



CURSO DE FORMACIÓN CENTRO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO E INNOVACIÓN EDUCATIVA LEÓN. ABRIL-MAYO 2022



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA

Víctor Manso-Lorenzo

Profesor Educación Física. Colegio CEIP
Campohermoso (Madrid, España)

Profesor asociado. Universidad Complutense
de Madrid-Facultad de Educación (Madrid,
España). Creador del Goubak.



vmansolorenzo@educa.madrid.org

vmanso@ucm.es

goubaksport@gmail.com



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

- Presentación. Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 1.
- Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 2, profundización, elementos técnicos, tácticos y estratégicos. Resolución de dudas.
- Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 3, sistema de puntuación y pensamiento computacional. Resolución de dudas.
- Metodologías para la enseñanza-aprendizaje del Goubak: consejos y buenas prácticas. Resolución de dudas.
- Intercambio de impresiones, resolución de dudas y puesta en común.



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

**Presentación. Comprensión de la lógica interna del juego.
Nivel 1. Comprensión de la lógica interna del juego.**



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

**¿Qué
sabemos?**





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN	ORIGEN	RECORRIDO	¿CÓMO JUGAR?	G.I.I.G.
--------------	--------	-----------	--------------	----------



Creado por Víctor Manso Lorenzo (2016)

I+D+I



PRESENTACIÓN

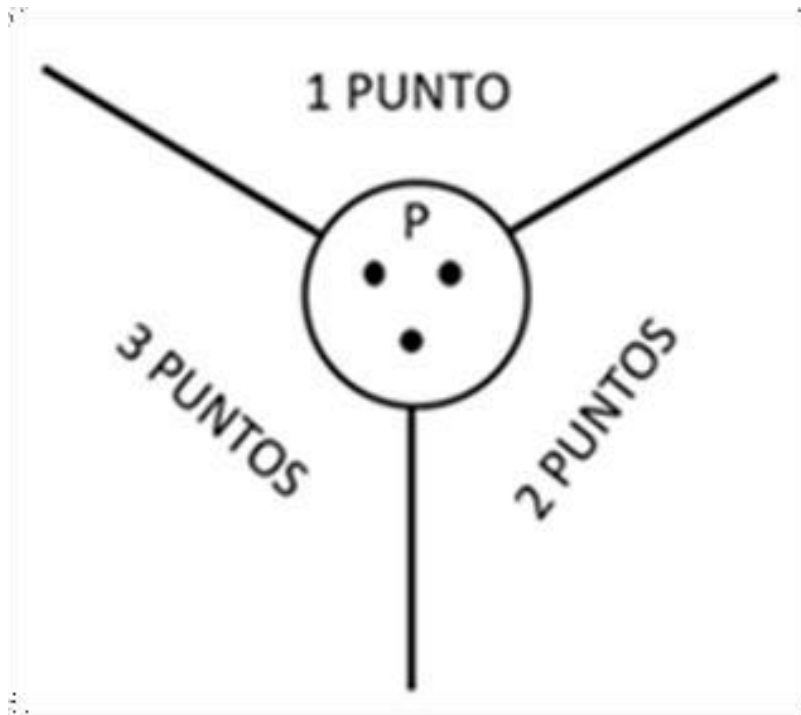
ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

Terreno de juego



Portería



Balón



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.



Deporte colectivo de colaboración oposición-regulada

2 equipos mixtos de 5 jugadores/as cada uno

Alcanzar y mantener 15 puntos (+ / -)



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN	ORIGEN	RECORRIDO	¿CÓMO JUGAR?	G.I.I.G.
--------------	--------	-----------	--------------	----------



*“La idea cobra vida
cuando es compartida”*

Grupo de Trabajo
2016/2017

Seminario de Trabajo
2017/2018



CENTRO TERRITORIAL DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN
MADRID SUR



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



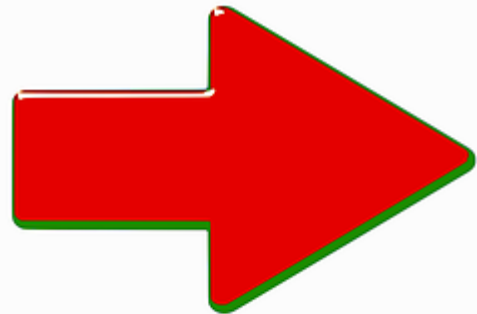
PRESENTACIÓN

ORIGEN

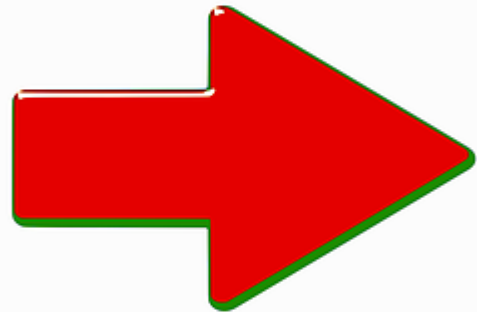
RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.



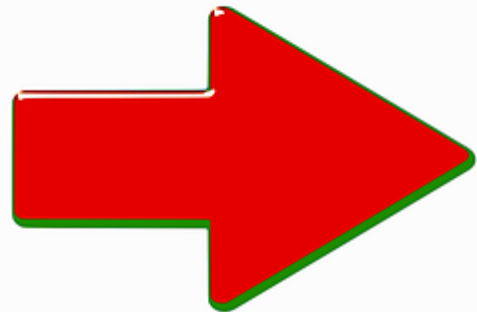
Investigación casos colectivos (Stake, 1995)
Metodología investigación-acción (Blández, 2000)
Plan de actuación cíclico (Elliott, 1993)



10 docentes

Educación Física

CEIP Campohermoso (Humanes de Madrid)
CEIP León Felipe (Fuenlabrada, Madrid)



Diario
Grabaciones y Cuaderno de Campo
Reuniones del Grupo/Seminario de trabajo



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

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 receptiona 1, 2 o 3 puntos. [VIDEO](#)

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. [VIDEO](#)

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

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

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

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

NO CHULE: No pasar a quien nos ha pasado. [VIDEO](#)

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. [VIDEO](#)

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. [VIDEO](#)

CAMBIO DE POSESIÓN: [\(VIDEO\)](#) 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 VIDEO](#)
- *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.



¿Cómo enseñar un nuevo deporte?



Descargar reglamento



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

Análisis de datos: trabajo mancomunado (Delgado y Del Villar, 1994)

Categorización inductivo-deductivo (Coffey y Atkinson, 2005)



Puntuación

Pases

Posesión

Reinicio

Infracciones

PUNTUACIÓN

ALCANZAR
Y MANTENER

15 PUNTOS



*Pasar limpiamente y recepcionar al vuelo.
*Interceptar al cruzar.

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)

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.

GOUBAK 



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

PUNTUACIÓN

ALCANZAR
Y MANTENER

15 PUNTOS



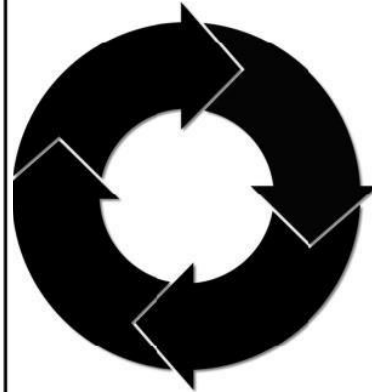
*Pasar limpiamente y recepcionar al vuelo.
*Interceptar al cruzar.

PASES

5

JUGADOR@S
PASES
SEGUNDOS

POSESIÓN



CAMBIO

RE-INICIAR



JUGADA

Tras conseguir VENTAJA



Tras aviso 1 y 2 INFRACCIONES

INFRACCIONES



*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.



[Descargar cartas](#)

PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

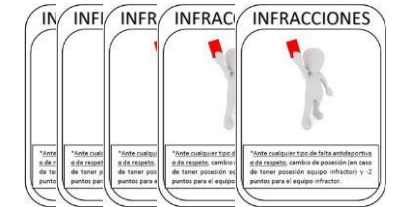
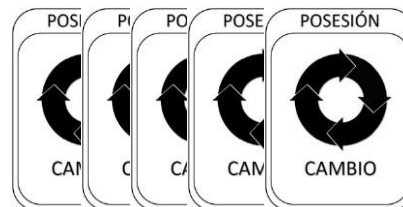
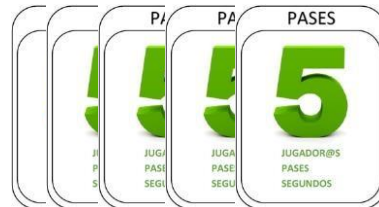
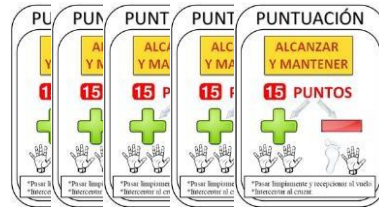
Estrategia metodológica cooperativa

Técnica del Puzle de Aronson

1º



2º



3º





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.





PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

Conseguir y mantener 15 puntos

Jugada



Posiciones Iniciales (PI)

Equipo Atacante

Equipo Defensor





PRESENTACIÓN

ORIGEN

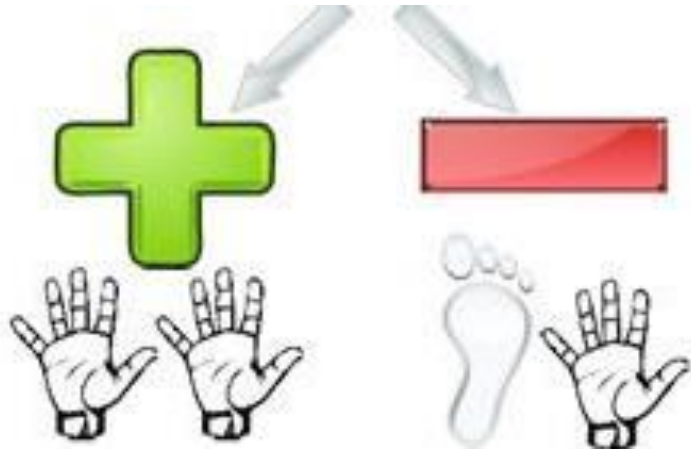
RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

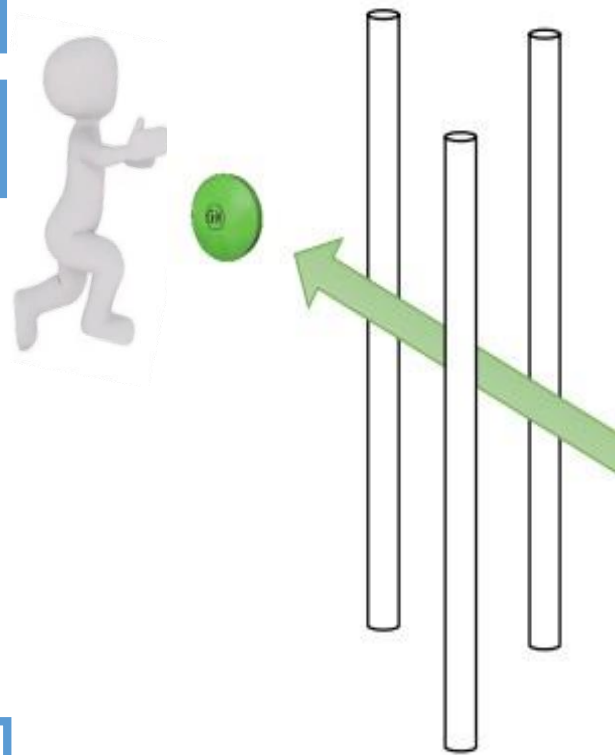
G.I.I.G.

Equipo Atacante

Conseguir punto

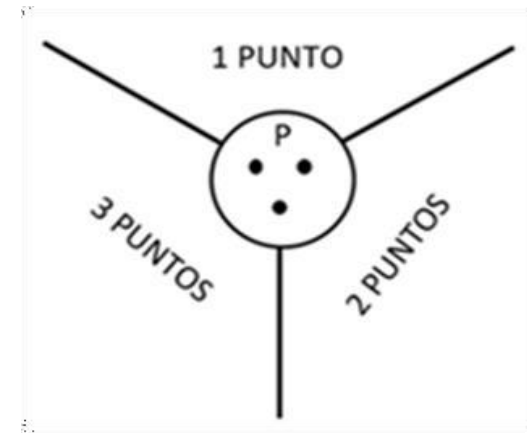


Flanqueo de portería



$\leq 5''$ posesión individual

≤ 5 pases $\neq$ zona



Pases verticales

No repetir pase (pared)



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

Equipo Defensor

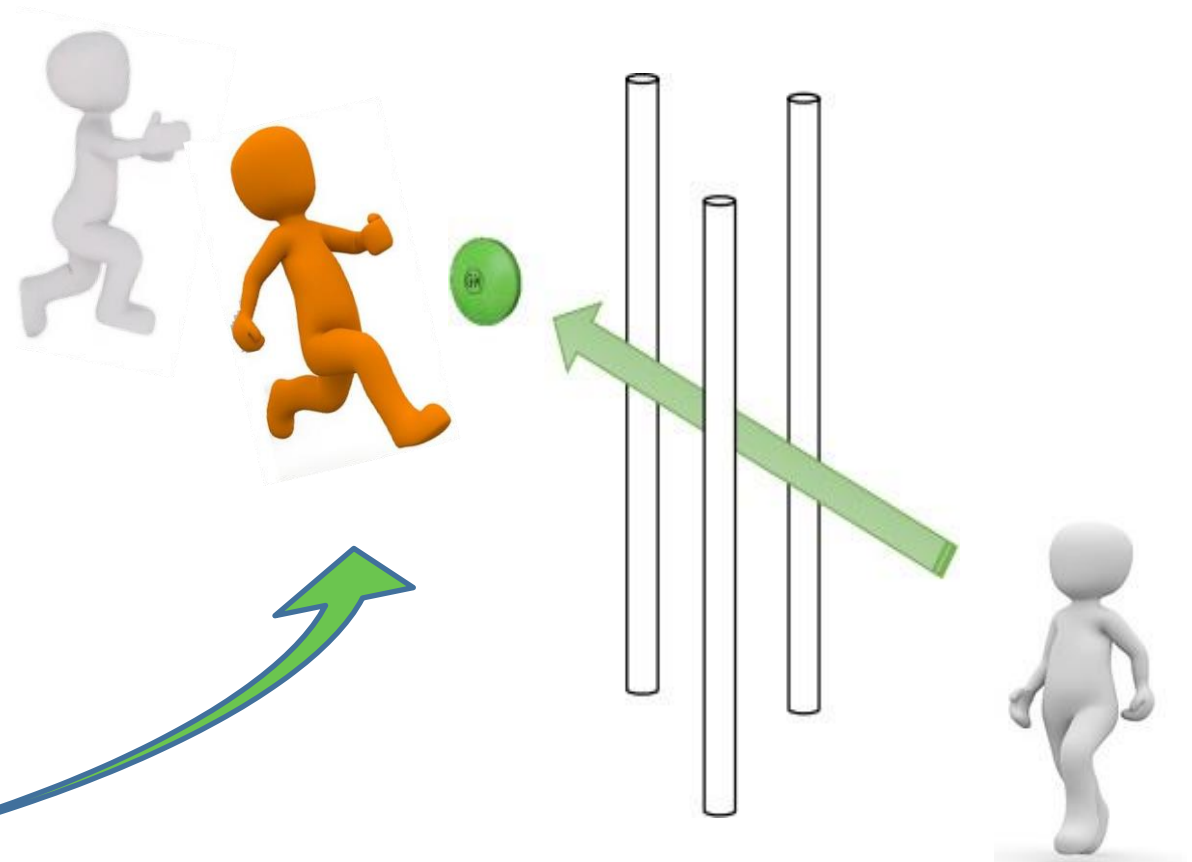
Oposición Regulada

Defensa pasiva

Dejar jugar

Defensa activa

Interceptar balón al cruzar 





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN	ORIGEN	RECORRIDO	¿CÓMO JUGAR?	G.I.I.G.
--------------	--------	-----------	--------------	----------

Si	Equipo Atacante	Consigue puntuar	Mantiene posesión	PI
----	------------------------	------------------	-------------------	----

Si	Equipo Defensor	Intercepta balón 	Consigue posesión	PI
----	------------------------	--	-------------------	----

Equipo Atacante	Ventaja	Elimina a defensa próximo
	Reinicia jugada	Para sacar una falta

Si	Equipo Atacante	Recibe falta	Reinicia jugada
		Hace falta	Cambio de posesión



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



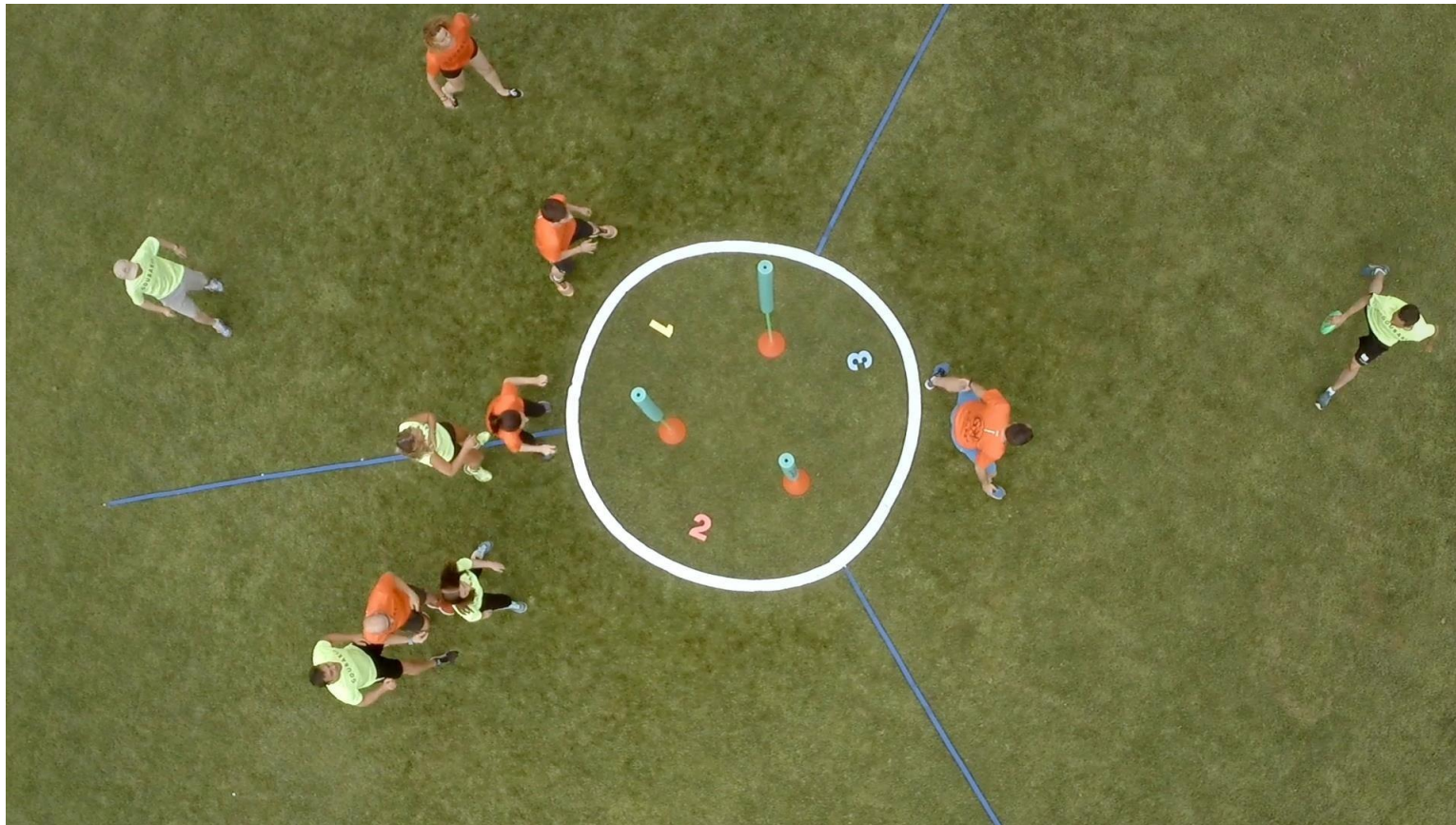
PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.



