

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA COMPRENSIÓN
DEL GOUBAK COMO DEPORTE ALTERNATIVO DE
COLABORACIÓN-OPOSICIÓN (REGULADA)



SEMINARIO DE TRABAJO 2017-2018

*Goubak como deporte alternativo en las clases de Educación Física.
Profundización y creación de material didáctico.*

Manso-Lorenzo, Víctor
Fraile-García, Javier
Cambronero-Resta, Miguel
Ibaibarriaga-Toset, Ángel
Esteban-Pérez, María
Ribote-Martín, Julio
Jareño-Brazal, Diego
Gómez-del Agua, Ignacio
Flores-Sánchez, Enrique
Peláez-Díaz, Jorge Gerardo

ÍNDICE

1. CONSIDERACIONES GENERALES	3
2. METODOLOGÍA	4
a. <u>Justificación</u>	4
b. <u>Estrategias metodológicas</u>	7
3. RECURSOS	9
a. <u>Marcador analógico</u>	9
b. <u>Cartas auto-explicativas</u>	10
c. <u>Elementos esenciales</u>	12
d. <u>Ficha reglamento</u>	12
e. <u>Posiciones iniciales</u>	14
f. <u>Calentamiento CCI</u>	14
4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	15
5. TRABAJO INTERDISCIPLINAR	16
6. CONCLUSIÓN	18
7. REFERENCIAS	19
8. ANEXO	20

CONSIDERACIONES INICIALES

El seminario denominado “*Goubak como deporte alternativo en las clases de Educación Física. Profundización y creación de material didáctico*” vinculado al Centro Territorial de Innovación y Formación (C.T.I.F.) de “Madrid Sur” ha pretendido sentar las bases de una modalidad deportiva que tuvo sus orígenes institucionales en el anterior curso escolar 2016-2017 con la creación de un Grupo de Trabajo denominado “*Goubak como deporte alternativo en las clases de Educación Física: creación de material didáctico*” vinculado al Centro Regional de Innovación y Formación (C.R.I.F.) “Las Acacias”. Entendido el Goubak como un deporte de colaboración-oposición (regulada) en el que dos equipos de 5 jugadores cada uno, obligatoriamente mixtos, se enfrentan en una cancha compartida en torno a una única portería central. Creado por Víctor Manso Lorenzo en 2016, esta idea no cobra vida hasta que es compartida. Es ahí donde cobra especial relevancia el CRIF “Las Acacias”, el CTIF “Madrid Sur” y todo el profesorado de Educación Física (en adelante, EF) implicado directamente en el seminario para darle forma y contribuir al proceso colaborativo mediante una formación inter-centros. Se puede determinar sin lugar a dudas que la Red de Formación del Profesorado de la Comunidad de Madrid está haciendo un gran trabajo en pro de la innovación educativa, destacando la colaboración entre instituciones para lograr tal fin.

Como consecuencia de esta comunión entre docentes e instituciones, se atestigua de primera mano la buena acogida que está teniendo entre todo tipo de profesorado. El uso de plataformas social media como [Twitter @goubak_sport](#), [Facebook @goubaksport](#), [Youtube Goubak Sport](#) o la habilitación de un [sitio web](#) propio, con la reciente creación de la Asociación Internacional de Goubak (A.I.G. 614643), están siendo claves en la difusión entre la comunidad educativa. Además, a lo largo del seminario se ha podido asistir como ponentes y representantes del mismo a jornadas vinculadas en difundir y promocionar proyectos emergentes como el presente. Tal es el caso de la jornada *Deporte inclusivo ¡Dales cancha!* celebrada el 19 abril de 2018 en el CTIF “Madrid Sur” y de las *III Jornadas de innovación educativa I&EDU* celebradas los días 11 y 12 de mayo de 2018 en el CRIF “Las Acacias”. La continua colaboración con el CTIF “Madrid Sur” posibilitó cooperar estrechamente con el Ayuntamiento de Brunete durante la *Gymkana STEM* celebrada el 15 de abril de 2018, acercando el aspecto matemático del Goubak al alumnado participante. En todo momento, el centro CEIP Campohermoso (Humanes de Madrid), impulsando las actividades de intercambio formativo y el CEIP León Felipe (Fuenlabrada) al establecerse como la sede oficial donde se han llevado a cabo los encuentros entre el profesorado de EF participante, han vertebrado el proyecto colaborativo entre los docentes integrantes de este proyecto. Se ha logrado un enriquecedor intercambio de experiencias y reflexiones didácticas de profesionales de hasta diez centros escolares diferentes de la Comunidad de Madrid: cinco de Fuenlabrada, uno de Humanes de Madrid, uno de Arganda del Rey, uno de Getafe, uno de Las Tablas y uno de Madrid capital.

El motivo principal del seminario fue la investigación de soluciones metodológicas y didácticas ante situaciones de enseñanza-aprendizaje del

Goubak como deporte alternativo en las clases de EF. Desarrollándose con ello recursos para implementar de manera sencilla esta modalidad deportiva alternativa y emergente en los centros escolares colaboradores. A destacar, la estrecha vinculación de este proyecto con las líneas prioritarias de formación del profesorado de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid:

- 7. Mejora de la convivencia, prevención del acoso escolar y abandono en centros educativos, potenciando los hábitos saludables.
- 8. Formación para la inclusión, con especial atención a alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. Estrategias para la promoción del respeto intercultural y la educación para la equidad, sostenibilidad y ciudadanía global.

METODOLOGÍA

a) Justificación

La utilización de un determinado planteamiento metodológico en la enseñanza de una nueva modalidad deportiva puede contribuir a lograr adherencia a la práctica de dicha actividad en el discente. Para tal fin es necesario involucrar al alumnado, haciéndole partícipe de su propio aprendizaje e involucrarle para que obtenga buenas sensaciones en la primera toma de contacto. En este sentido, se ha optado por emplear una hibridación de varios modelos pedagógicos (Fernández, Calderón, Hortigüela, Pérez y Aznar, 2016). En concreto, se utiliza el Modelo Comprensivo (en su terminología inglesa, Teaching Games for Understanding o TGfU) o global, el Modelo Cooperativo en actividades relativas al Aprendizaje Cooperativo y el Modelo centrado en la Educación Deportiva.

