son adecuados porque hay competición).
- "Cooperativizar" la programación para que haya un cambio en el clima de la clase, incrementando progresivamente el número de sesiones "cooperativas" en otras unidades didácticas a través de dinámicas o técnicas concretas, hasta llegar al aprendizaje cooperativo real.

- La modificación del reglamento y normas para que se adapten a las características y necesidades del alumnado (posiciones de juego, retención del balón, ampliación de blancos para puntuar, etc.) Fernández-Río (2013, 2006), y González & Fernández-Río (2003).
- Quién anota se cambia. El alumno que consigue anotar se cambia de equipo o pareja (Córdoba, 2014, Velázquez-Callado, 2004).
- Tanteo por azar. Se coloca un dado encima del cono, cuando se derriba un cono, la cifra de la parte superior del dado se suma al marcador del equipo que lo ha derribado (Córdoba, 2014, Velázquez-Callado, 2004).
- Todos la tocan. Todos los componentes del grupo deben tocar el balón antes de intentar anotar. En caso contrario, la jugada será invalidada.
- Relativización del resultado final a partir de acciones como jugar a empatar o la creación de un único marcador colectivo (Orlick 1900; Velázquez-Callado, 2004).

## Estructuras de aprendizaje cooperativo aplicadas al Twincon

En el siguiente apartado destacamos algunas técnicas simples y complejas para ambos enfoques del Aprendizaje Cooperativo, marcando en qué paso y fase se pueden llevar a cabo. Se añaden ejemplos para la aplicación y creación en la enseñanza del Twincon.

Resultado Colectivo (Collective Score; Orlick, 2002)	
Enfoque y fase/paso	Coopedagogía: Paso 4 Ciclo del AC: Fase 2
Explicación	Una técnica sencilla y apropiada para iniciar al alumnado en el aprendizaje cooperativo y pasar de la rivalidad, la lucha y la competición a aportar, ayudar y cooperar entre compañeros. Todos realizan la misma actividad de forma individual o en pequeños grupos. El objetivo es lograr un resultado del grupo.
Ejemplo 1	Actividad de lanzamiento de precisión de un <i>twin</i> durante un tiempo asignado. Se divide la clase en 4 equipos y se les asigna un <i>twin</i> a cada uno. En el suelo se marcarán distancias variadas de zona de tiro. A 3 metros, cada cono derribado sumará 1 punto; a 4 metros, cada cono derribado sumará 2 puntos, y a 5 metros, cada cono derribado 3 puntos. A mayor dificultad, mayor puntuación. El docente dará un tiempo determinado para la realización de la actividad. Los alumnos contabilizarán la puntuación individual, y al finalizar el tiempo se sumará la del grupo. Se repetirá dos veces procurando obtener mayor puntuación en la segunda ronda. Ejecutadas las dos repeticiones se contabilizarán los marcadores de todos los equipos de la clase comprobando si el marcador colectivo ha sido mayor en la segunda repetición. Se pretende que mejoren el resultado a nivel individual. Podemos premiar al grupo en caso de conseguir el objetivo.