[Vídeo oficial Goubak](#)

PRESENTACIÓN	ORIGEN	RECORRIDO	¿CÓMO JUGAR?	G.I.I.G.
--------------	--------	-----------	--------------	----------

Autoconstrucción de marcador



[Descargar marcador](#)





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

Grupo de Investigación e Innovación sobre Goubak G.I.I.G.

Potencialidades educativas

Implementación en diferentes contextos escolares

Feedback

Investigación y publicación

Aspectos de mejora



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



PRESENTACIÓN

ORIGEN

RECORRIDO

¿CÓMO JUGAR?

G.I.I.G.

Grupo de Investigación e Innovación sobre Goubak G.I.I.G.



Recursos didácticos

Torneos

Ligas

Cursos de formación

Coordina asociaciones / equipos de Goubak

Difusión redes sociales



www.goubaksport.com



[Goubak_sport](https://www.instagram.com/Goubak_sport)



[Goubak_sport](https://www.youtube.com/Goubak_sport)



[@goubak_sport](https://twitter.com/@goubak_sport)



[@goubaksport](https://www.facebook.com/@goubaksport)

ResearchGate

[Víctor Manso-Lorenzo](https://www.researchgate.net/VictorMansoLorenzo)



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS

Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 2, profundización, elementos técnicos, tácticos y estratégicos. Resolución de dudas.



¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS

Si

Equipo Atacante

Consigue puntuar

Mantiene posesión

PI

Si

Equipo Defensor

Intercepta balón 

Consigue posesión

PI

Equipo Atacante

Ventaja

Elimina a defensa próximo

Reinicia jugada

Para sacar una falta

Si

Equipo Atacante

Recibe falta

Reinicia jugada

Hace falta

Cambio de posesión



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS

HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS (Sánchez Bañuelos, 1990)

Desplazamientos

Salto

Giros

Manejo de móviles (Lanzamientos y recepciones)



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS

Combinación de las HHMMBB

Terreno de juego (espacios)

Portería (dimensiones)

Balón (dimensiones-coordinación ojo/pie mano)



¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS

TÁCTICA:

“...la táctica representa un eslabón entre la estrategia y la técnica deportivas, y hemos señalado que sus características principales son la lucha, el objetivo parcial y las rápidas decisiones del/los deportista(s) en función de las acciones de su(s) oponente(s)”

(Riera, 1995 en Análisis de la táctica deportiva. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=298047>) .

Ataque

Defensa



¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS

MECANISMOS EN LA TOMA DE DECISIÓN

Percepción

Espacios de juego / portería / balón / compañeros-as/ adversarios

Distancias (Respecto a compañeros-as / defensores) Espacios

Decisión

Pivotar/ pasar/ puntuar

Ejecución

Velocidad / coordinación para puntuar / meta común, flaqueo



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



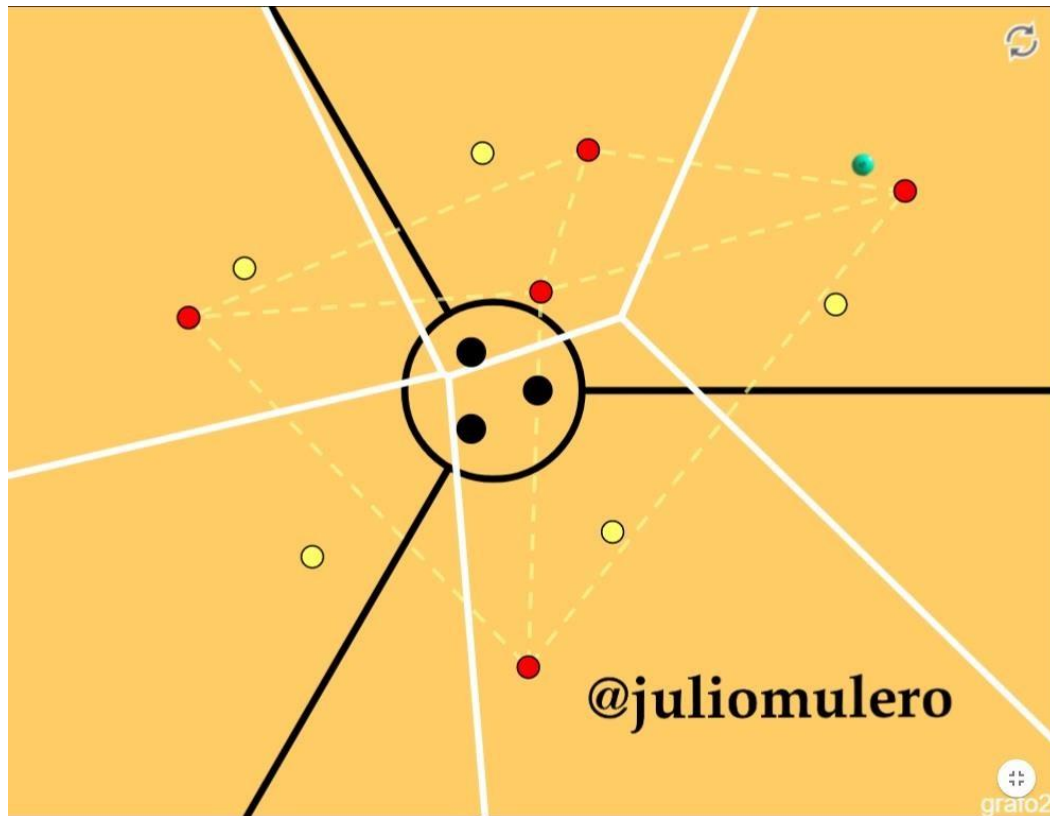
¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

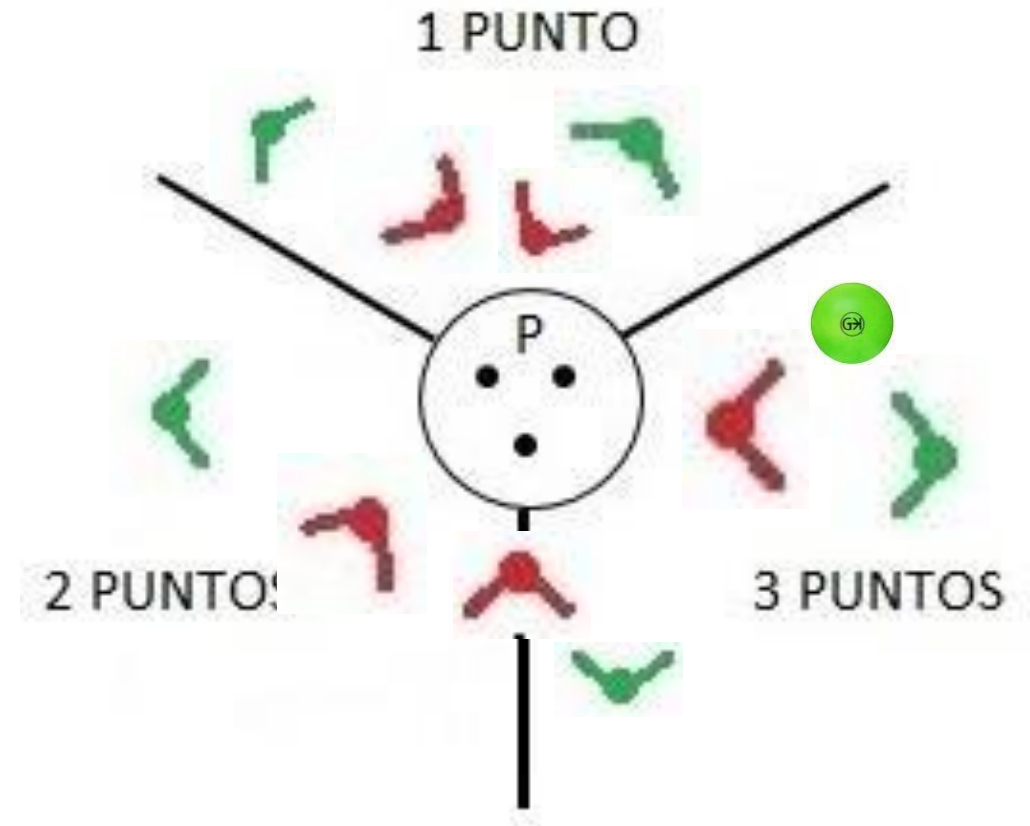
TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS



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



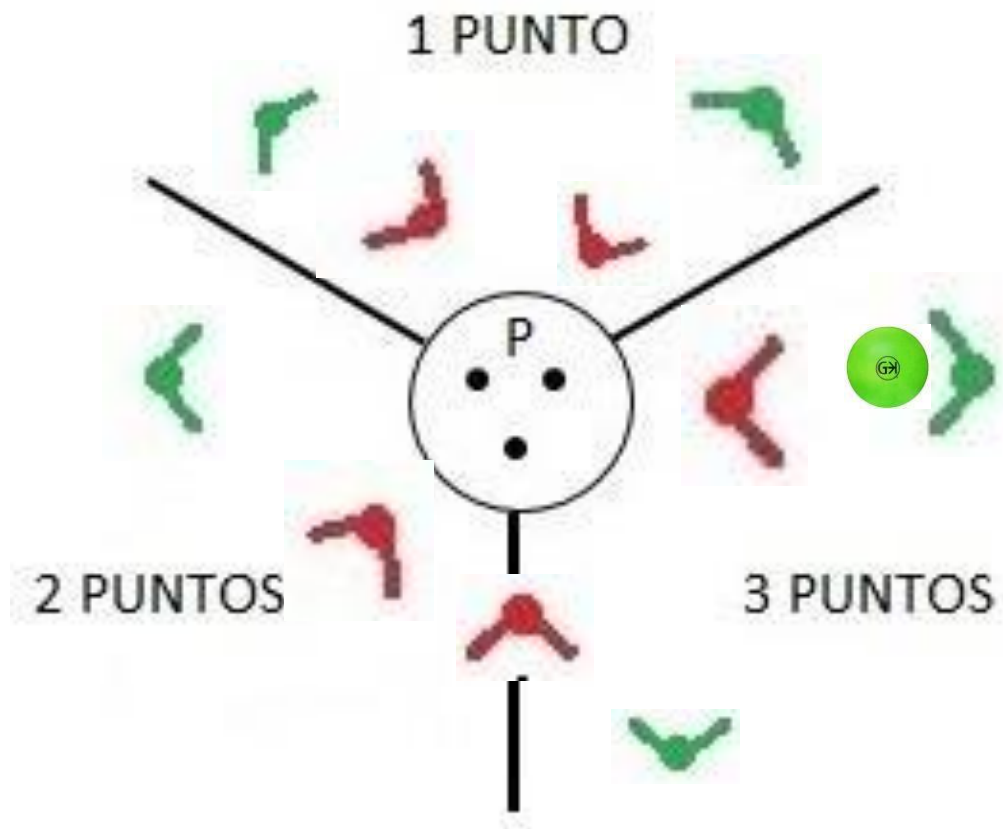
¿CÓMO JUGAR?