- Modelo Comprensivo

Tiene sus orígenes en los años 70-80 del siglo XX, aparece como una innovación en el campo de la EF. “La idea subyacente era que la EF debía enseñar los principios básicos de los deportes para que los estudiantes pudiesen entender, realmente, su estructura, su táctica y las habilidades necesarias” (Fernández, Calderón, Hortigüela, Pérez y Aznar, 2016). A lo largo de su propia historia, fueron evolucionando las fases que lo constituyen, actualmente, pueden resumirse en tres momentos: (1) Primera de juego, donde se practica el juego modificado a las características de los participantes, (2) Segunda de concienciación, donde se toma conciencia táctica a través de la reflexión docente-discente de los elementos tácticos necesarios y (3) Tercera fase de ejecución sobre la habilidad, centrándose en la reflexión docente-discente sobre la técnica necesaria para la práctica del mismo. (Fernández, Calderón, Hortigüela, Pérez y Aznar, 2016).

- Modelo Cooperativo

“Modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices” (Fernández-Río, 2014a, p. 6). En esta misma línea otros autores como Velázquez, Fraile, & López (2014, p. 239), citando a Johnson, Johnson, & Holubec (1999), se refieren al concepto Aprendizaje Cooperativo (en adelante AC) como: “una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás miembros de su grupo”. Se pudo constatar los buenos resultados durante el seminario del uso de la Técnica del Puzle de Aronson (en adelante, TPA) como herramienta potenciadora de un AC. Entendiendo la TPA como una técnica cooperativa altamente dinámica, se determinan cuatro pasos (Herrán, Pérez, Heras, & Casado, 2012) clave para su implementación (Figura 1):

1. Explicación del TPA al gran grupo. Se explica a todos los participantes en qué consiste, motivándoles para su puesta en marcha mediante unas directrices sencillas. Al mismo tiempo, se les explica la temática que se va a tratar, en este caso, elementos tácticos, técnicos y reglamentarios del Goubak. Al configurar los grupos se les proporciona unas premisas básicas de trabajo como son: escuchar activamente a todos los componentes y contrastar las divergencias y convergencias surgidas.
2. Configuración del grupo base o grupo nodriza. Se establecen grupos cooperativos formados por entre cuatro y seis miembros. Para comenzar, las temáticas que serán objeto de aprendizaje sobre la lógica interna del Goubak se subdividen en tantas categorías como miembros pertenezcan al grupo: puntuación, pases, posesión, saque e infracciones (desarrollado en el apartado “Estrategias Metodológicas”). En este momento, se proporcionará un tiempo para que el grupo se familiarice entre ellos, dialogue y asimile las normas de funcionamiento de la dinámica. Una vez constituido el grupo base o nodriza, cada componente del mismo selecciona una categoría a trabajar (material impreso, ver apartado “Recursos: cartas auto-explicativas”).
3. Diseño y puesta en marcha del grupo de expertos. Una vez que cada participante del grupo base o nodriza ha seleccionado una temática o categoría distinta sobre la lógica interna del Goubak, se reúnen todos los miembros de los diferentes grupos que posean el mismo tema o categoría para ahondar en su comprensión. Este nuevo agrupamiento se configura como grupo de expertos o especialistas donde sus componentes mantienen entre sí una relación temática común. Para ello, los expertos estudian conjuntamente la información proporcionada de manera colectiva y aclaran dudas e inquietudes gracias al intercambio de impresiones, valoraciones u opiniones grupales con el resto de expertos del grupo. Cada uno de ellos, se formará para que cuando regresen de nuevo a su grupo base o nodriza se desenvuelvan con

soltura en su temática asignada del Goubak, siendo capaces de explicarlo eficazmente al resto de miembros de su grupo.

4. Reencuentro con el grupo base o nodriza. Los expertos vuelven a su grupo original y cada uno de ellos expone al resto lo que ha asimilado sobre la temática compartida. Todos los miembros del grupo nodriza se forman en el resto de temáticas de sus compañeros y en consecuencia, al término de la dinámica, todos los participantes serán expertos en la lógica interna del Goubak.