TÉCNICA

TÁCTICA

ESTRATEGIA

JUGADAS





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

- Presentación. Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 1.
- Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 2, profundización, elementos técnicos, tácticos y estratégicos. Resolución de dudas.
- **Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 3, sistema de puntuación y pensamiento computacional. Resolución de dudas.**



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

Si

Equipo Atacante

Consigue puntuar

Mantiene posesión

PI

Si

Equipo Defensor

Intercepta balón 

Consigue posesión

PI

Equipo Atacante

Ventaja

Elimina a defensa próximo

Reinicia jugada

Para sacar una falta

Si

Equipo Atacante

Recibe falta

Reinicia jugada

Hace falta

Cambio de posesión

¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

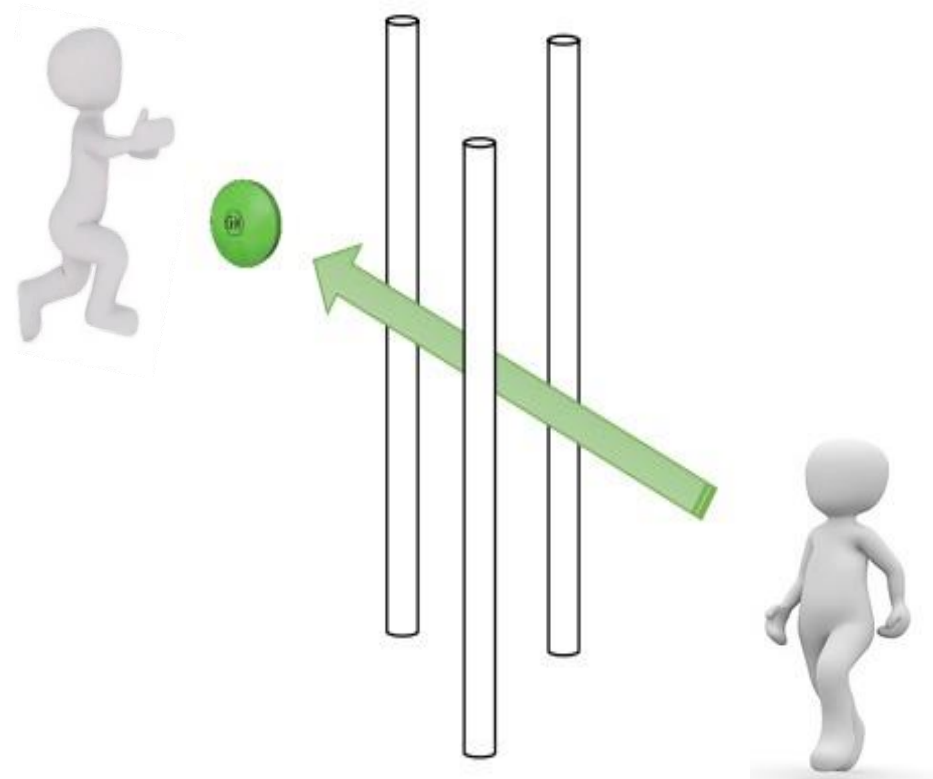
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

ALCANZAR
Y MANTENER

15

PUNTOS



Flanqueo de portería



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

- 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.



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

- 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 externo.
- Es aconsejable “cantar los puntos” en voz alta al conseguirlo, para un adecuado seguimiento de los mismos.



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

- 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.
- En caso de empate en puntos positivos y negativos, se otorga victoria al equipo con menos faltas cometidas.



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

¿CUÁNTAS OPCIONES EXISTEN PARA ANOTAR?





¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

6 OPCIONES PARA ANOTAR

+ 1 puntos

+ 2 puntos

+ 3 puntos

- 1 punto

- 2 puntos

- 3 puntos

¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

MARCADOR (versión 1.0)



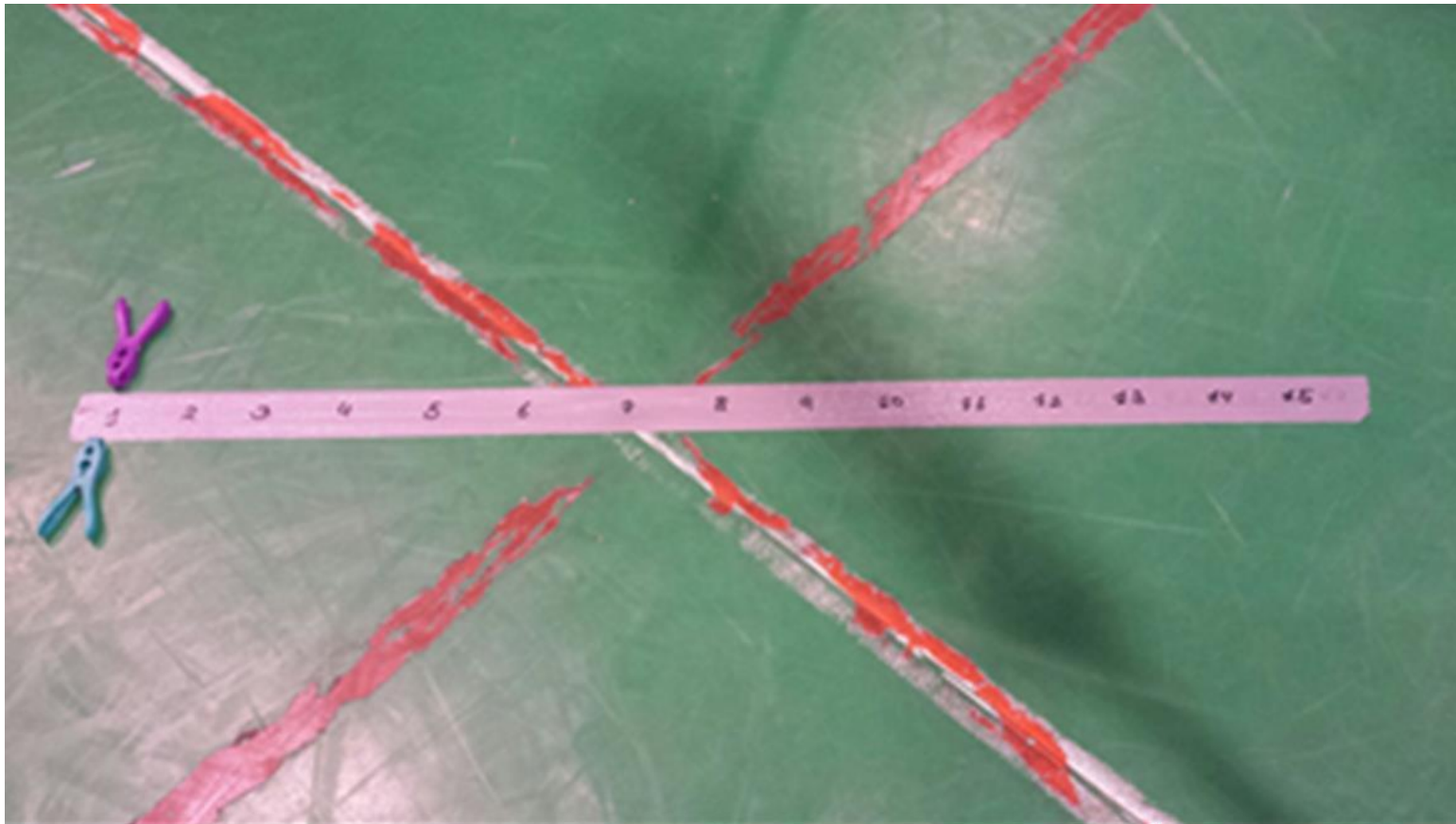
¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

MARCADOR (versión 1.0)



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

MARCADOR (versión 2.0)





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

MARCADOR (versión 2.0)



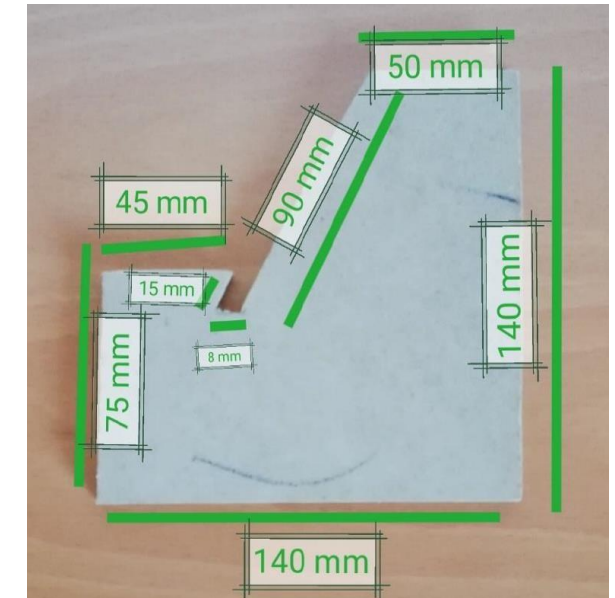
¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

MARCADOR (versión 3.0)





¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

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).



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

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).



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

POSIBILIDADES DE LOGRAR 15 PUNTOS / 27 POSIBILIDADES

PERIODOS REFLEXIVOS: ANTES Y DURANTE EL PARTIDO

¿Qué sería más recomendable, optar por la posibilidad de marcar 5 tantos de 3 puntos alcanzando la puntuación objetivo de 15 muy rápido?

¿Seríamos capaces de defender esa puntuación hasta el fin del partido o es mejor opción una posibilidad con mayor diversidad de tantos?



¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

¿Qué camino
habéis seguido
para conseguir
los puntos?

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

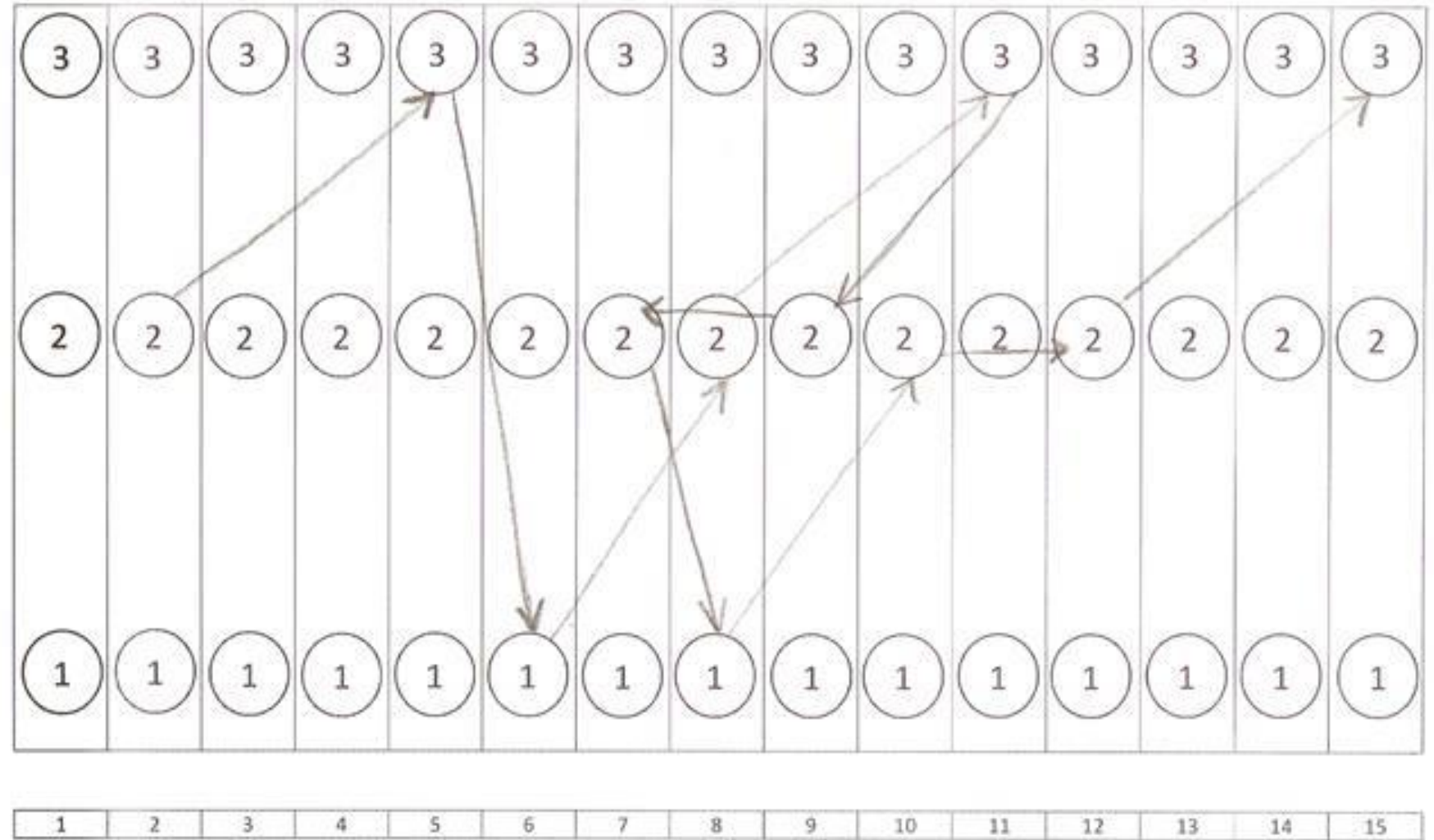
¿CÓMO JUGAR?

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MATEMÁTICAS

¿Qué camino
habéis seguido
para conseguir
los puntos?





¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

- Presentación. Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 1.
 - Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 2, profundización, elementos técnicos, tácticos y estratégicos. Resolución de dudas.
 - Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 3, sistema de puntuación y pensamiento computacional. Resolución de dudas.
-
- **Metodologías para la enseñanza-aprendizaje del Goubak: consejos y buenas prácticas. Resolución de dudas.**



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

GOUBAK

1 PUNTO
2 PUNTOS
3 PUNTOS

ALCANZAR Y MANTENER
15 PUNTOS

PUNTUACIÓN
ALCANZAR Y MANTENER
15 PUNTOS
+ Puntos por alcanzar y mantener el balón.
+ Puntos por mantener el balón en posesión.

PASES
5
JUGADOR@S
PASES
SEGUNDOS

POSESIÓN
CAMBIO

RE-INICIAR
JUGADA
Tras conseguir VENTAJA
Tras recibir 1 y 2 INFRACCIONES

INFRACCIONES

Conseguir punto

Flanqueo de portería

Equipo Atacante
Equipo Defensor

Conseguir puntuar
Intercepta balón ✓

Mantiene posesión PI
Consigue posesión PI

Ventaja
Reinicia jugada

Elimina a defensa próximo
Para sacar una falta

Recibe falta
Hace falta

Reinicia jugada
Cambio de posesión



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

100%

Loading





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS





¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

REGLA NEMOTÉCNICA

Jugar en el patio

Explicar a 1 o 2 estudiantes para que enseñen a los demás (DiverPatio)

Iniciar una UD

Comenzar la primera sesión con estas 5 pautas

Iniciar una investigación

Buscar información a partir de estas 5 premisas

¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Almond (1986)

COMPLEJIDAD TÁCTICA DE LOS JUEGOS



Blanco y diana



Campo y bate



Red y muro



Invasión





¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

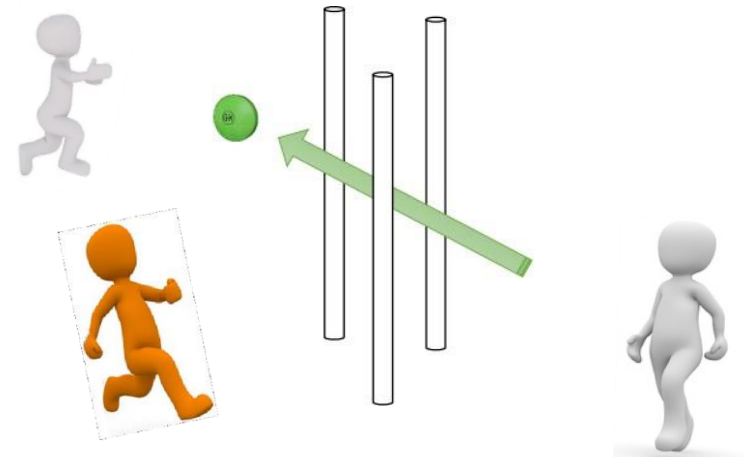
Invasión

Roles de ataque y defensa
Terreno de juego común



Invasión: Flanqueo y meta común

Roles de ataque y defensa
Terreno de juego común
Terreno de juego, portería y balón
Oposición regulada (defensa pasiva/activa)





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES -REEFD-
ISSN: 1133-6366 y ISSN: 2387-161X. Número 423, año LXX, 4º trimestre, 2018



REVISIÓN

REVISANDO LOS MODELOS PEDAGÓGICOS
EN EDUCACIÓN FÍSICA. IDEAS CLAVE PARA
INCORPORARLOS AL AULA

Javier Fernandez-Rio¹, David Hortigüela Alcalá² y Ángel Perez-Pueyo³

Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo, España¹
Facultad de Educación, Universidad de Burgos, España²
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León, España³

RESUMEN

Tomando como referencia un trabajo anterior sobre modelos pedagógicos en Educación Física, el objetivo fundamental del presente artículo es incidir sobre los aspectos clave que los docentes necesitan tener en cuenta para incorporar estos planteamientos metodológicos de manera satisfactoria a sus clases. Para ello se detallan aquellos elementos que ayudan en la transición de la teoría a la práctica de cada uno de los principales modelos pedagógicos.

PALABRAS CLAVE: Modelos pedagógicos; Educación física; Aplicaciones prácticas; Contexto educativo; Rol docente.

EVOLUCIÓN 40-50 AÑOS

Modelos pedagógicos (actualidad)

Práctica basada en modelos (2010)

Modelo Comprensivo (1970-1980)

“no sustituyen a los
estilos de enseñanza, sino que los
incorporan en sus estructuras”

Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo &
Aznar, 2016, p. 57



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA. Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES -REEFD-
ISSN: 1133-6366 y ISSN: 2387-161X. Número 423, año LXX, 4º trimestre, 2018



REVISIÓN

REVISANDO LOS MODELOS PEDAGÓGICOS
EN EDUCACIÓN FÍSICA. IDEAS CLAVE PARA
INCORPORARLOS AL AULA

Javier Fernandez-Rio¹, David Hortigüela Alcalá² y Ángel Perez-Pueyo³

Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo, España¹

Facultad de Educación, Universidad de Burgos, España²

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León, España³

RESUMEN

Tomando como referencia un trabajo anterior sobre modelos pedagógicos en Educación Física, el objetivo fundamental del presente artículo es incidir sobre los aspectos clave que los docentes necesitan tener en cuenta para incorporar estos planteamientos metodológicos de manera satisfactoria a sus clases. Para ello se detallan aquellos elementos que ayudan en la transición de la teoría a la práctica de cada uno de los principales modelos pedagógicos.

PALABRAS CLAVE: Modelos pedagógicos; Educación física; Aplicaciones prácticas; Contexto educativo; Rol docente.