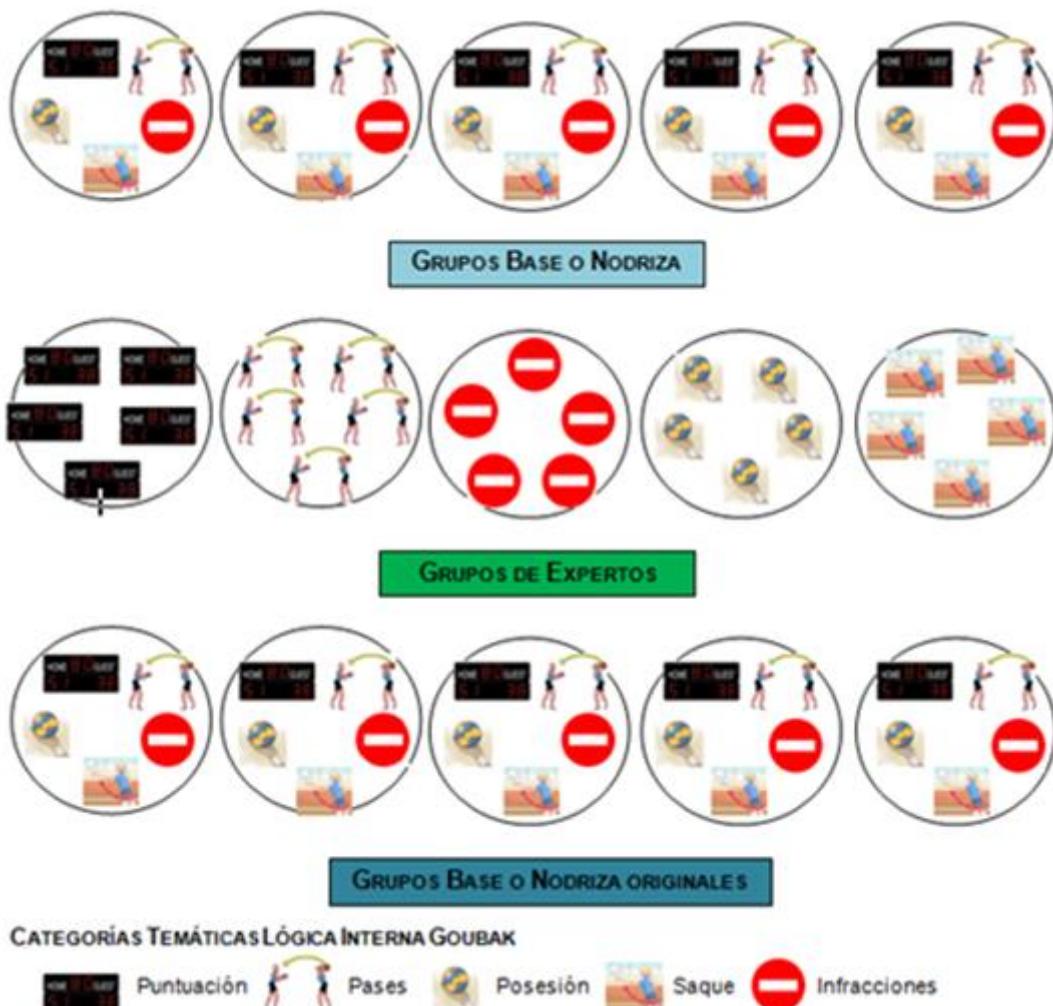


Figura 1. Representación gráfica del TPA.

- Modelo de Educación Deportiva

La adherencia a la práctica deportiva desde edades tempranas es y sigue siendo uno de los objetivos de los educadores para consolidar hábitos de vida saludable. “Experiencias en las que los jóvenes practicantes vivencien el deporte desde una perspectiva global, que desarrolle su competencia motriz, su cultura deportiva y su entusiasmo por la práctica” (Fernández, Calderón, Hortigüela, Pérez y Aznar, 2016). En la línea de los citados autores, destaca el uso de este modelo desde una visión interdisciplinar, como es el caso de

Martínez de Ojeda, Calderón y Campos (2012), que analizaron experiencias de trabajo conjunto entre EF, Matemáticas y Lengua Castellana en Primaria.

b) Estrategias Metodológicas

Se han diseñado cinco áreas temáticas para facilitar la comprensión de la lógica interna del juego: puntuación, pases, posesión, saque, infracciones. La labor investigativa de los integrantes del seminario ha estado enfocada en torno a estos ámbitos de estudio. Las principales conclusiones obtenidas al respecto han sido:

Puntuación

- Para conseguir punto hay que hacer pasar el balón limpiamente entre los postes que configuran la portería y en el otro lado un compañero/a atraparlo al vuelo, sin ser interceptado por el rival.
- El valor del punto lo otorga la zona de recepción del balón.
- Si se da la casualidad de recibir balón en el aire o pierde equilibrio y cae el jugador/a en otra área diferente a la del inicio del salto o la carrera, se determina punto desde donde se inició la recepción.
- Si se da la circunstancia de recibir balón y pierde equilibrio jugador/a invadiendo área central. Punto queda invalidado.
- Si se da la circunstancia de atrapar al vuelo en varios tiempos el balón, y con ello, cambia de área, se otorga punto desde donde comenzó el primer toque, si al final se atrapa al vuelo. Durante tal acción, el control del móvil está blindado desde el momento que es tocado por el jugador que recibe, por lo que el rival no podrá molestar ni dificultar el intento por atraparlo.
- Punto positivo es obtenido si el pase entre palos es realizado con mano/s.
- Punto negativo es obtenido si el pase entre palos es realizado con pie.
- Para llevar la anotación es muy recomendable hacer uso de marcador situado en el interior de la portería (Recursos: Marcador analógico Figura 2).
- Es aconsejable “cantar los puntos” en voz alta al conseguirlo, para un adecuado seguimiento de los mismos.
- Anota en el marcador quien realiza la asistencia después de lograr punto. Bien sea positivo, a favor de su propio equipo o negativo, restando al equipo rival.
- El objetivo es alcanzar y mantener 15 puntos. Se ha de llegar con valor de puntos exactos. (Por ejemplo, si equipo tiene 14 puntos y anota un punto positivo con valor 3, se produciría un “efecto rebote”, por lo que el marcador, llegaría a su techo de 15 y reduciría puntos hasta conseguir 13.)
- En caso de llegar a 15 puntos al final del encuentro, se otorga un incentivo en clasificación general. (Extra de puntos, por ejemplo).
- En caso de no llegar a puntuación objetivo, se otorga victoria al equipo más próximo a 15 puntos.
- En caso de empate se otorga victoria al equipo con menor cantidad de puntos negativos recibidos.

Pases

- Obligatoriedad de realizar los pases del balón de manera vertical.
- Obligatoriedad de pasar a un compañero/a diferente de quien se ha recibido pase. ("No chicle").
- Únicamente puede moverse el jugador/a con balón en el área que ha recibido.
- El jugador/a sin balón puede transitar libremente por todas las áreas para buscar pase. Excepto en el área central, en el que ningún equipo podrá entrar, transitar o invadir.
- Obligatoriedad de realizar pase a compañero/a del mismo equipo a otra área diferente de la que se encuentra el jugador/a con balón.
- Los pases que no crucen la portería no podrán ser interceptados por el rival (Pase Seguro). Oposición regulada: solamente el rival podrá interceptar balón cuando cruce la portería y, por lo tanto, podrá evitar la consecución del punto.
- Si el balón no cruza entre los postes de la portería, pero tampoco lo hace debajo del límite de su propia altura, seguirá considerándose pase y la jugada prosigue (siempre y cuando no se haya superado los cinco pases disponibles por jugada).
- Ventaja: cuando el jugador que recibe pase es capaz de, como mucho pivotando, tocar a un rival próximo a su situación. Jugador tocado es expulsado durante una jugada, entrará de nuevo automáticamente después.

Posesión

- Al conseguir punto, el equipo continúa con posesión.
- Cambio de posesión cuando el balón cae al suelo, es interceptado por el rival al cruzar portería o ante una infracción.
- Cinco segundos de posesión individual.
- Cinco pases de posesión por equipo. Cada equipo dispone de hasta cinco pases (incluido el que se efectúa a través de la portería), para intentar anotar punto.