MMPP CONSOLIDADOS

Aprendizaje Cooperativo

Educación Deportiva

Comprensivo de Iniciación Deportiva
(TGfU)

Responsabilidad Personal y Social



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA. Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES -REEFD-
ISSN: 1133-6366 y ISSN: 2387-161X. Número 423, año LXX, 4º trimestre, 2018



REVISIÓN

REVISANDO LOS MODELOS PEDAGÓGICOS
EN EDUCACIÓN FÍSICA. IDEAS CLAVE PARA
INCORPORARLOS AL AULA

Javier Fernandez-Rio¹, David Hortigüela Alcalá² y Ángel Perez-Pueyo³

Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo, España¹

Facultad de Educación, Universidad de Burgos, España²

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León, España³

RESUMEN

Tomando como referencia un trabajo anterior sobre modelos pedagógicos en Educación Física, el objetivo fundamental del presente artículo es incidir sobre los aspectos clave que los docentes necesitan tener en cuenta para incorporar estos planteamientos metodológicos de manera satisfactoria a sus clases. Para ello se detallan aquellos elementos que ayudan en la transición de la teoría a la práctica de cada uno de los principales modelos pedagógicos.

PALABRAS CLAVE: Modelos pedagógicos; Educación física; Aplicaciones prácticas; Contexto educativo; Rol docente.

MMPP EMERGENTES

Estilo actitudinal

Autoconstrucción de materiales

Alfabetización Motora

Modelo Ludotécnico

Educación para la salud

Educación Aventura

Hibridación de modelos

¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos

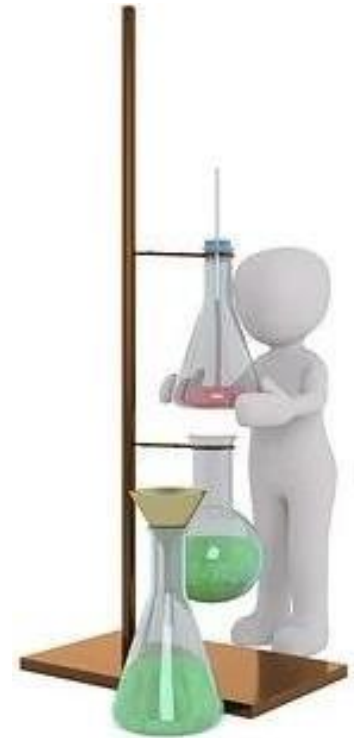


Educación Deportiva

Aprendizaje Cooperativo

Comprensivo de Iniciación Deportiva
(TGfU)

Autoconstrucción de materiales



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos Educación Deportiva





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos Educación Deportiva

REGISTRO DE EQUIPOS

(¡Puedes consultar que compañeros/as están en cada equipo y sus roles para colaborar con ellos/as!)

Nombre del equipo:	
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:

Nombre del equipo:	
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:

GOUBAK®

Nombre del equipo:	
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:

Nombre del equipo:	
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:
Nombre:	Rol:

CALENDARIO

JORNADA 1

JUEGAN

Equipo A vs Equipo B

Equipo C vs Equipo D

ARBITRAN

Equipo C

Equipo A

ENTRENAN

Equipo D

Equipo B

JORNADA 2

JUEGAN

Equipo B vs Equipo C

Equipo D vs Equipo A

ARBITRAN

Equipo D

Equipo B

ENTRENAN

Equipo A

Equipo C

JORNADA 3

JUEGAN

Equipo A vs Equipo C

Equipo D vs Equipo B

ARBITRAN

Equipo D

Equipo C

ENTRENAN

Equipo B

Equipo A

GOUBAK®



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.

Víctor Manso-Lorenzo (2022).



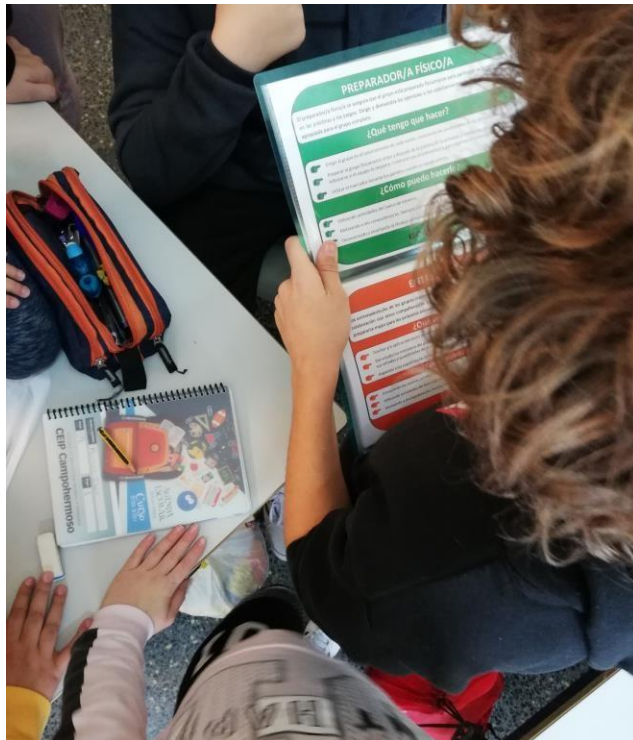
¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos Educación Deportiva



TEMPORADA 51A					
JORNADA 1 (29 ENERO)					
	Partido Ganado (+2 puntos)	Partido Empatado (+1 punto)	Partido Perdido (0 puntos)	Nº de Faltas (cada 3 faltas resta 1 punto)	PUNTOS
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 2 (30 ENERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 3 (3 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 4 (5 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 5 (6 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 6 (10 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 7 (12 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 8 (13 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
JORNADA 9 (17 FEBRERO)					
The Winners of Goubak					
Los Machupichus					
Los Sin Nombre					
Los Halcones					
CLASIFICACIÓN PARA SEMIFINAL Y FINAL					
Grupos con las dos puntuaciones más altas, jugarán la final.			The Winners of Goubak		
Grupos con las dos puntuaciones más bajas, jugarán semifinal.			Los Machupichus		
			Los Sin Nombre		
			Los Halcones		
GOUBAK®					

¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

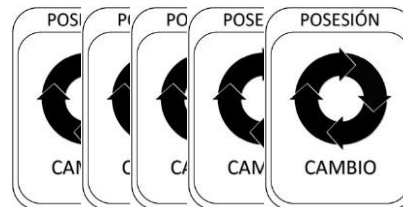
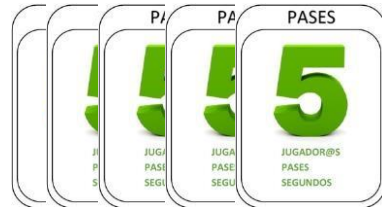
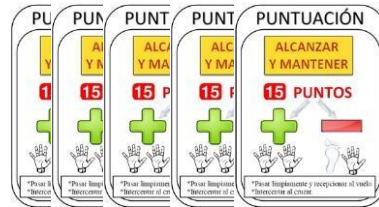
Hibridación de modelos

Aprendizaje Cooperativo (Técnica Puzle de Aronson)

1º



2º



3º



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos

Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU)

Enseñanza-aprendizaje a través de juegos modificados

24 juegos modificados

Dossier (entrenador/a)

ENTRENADORES/AS

BANCO DE RECURSOS

1. Juego modificado para aprender a LANZAR Y RECEPCIONAR

DISCO-GOLF: cada grupo juega en su zona. Dentro del grupo se forman parejas, o parejas y un trío. Se distribuye conos con aros encima. El objetivo es completar el recorrido diseñado libremente lanzando el balón de Goubak y siendo atrapado al atravesar el aro por su compañero/a. La distancia de lanzamiento será de 5 zancadas. Todos deberá participar. Se irán turnando.

VARIANTES: cambiar recorrido. 10 zancadas.

Organización

Pequeños grupos

Material

1 balón G., 5 conos, 5 aros

Tiempo

10'



GOUBAK



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos

Autoconstrucción de materiales



¿CÓMO EMPEZAR?

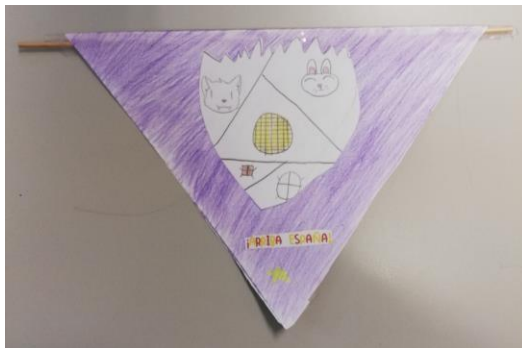
MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

Hibridación de modelos

Autoconstrucción de materiales



¿CÓMO EMPEZAR?

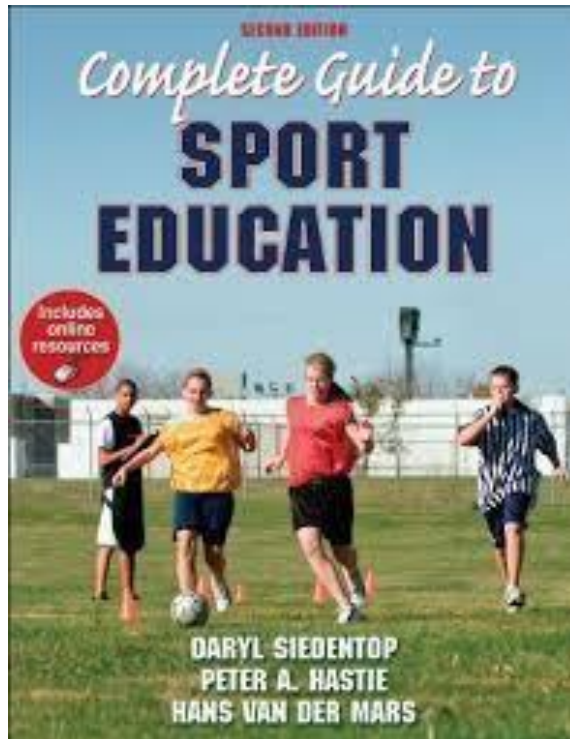
MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

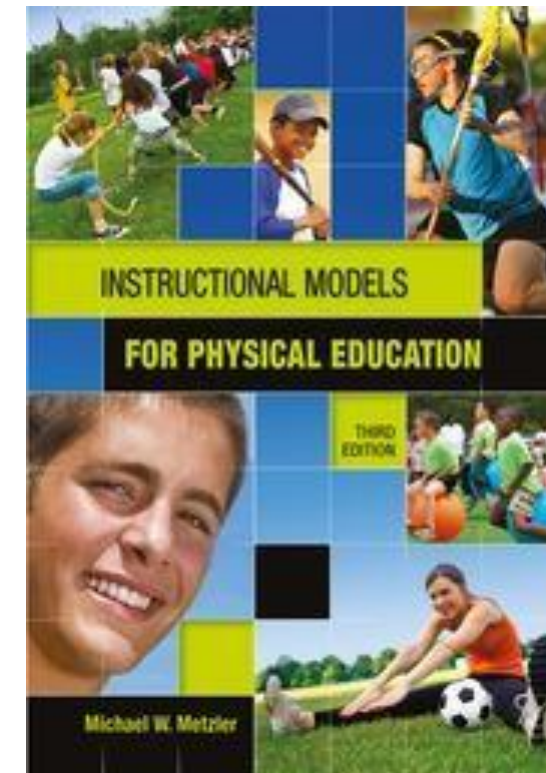
2 grandes vertientes dentro de los modelos pedagógicos

Basados en el estudiante



¿Vs?