Saque

- Saque Inicial, comienza el juego desde las Posiciones Iniciales, es decir, dispuestos ambos equipos en dos círculos concéntricos en torno al área central (Recursos: Posiciones Iniciales. Figura 9). Siendo el más externo el Equipo Atacante y el más interno el Equipo Defensor.
- Cuando existe cambio de posesión se inicia el juego desde Posiciones Iniciales.
- Cuando se consigue Ventaja, el juego se reinicia con el balón estático, en suelo, vertical, a través del golpeo con el pie.
- Cuando el Equipo Defensor comete una infracción (Aviso 1), el juego se para y se reinicia con el balón estático, en suelo, vertical, a través del golpeo con el pie.

- Cuando el Equipo Defensor comete una segunda infracción (Aviso 2), el juego se para y se reinicia con el balón estático, en suelo, vertical, a través del golpeo con el pie.
- Cuando el Equipo Defensor comete una tercera infracción (Aviso 3), el juego se para, se le otorga -2 puntos, y el Equipo Atacante sigue en posesión del balón e inicia jugada de nuevo desde Posiciones Iniciales.

Infracciones

- Equipo con balón: si no respeta cualquiera de las reglas anteriores cambio de posesión automático.
- Equipo sin balón: si este equipo obstaculiza pases o movimientos del equipo con balón durante la jugada (antes de hacer pasar el balón por portería) reciben un aviso, la jugada se para y el equipo con balón continúa con posesión e inicia jugada de nuevo, en ese mismo lugar, con balón en suelo, vertical. Si persiste el equipo sin balón y alcanza los tres avisos, se le otorga -2 puntos, y el equipo con balón sigue en posesión e inicia jugada de nuevo (desde posiciones iniciales).
- Ante cualquier tipo de falta antideportiva o de respeto, cambio de posesión (en caso de tener posesión equipo infractor) y -2 puntos para el equipo infractor.

RECURSOS

La labor de innovación del seminario se enmarca metodológicamente en un proceso de investigación-acción (Blández, 2000) con cuatro fases: *planificación, actuación, observación, reflexión*. Propiciando la creación de recursos didácticos útiles para la comprensión del Goubak en las aulas.

a) Marcador analógico

Cada pinza representa cada equipo. A medida que van consiguiendo puntos, el asistente del punto anota deslizando la pinza hacia la derecha o izquierda, en función de lograr puntos positivos o negativos, según corresponda.

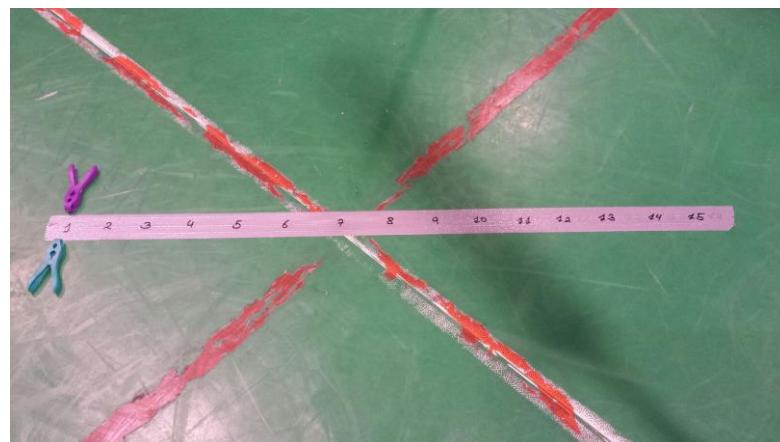


Figura 2. Marcador analógico situado en el interior del área central.

b) Cartas auto-explicativas

Aprovechando las cinco áreas temáticas en torno a las cuales se centra el estudio de la didáctica del Goubak, se ha desarrollado cinco cartas auto-explicativas. Empleando pictogramas y un pequeño texto adjunto, pretende ser un complemento para la comprensión de la lógica interna a través de la TPA.

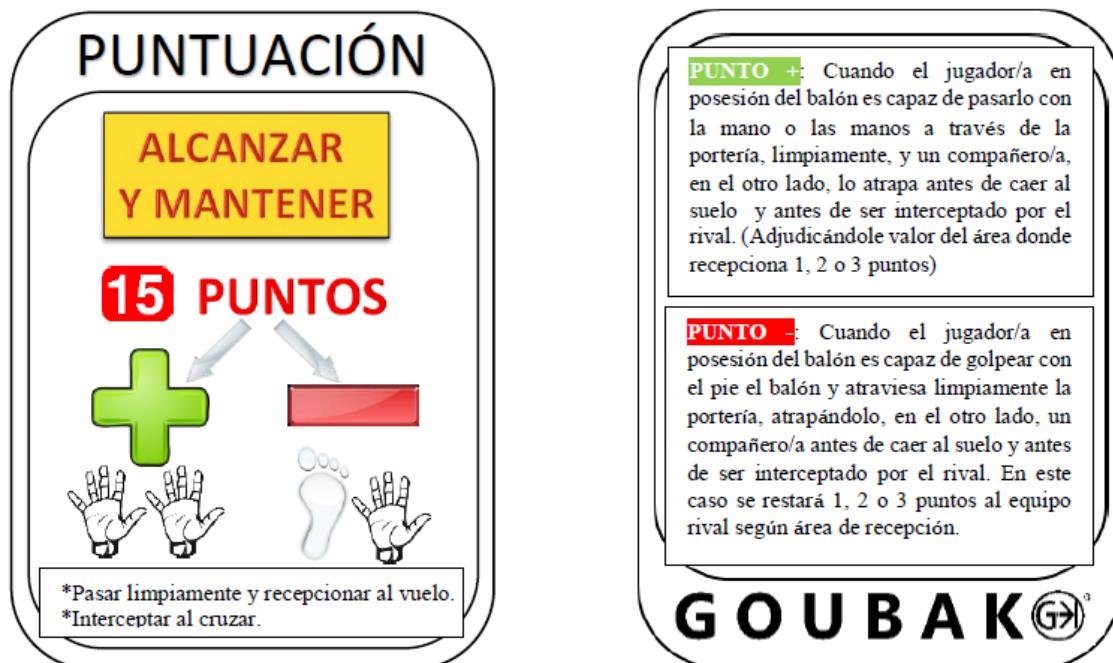


Figura 3. Puntuación. Anverso-reverso respectivamente.

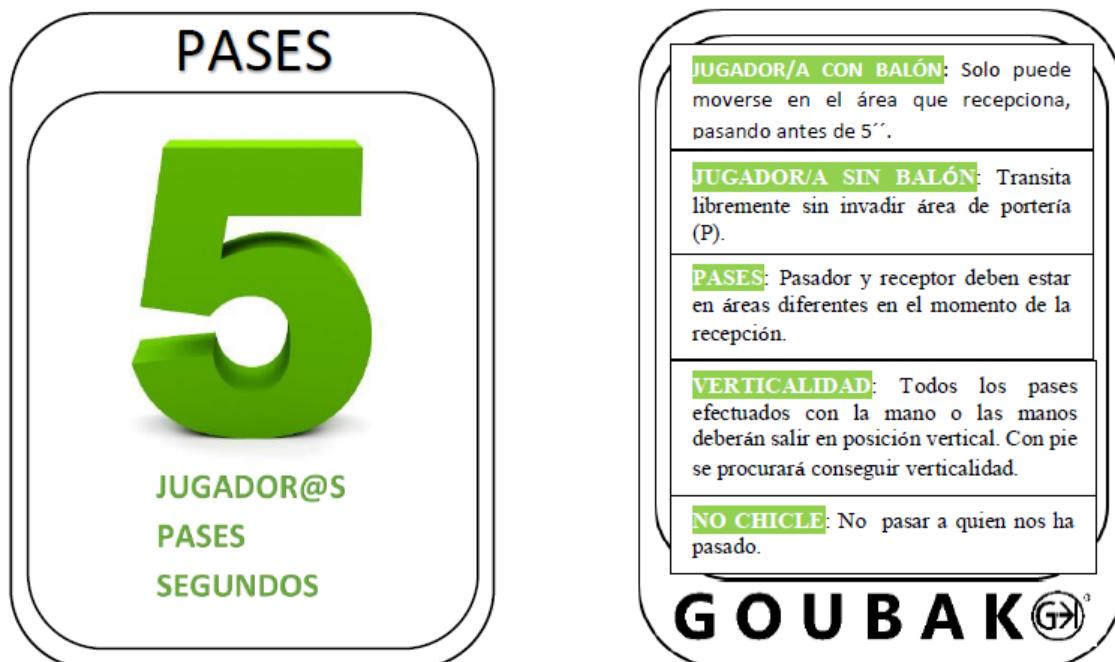


Figura 4. Pases. Anverso-reverso respectivamente.

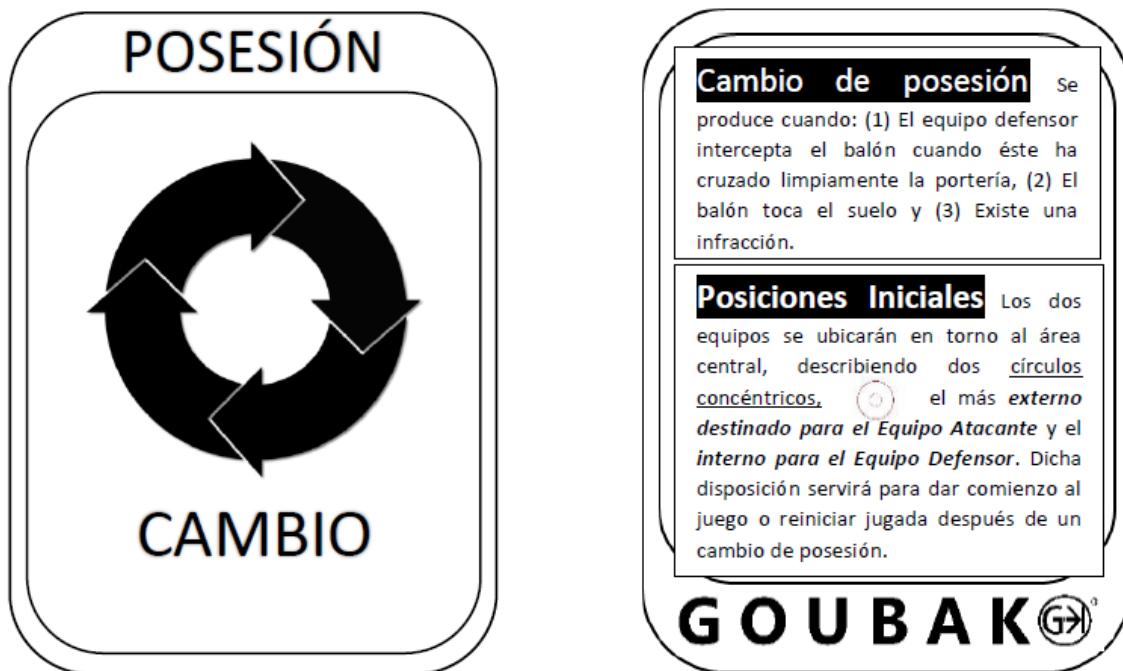


Figura 5. Posesión. Anverso-reverso respectivamente.



Figura 6. Saque. Anverso-reverso respectivamente.



Figura 7. Infracciones. Anverso-reverso respectivamente.

c) Elementos esenciales

A continuación se detallan los elementos que resultan imprescindibles para una rápida asimilación de la esencia del juego. [Vídeo de la presentación.](#)



Figura 8. Elementos esenciales.

d) Ficha reglamento

Ficha actualizada del reglamento con enlaces a vídeos en cada una de las reglas. De este modo, se consigue un mayor grado de comprensión y asimilación por parte del participante.

GOUBAK®

Deporte colectivo de colaboración-oposición (regulada), mixto, inclusivo, en el que dos equipos de 5 integrantes cada uno (♀♂♂♂♂ o ♂♂♀♀♀) se enfrentan en cancha compartida en torno a una única portería central (tres postes situados en los vértices de un triángulo equilátero de lado 1 m), con la finalidad de hacer pasar el balón limpiamente por la portería para que, en el otro lado, un compañero/a pueda atraparlo antes de que toque el suelo y antes de ser interceptado por el rival.

El tiempo de juego consta de dos partes de 15 minutos cada una. Con un total de 30 minutos, los equipos deberán intentar alcanzar y mantener 15 puntos hasta el final del encuentro para lograr el objetivo.

OBJETIVO
Alcanzar y mantener
15 puntos.