Basados en el profesor





GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA. Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

¿Qué dicen los estudios con respecto al Goubak?

Journal of Physical Education and Sport® (JPES), Vol 20 (Supplement issue 6), Art 436 pp 3212 – 3221, 2020
online ISSN: 2247 - 806X; p-ISSN: 2247 - 8051; ISSN - L = 2247 - 8051 © JPES

Original Article

Teacher or student-centred model? Step-by-step analysis of basic psychological needs of a new sport – goubak

VÍCTOR MANSO-LORENZO¹, CARLOS EVANGELIO², GERMÁN RUIZ-TENDERO³, SIXTO GONZÁLEZ-VILLORA⁴

^{1,3} Didactics of Languages, Arts and Physical education Department, Complutense University of Madrid, SPAIN

^{2,4} Didactic Musical, Plastic and Physical Expression Department, Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, SPAIN.

Published online: November 30, 2020

(Accepted for publication: November 22, 2020)

DOI:10.7752/jpes.2020.s6436

Abstract:

This study evaluated the satisfaction of basic psychological needs (autonomy, competence, relatedness, and novelty) in Year 5–6 students (10–12 years old) by an alternative and new sport, goubak, using two pedagogical models, i.e., sport education and direct instruction. A total of 110 students (57 boys and 53 girls) participated in a quasi-experimental study. To validate the implementation of both models, the lessons were video-recorded, and 50% of recordings were randomly selected and sent to two independent teachers/researchers outside the study with experience in both models to be evaluated using a checklist. The instrument used was the basic psychological needs in physical education scale, including the items of the novelty need satisfaction scale. Overall, 17 items were used to assess autonomy (4), competence (4), relatedness (4), and novelty (5) in general aspects related to physical education classes before and after the intervention. The anonymity and confidentiality of students were guaranteed at all times as well as ethics considerations. The data were analysed by the IBM SPSS Statistics office software package version 25.0. The performed analysis showed better results for Year 5 than Year 6 for both models; there were no differences by gender, which confirmed the goubak's coeducational character. Though there were no significant differences in the satisfaction of needs for both models, autonomy and competence in the direct instruction model were thwarted. The levels of relatedness and novelty were maintained in both groups. Intergroup differences were better for sport education in relation to autonomy and novelty. In conclusion, the obtained results suggest the positive influence of goubak (regardless of model used) and advantages of student-centred models.

Key words: pedagogical models, sport pedagogy, innovative sports, coeducation, gender equity.

Basados en el estudiante: E. Deportiva

5ºA, 6ºA

46 estudiantes (24 chicos. 22 chicas)

Basados en el profesor: I. Directa

5ºB, 6ºB, 6ºC

64 estudiantes (33 chicos. 31 chicas)



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA. Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

¿Qué dicen los estudios con respecto al Goubak?

Journal of Physical Education and Sport® (JPES), Vol 20 (Supplement issue 6), Art 436 pp 3212 – 3221, 2020
online ISSN: 2247 - 806X; p-ISSN: 2247 – 8051; ISSN - L = 2247 - 8051 © JPES

Original Article

Teacher or student-centred model? Step-by-step analysis of basic psychological needs of a new sport – goubak

VÍCTOR MANSO-LORENZO¹, CARLOS EVANGELIO², GERMÁN RUIZ-TENDERO³, SIXTO GONZÁLEZ-VILLORA⁴

^{1,3} Didactics of Languages, Arts and Physical education Department, Complutense University of Madrid, SPAIN

^{2,4} Didactic Musical, Plastic and Physical Expression Department, Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, SPAIN.

Published online: November 30, 2020

(Accepted for publication: November 22, 2020)

DOI:10.7752/jpes.2020.s6436

Abstract:

This study evaluated the satisfaction of basic psychological needs (autonomy, competence, relatedness, and novelty) in Year 5–6 students (10–12 years old) by an alternative and new sport, goubak, using two pedagogical models, i.e., sport education and direct instruction. A total of 110 students (57 boys and 53 girls) participated in a quasi-experimental study. To validate the implementation of both models, the lessons were video-recorded, and 50% of recordings were randomly selected and sent to two independent teachers/researchers outside the study with experience in both models to be evaluated using a checklist. The instrument used was the basic psychological needs in physical education scale, including the items of the novelty need satisfaction scale. Overall, 17 items were used to assess autonomy (4), competence (4), relatedness (4), and novelty (5) in general aspects related to physical education classes before and after the intervention. The anonymity and confidentiality of students were guaranteed at all times as well as ethics considerations. The data were analyzed by the IBM SPSS Statistics office software package version 25.0. The performed analysis showed better results for Year 5 than Year 6 for both models; there were no differences by gender, which confirmed the goubak's coeducational character. Though there were no significant differences in the satisfaction of needs for both models, autonomy and competence in the direct instruction model were thwarted. The levels of relatedness and novelty were maintained in both groups. Intergroup differences were better for sport education in relation to autonomy and novelty. In conclusion, the obtained results suggest the positive influence of goubak (regardless of model used) and advantages of student-centred models.

Key words: pedagogical models, sport pedagogy, innovative sports, coeducation, gender equity.

NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS

AUTONOMÍA
COMPETENCIA
RELACIÓN
NOVEDAD



RECOGIDA DE DATOS

ESCALA (17 ítems)
ANTES y DESPUÉS UD



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA. Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

¿Qué dicen los estudios con respecto al Goubak?

Journal of Physical Education and Sport® (JPES), Vol 20 (Supplement issue 6), Art 436 pp 3212 – 3221, 2020
online ISSN: 2247 - 806X; p-ISSN: 2247 – 8051; ISSN - L = 2247 - 8051 © JPES

Original Article

Teacher or student-centred model? Step-by-step analysis of basic psychological needs of a new sport – goubak

VÍCTOR MANÑO-LORENZO¹, CARLOS EVANGELIO², GERMÁN RUIZ-TENDERO³, SIXTO GONZÁLEZ-VILLORA⁴

^{1,3}Didactics of Languages, Arts and Physical education Department, Complutense University of Madrid, SPAIN

^{2,4}Didactic Musical, Plastic and Physical Expression Department, Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, SPAIN.

Published online: November 30, 2020

(Accepted for publication: November 22, 2020)

DOI:10.7752/jpes.2020.s6436

Abstract:

This study evaluated the satisfaction of basic psychological needs (autonomy, competence, relatedness, and novelty) in Year 5–6 students (10–12 years old) by an alternative and new sport, goubak, using two pedagogical models, i.e., sport education and direct instruction. A total of 110 students (57 boys and 53 girls) participated in a quasi-experimental study. To validate the implementation of both models, the lessons were video-recorded, and 50% of recordings were randomly selected and sent to two independent teachers/researchers outside the study with experience in both models to be evaluated using a checklist. The instrument used was the basic psychological needs in physical education scale, including the items of the novelty need satisfaction scale. Overall, 17 items were used to assess autonomy (4), competence (4), relatedness (4), and novelty (5) in general aspects related to physical education classes before and after the intervention. The anonymity and confidentiality of students were guaranteed at all times as well as ethics considerations. The data were analysed by the IBM SPSS Statistics office software package version 25.0. The performed analysis showed better results for Year 5 than Year 6 for both models; there were no differences by gender, which confirmed the goubak's coeducational character. Though there were no significant differences in the satisfaction of needs for both models, autonomy and competence in the direct instruction model were thwarted. The levels of relatedness and novelty were maintained in both groups. Intergroup differences were better for sport education in relation to autonomy and novelty. In conclusion, the obtained results suggest the positive influence of goubak (regardless of model used) and advantages of student-centred models.

Key words: pedagogical models, sport pedagogy, innovative sports, coeducation, gender equity.

EXPLORAR POSIBLES DIFERENCIAS
CURSO/ GÉNERO

EVALUAR SATISFACCIÓN NPB CON CADA
MODELO

COMPARAR DIFERENCIAS ENTRE
MODELOS TRAS IMPLEMENTACIÓN



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

¿Qué dicen los estudios con respecto al Goubak?

DIFERENCIAS CURSO/ GÉNERO

CURSO

Sí hay diferencias

Cautela

Rol dentro de los equipos

GÉNERO

No hay diferencias

Sugiere

Goubak = oportunidades

SATISFACCIÓN NPB CON CADA MODELO

EDUCACIÓN DEPORTIVA

No satisfacción Experiencia Grupos Goubak

INSTRUCCIÓN DIRECTA

Frustración Profesor Sesiones Goubak

DIFERENCIAS ENTRE MODELOS TRAS IMPLEMENTACIÓN

EDUCACIÓN DEPORTIVA

Roles

Metodología + Goubak



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS

¿Qué dicen los estudios con respecto al Goubak?

5º mejores resultados que 6º

No satisfacción de NPB en ningún modelo

Niveles de Relación y Novedad en ambos modelos se mantienen

Frustración de Autonomía y Competencia con Instrucción Directa

Posible influencia del Goubak en ambos modelos y una mejor opción para su implementación con Educación Deportiva

Resultados positivos del Goubak con independencia del modelo utilizado



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA. Víctor Manso-Lorenzo (2022).