PUNTO +: Cuando el jugador/a en posesión del balón es capaz de pasarlo con la mano o las manos a través de la portería, limpiamente, y un compañero/a, en el otro lado, lo atrapa antes de caer al suelo y antes de ser interceptado por el rival. Adjudicándole valor del área donde recepciona 1, 2 o 3 puntos. [VÍDEO](#)

PUNTO -: Cuando el jugador/a en posesión del balón es capaz de golpear con el pie el balón y atraviesa limpiamente la portería, atrapándolo, en el otro lado, un compañero/a antes de caer al suelo y antes de ser interceptado por el rival. En este caso se restará 1, 2 o 3 puntos al equipo rival según área de recepción. [VÍDEO](#)

DINÁMICA DE JUEGO

JUGADOR/A CON BALÓN: Solo puede moverse en el área que recepciona, pasando antes de 5''. [VÍDEO](#)

JUGADOR/A SIN BALÓN: Transita libremente sin invadir área de portería (P). [VÍDEO](#)

PASES: Pasador y receptor deben estar en áreas diferentes en el momento de la recepción. [VÍDEO](#)

VERTICALIDAD: Todos los pases efectuados con la mano o las manos deberán salir en posición vertical. Con pie se procurará conseguir verticalidad. [VÍDEO](#)

NO CHICLE: No pasar a quien nos ha pasado. [VÍDEO](#)



VENTAJA: Circunstancia dada cuando un jugador/a del Equipo Atacante recibe balón y es capaz de tocar a un rival con su mano (pivotando). En este caso, jugador/a tocado será expulsado hasta el término de esa jugada (entrará automáticamente después de jugada). El jugador/a con balón reiniciará jugada con balón quieto, vertical en suelo, en ese mismo lugar con la posibilidad de patear a portería o pasar con pie a compañero/a. La ventaja solamente podrá ser buscada durante la jugada, no al cruzar balón la portería. [VÍDEO](#)

POSESIÓN: La posesión de cada equipo se ve condicionada a efectuar un número inferior o igual a 5 pases (incluyendo el pase por portería), conocido con el nombre de jugada. Si anotan, continúan con posesión. [VÍDEO](#)

CAMBIO DE POSESIÓN, ([VÍDEO](#)) todo cambio de posesión se inicia partiendo de posiciones iniciales (Equipo Atacante círculo externo y Equipo Defensor círculo interno). Situaciones que provocan dicho cambio:

- *Rival intercepta balón cuando atraviesa la portería (antes NO). **OPOSICIÓN REGULADA** [VÍDEO](#)
- *Cuando el balón toca el suelo.
- *Ante infracción.

INFRACCIONES, habrá que tener en cuenta:

*Equipo con balón: si no respeta cualquiera de las reglas anteriores cambio de posesión automático.

*Equipo sin balón: si este equipo obstaculiza pases o movimientos del equipo con balón durante la jugada (antes de hacer pasar el balón por portería) reciben un aviso, la jugada se para y el equipo con balón continúa con posesión e inicia jugada de nuevo, en ese mismo lugar, con balón en suelo, vertical. Si persiste el equipo sin balón y alcanza los tres avisos, se le otorga -2 puntos, y el equipo con balón sigue en posesión e inicia jugada de nuevo. (Desde posiciones iniciales)

*Ante cualquier tipo de falta antideportiva o de respeto, cambio de posesión (en caso de tener posesión equipo infractor) y -2 puntos para el equipo infractor.

e) Posiciones Iniciales

La disposición del Equipo Atacante y Equipo Defensor será la de dos círculos concéntricos alrededor del área central. El más externo reservado al Equipo Atacante en posesión del balón o móvil (ver los números negros en la Figura 9). Mientras que un segundo, el interno al Equipo Defensor sin posesión del móvil (ver los números blancos en la Figura 9).

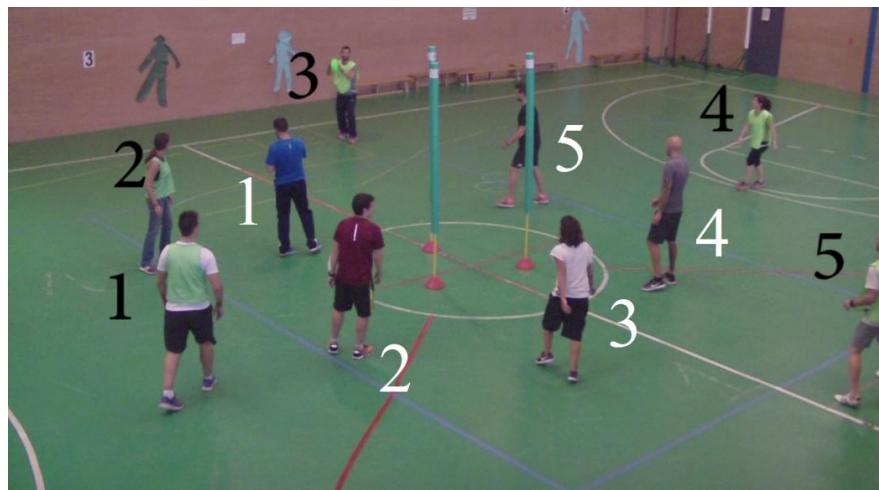


Figura 9. Posiciones Iniciales.

f) Calentamiento CCI

La intensidad del juego puede resultar bastante alta en determinados momentos del mismo. Se diseñó un calentamiento específico para lograr una entrada en calor de manera gradual y concreta. El calentamiento CCI, viene a aglutinar en un solo ejercicio aspectos de Cooperación, Concentración y de Intensidad. Dinámico y divertido es una buena antesala de un partido de Goubak. [Vídeo Calentamiento CCI.](#)



Figura 10. Calentamiento CCI.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Atendiendo a lo expuesto en el Artículo 17.-*Atención a la diversidad*, recogido en el DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria:

“1. La intervención educativa en esta etapa debe facilitar el aprendizaje de todos los alumnos que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria por presentar necesidades educativas especiales por discapacidad, por dificultades específicas de aprendizaje (entre ellas la dislexia), por presentar Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), por sus altas capacidades intelectuales, por su incorporación tardía al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar. Corresponde a la Consejería con competencias en materia de educación adoptar las medidas necesarias para identificar a los alumnos con dificultades específicas de aprendizaje y valorar de forma temprana sus necesidades.”

En este sentido, es necesario hablar de inclusión, en consonancia con la siguiente afirmación: “...la inclusión en la sesión de Educación Física debe tender a englobar en todas las actividades posibles a todos los individuos, indistintamente de sus particularidades, facilitando la participación activa, efectiva y real de todas y todos...” (Ríos Hernández, 2007, p. 359).

Goubak es un deporte educativo, en el que su lógica interna propicia la inclusión. Aspectos del reglamento que ayudan a conseguir tal propósito son:

Oposición regulada: El Equipo Atacante dispone de hasta 5 pases sin oposición del Equipo Defensor. EL Equipo Defensor solamente podrá interceptar balón cuando cruce la portería. Es por ello que cualquier alumnado, con cualquier nivel de competencia motriz, obtendrá experiencias de éxito en cada una de las jugadas que intervenga, al no tener la presión de una defensa activa.

Obligatoriamente mixto: Participan dos equipos de cinco jugadores y jugadoras cada uno.

“No chicle”: Norma por la que se debe pasar a un compañero/a diferente de quien se ha recibido pase, de tal forma que aumenta la participación.

Si el balón cae al suelo cambio de posesión: Evitando cualquier tipo de disputa por el mismo.

Es preciso la ayuda de otro compañero/a para conseguir punto: Una sola persona no puede lograrlo, debe recibir el pase desde el otro lado. Esto provoca que las individualidades se reduzcan.

TRABAJO INTERDISCIPLINAR

El apartado de *Orientaciones metodológicas* del área de Matemáticas en el DECRETO 89/2014 se puede leer: “En la resolución de un problema se requieren y se utilizan muchas de las capacidades básicas: leer, reflexionar, planificar el proceso de resolución, establecer estrategias y procedimientos y revisarlos, modificar el plan si es necesario, comprobar si es correcta la solución hallada y comunicar los resultados.”

Tasneem Raja (2014) define Pensamiento Computacional como “El enfoque computacional se basa en ver el mundo como una serie de puzzles, a los que se puede romper en trozos más pequeños y resolver poco a poco a través de la lógica y el razonamiento deductivo”. (Zapata-Ros, 2015).

Wing (2006) afirma al respecto “El pensamiento computacional consiste en la resolución de problemas, el diseño de los sistemas, y la comprensión de la conducta humana haciendo uso de los conceptos fundamentales de la informática”... “que esas son habilidades útiles para todo el mundo, no sólo para los científicos de la computación”. (Zapata-Ros, 2015).

Aunando las orientaciones metodológicas del DECRETO y las definiciones de Tasneem Raja y Wing, es posible vincular el Goubak con la capacidad de automatizar el tanteo de su propio sistema de puntuación, donde el alumnado se acerca de un modo lúdico a los números, adoptándolo como una metodología de resolución de problemas (Zapata-Ros, 2015).

El objetivo del juego es *Alcanzar y Mantener* 15 puntos antes de los 30 minutos reglamentarios. El valor de los puntos son 1,2 o 3. Además pueden ser puntos positivos, a favor del equipo, o puntos negativos, con la posibilidad de restar al rival. A estas variables se suma otra, la de tener que llegar a la puntuación objetivo de 15 de una manera ajustada, es decir, si un equipo tiene 14 puntos y consigue por equivocación un punto con valor 3, obtendrá el denominado “efecto rebote”, quedando su marcador a 13 puntos, y deberá seguir intentando lograr y mantener la cifra perseguida. Obviamente, el número de variables se presentan de manera gradual al alumnado, no obstante, son suficientes como para poder establecer itinerarios y algoritmos de decisiones propios del pensamiento computacional. El componente estratégico y táctico es elevado, los procesos de razonamiento y pensamiento en grupo, también. La comunicación ha de ser constante entre los integrantes del equipo para trazar el camino correcto.

La colaboración entre profesorado ha sido y sigue siendo una constante durante el seminario de formación. Una buena prueba de ello fue la colaboración de Julio Mulero, [@juliomulero](#) integrante de [@DimatesUA](#), Grupo de divulgación matemática de la Universidad de Alicante. A través de la red social Twitter, se contactó con su trabajo. Los diagramas de Voronoi y las triangulaciones de Delaunay, recurso utilizado en algunas de sus investigaciones, resultan visualmente muy útiles y atractivas para explicar y mostrar diferentes líneas de pase entre jugadores, espacios disponibles o el modo en el que el equipo sin balón se desplaza según el receptor.

Las matemáticas en el GOUBAK

Autor: Julio Mulero

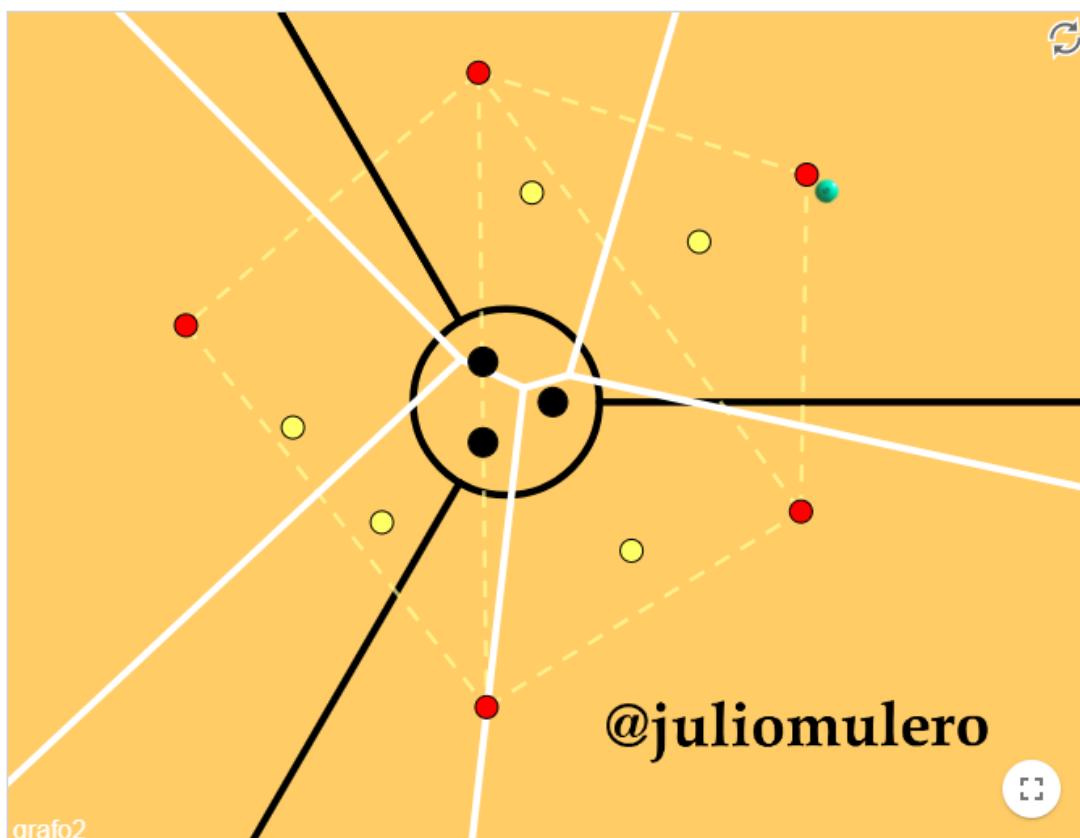


Figura 11. Aplicación GeoGebra. Las matemáticas en el GOUBAK.

Reunir los diagramas de Voronoi, las triangulaciones de Delaunay y el análisis estratégico/táctico del Goubak fue posible gracias a la aplicación GeoGebra. Herramienta de fácil uso, a través de la cual se puede mover cualquier de los elementos que aparecen en la Figura 11, estableciendo posibles itinerarios y planteamientos de juego.

Aplicación GeoGra: <https://www.geogebra.org/m/YEHjnmXW>

CONCLUSIÓN

El seminario de formación “*Goubak como deporte alternativo en las clases de Educación Física. Profundización y creación de material didáctico*” ha pretendido ser la continuación del Grupo de Trabajo “*Goubak como deporte alternativo en las clases de Educación Física. Creación de material didáctico*” (22 mayo 2017). El presente documento y el generado el año anterior, forman parte de una misma obra, aquella que tiene por objetivo llevar a las programaciones de EF el Goubak como deporte colectivo de colaboración-oposición (regulada).

La metodología basada en la investigación-acción, la colaboración entre profesorado de diferentes disciplinas, instituciones, la difusión a través de ponencias, asistencias a congresos de ámbito internacional y el uso de las propias redes sociales ha sido, y seguirá siendo, la seña de identidad de este proyecto.

Durante estos dos años de recorrido institucional, se ha podido destacar los siguientes elementos en la presentación de esta nueva disciplina deportiva:

- Las peculiaridades estructurales del balón de juego invitan a la práctica del mismo.
- La lógica interna del juego motiva a los participantes por obtener experiencias de éxito durante su participación.
- El hecho de ser un deporte mixto elimina cualquier idea prejuzgada.
- Favorece el trabajo interdisciplinar. El pensamiento computacional está presente así como el proceso de razonamiento inherente que propicia un periodo reflexivo entre los integrantes de cada equipo.
- Del mismo modo que sucede con otras modalidades deportivas alternativas, el nivel de conocimiento y práctica es homogéneo, por lo que lleva consigo un alto nivel de motivación, al no existir grandes diferencias en la ejecución entre alumnado.
- Es dinámico y siempre se necesita de los compañeros/as para pasar y conseguir punto, favoreciendo el compañerismo.
- A través de una forma jugada, permite el trabajo de la coordinación dinámica general, específica y de la propia condición física.
- La oposición regulada favorece inclusión de todo el alumnado.

La investigación-acción seguirá siendo la hoja de ruta pautada para seguir encontrando soluciones metodológicas. El trabajo conjunto y colaborativo entre todos los elementos que conforman la comunidad educativa será otro eslabón crucial para determinar el grado en el que esas soluciones sean consideradas acertadas.

REFERENCIAS

- Blández-Ángel, J. (2000). La investigación-acción: un reto para el profesorado. Guía práctica para grupos de trabajo, seminarios y equipos de investigación. Barcelona: Inde.
- DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela-Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A., & Aznar-Cebamos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413(2), 55-75.
- Fernández-Río, J. (2014a). Aportaciones del modelo de Responsabilidad Personal y Social al Aprendizaje Cooperativo. En C. Velázquez, J. Roanes y y F. Vaquero (coord.) *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 18-32). Valladolid: La Peonza.
- Herrán-Ávarez, I., Pérez-Pueyo, A., Heras-Bernardino, C., & Casado-Berrocal, O. (2012, julio). El aprendizaje cooperativo y la evaluación formativa al servicio de la enseñanza de los deportes. Unidad didáctica de fútbol gaélico en el marco del estilo actitudinal. En *Actas del VIII Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*. Villanueva de la Serena (Badajoz, España).
- Martínez de Ojeda, D., Calderón, A. & Campos, A. (2012). Percepción de aprendizaje y satisfacción en una unidad didáctica integrada mediante el modelo de educación deportiva. *Cultura_Ciencia_Deporte*, 8, 163-172.
- Ríos-Hernández, M. (2007). Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad. Barcelona: Paidotribo.
- Velázquez-Callado, C., Fraile-Aranda, A., & López-Pastor, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimento*, 20(1), 239-259.
- Zapata-Ros, M. (2015). Pensamiento computacional: Una nueva alfabetización digital. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 46, 1-47.
<http://revistas.um.es/red/article/view/240321/183001>

ANEXOS

Presentación: Goubak como deporte alternativo de colaboración-oposición (regulada): herramienta para la inclusión. Presentación en jornada "Deporte inclusivo ¡Dales cancha!", celebrada el jueves, 19 de abril de 2018, en el Centro Territorial de Innovación y Formación Madrid Sur.

https://www.researchgate.net/publication/324679943_Goubak_como_deporte_alternativo_de_colaboracion-oposicion_regulada_herramienta_para_la_inclusion_Presentacion_en_jornada_Deporte_inclusivo_Dales_canchaCelebrada_el_jueves_19_de_abril_de_2018_en_el_Ce

Presentación: Goubak como deporte alternativo: proceso colaborativo entre profesorado de Educación Física mediante la formación inter-centros. Ponencia celebrada en CRIF Las Acacias. III Jornadas de Innovación Educativa i&EDU. 12 mayo de 2018, Madrid (España).

https://www.researchgate.net/publication/325108082_Goubak_como_deporte_alternativo_proceso_colaborativo_entre_profesorado_de_Educacion_Fisica_mediante_la_formacion_inter-centros