¿CÓMO EMPEZAR?

MARCO CONCEPTUAL

MODELOS PEDAGÓGICOS

CONSEJOS





BONUS TRACK

- Presentación. Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 1.
 - Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 2, profundización, elementos técnicos, tácticos y estratégicos. Resolución de dudas.
 - Comprensión de la lógica interna del juego. Nivel 3, sistema de puntuación y pensamiento computacional. Resolución de dudas.
 - Metodologías para la enseñanza-aprendizaje del Goubak: consejos y buenas prácticas. Resolución de dudas.
- Intercambio de impresiones, resolución de dudas y puesta en común.

BONUS TRACK



BONUS TRACK

QUESTIONS

1- ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

2- ☐ A ☐ B ☐ C ☒ D

3- ☐ A ☒ B ☐ C ☐ D

4- ☐ A ☒ B ☐ C ☐ D

5- ☐ A ☐ B ☒ C ☐ D

6- ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Cómo habéis conocido el Goubak?



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Antes de asistir a esta formación os sentíais capaces de implementar el Goubak en vuestras clases de EF?

BONUS TRACK

¿Cómo creéis que puede
resultar la manipulación del
balón?

123456

MUY FÁCIL

MUY DIFÍCIL

BONUS TRACK

**¿Son primordiales las
habilidades técnicas para
practicar el Goubak?**

123456

EN ABSOLUTO

ES IMPRESCINDIBLE



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Qué aspectos destacáis del sistema de puntuación?



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Favorece la oposición regulada una mayor inclusión?

123456

EN ABSOLUTO

SÍ, AL 100 %

BONUS TRACK

¿Puede existir una transferencia a otros deportes?

123456

EN ABSOLUTO

SÍ, A TODOS

A green starburst graphic with multiple points.

Almond
(1986)

BONUS TRACK

¿En caso de empate a puntos positivos quién ganaría?

¿En caso de empate a puntos + y - quién ganaría?



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Cuál sería vuestro grado de comprensión en relación al sistema de puntuación?

123456

NO ME HE ENTERADO DE NADA

COMPRENDO Y SOY CAPAZ DE ENSEÑARLO

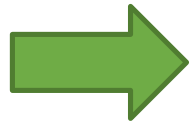
BONUS TRACK

¿Puedo pasar a un compañero/a en una misma zona?

- ➡ Sí, siempre y cuando no haya "chicle"
- ➡ No, el pase debe ser a otra zona diferente
- ➡ Depende de la zona
- ➡ Sí, pero con el pie

BONUS TRACK

¿Puedo pasar a un compañero/a en una misma zona?



No, el pase debe ser a otra zona diferente



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Cuál sería vuestro grado de comprensión en relación al modo de pasar el balón?

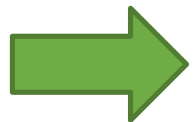
123456

NO ME HE ENTERADO DE NADA

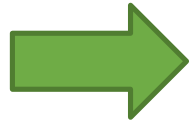
COMPRENDIENDO Y SOY CAPAZ DE ENSEÑARLO

BONUS TRACK

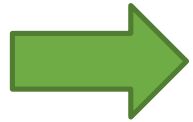
Cuando el balón cae al suelo ¿cambia de posesión?



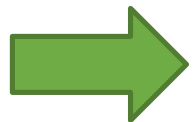
Sí, siempre



A veces



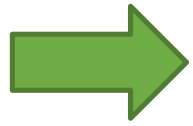
Nunca



Solo cuando se detiene

BONUS TRACK

Cuando el balón cae al suelo ¿cambia de posesión?



Sí, siempre



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Cuál sería vuestro grado de
comprensión en relación a la
posesión?

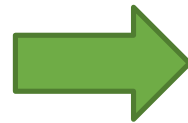
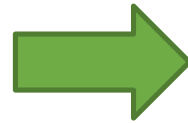
123456

NO ME HE ENTERADO DE NADA

COMPRENDIENDO Y SOY CAPAZ DE ENSEÑARLO

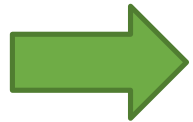
BONUS TRACK

Después de conseguir ventaja ¿reinicio la jugada con el balón estático, vertical, desde el suelo?

-  Sí, con la opción de tirar a palos o pasar (con el pie) a un compañero/a
-  No, sigo la jugada
-  Solo si hay falta
-  Nunca

BONUS TRACK

**Después de conseguir ventaja ¿reinicio
la jugada con el balón estático, vertical,
desde el suelo?**



Sí, con la opción de tirar a palos o pasar (con el pie) a un
compañero/a



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Cuál sería vuestro grado de
comprensión en relación al
reinicio de jugada?

123456

NO ME HE ENTERADO DE NADA

COMPRENDIENDO Y SOY CAPAZ DE ENSEÑARLO

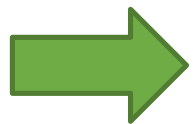
BONUS TRACK

¿Cuándo recibe -2 puntos el equipo infractor?

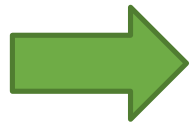
- ➡ Después de un cambio de posesión
- ➡ Al alcanzar tres avisos
- ➡ Ante cualquier falta antideportiva o de respeto
- ➡ La respuesta 2 y 3 son correctas

BONUS TRACK

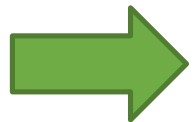
¿Cuándo recibe -2 puntos el equipo infractor?



Al alcanzar tres avisos



Ante cualquier falta antideportiva o de respeto



La respuesta 2 y 3 son correctas



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

¿Cuál sería vuestro grado de
comprensión en relación a las
infracciones/faltas?

123456

NO ME HE ENTERADO DE NADA

COMPRENDIENDO Y SOY CAPAZ DE ENSEÑARLO



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA.
Víctor Manso-Lorenzo (2022).



BONUS TRACK

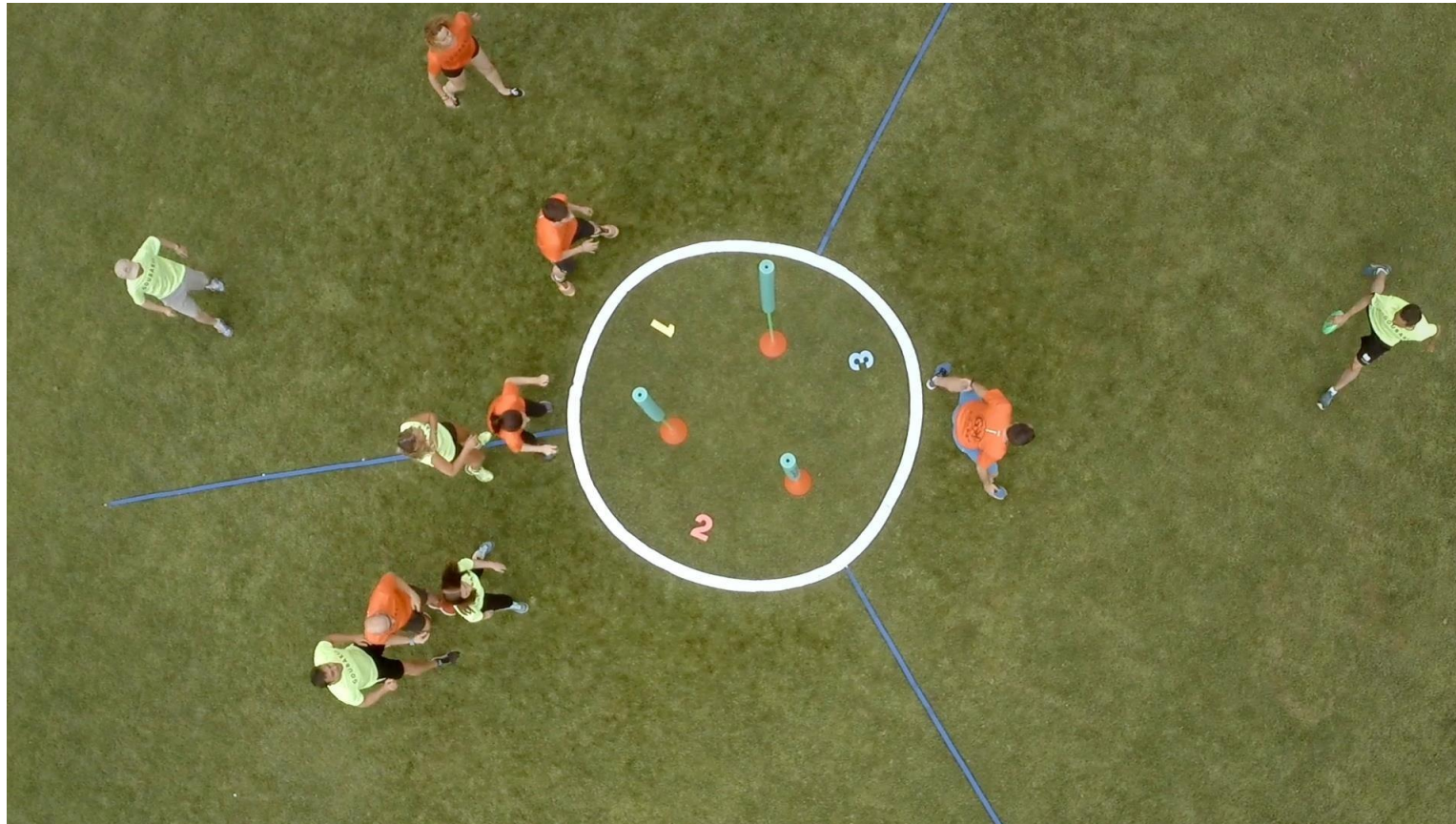
¿Después de asistir a esta formación os sentís capaces de implementar el Goubak en vuestras clases de EF?

BONUS TRACK



BONUS TRACK

¡NOS VEMOS EN EL CAMPO!





¡MUCHAS GRACIAS POR LA ATENCIÓN!



GOUBAK, DEPORTE COLECTIVO DE COLABORACIÓN OPOSICIÓN-REGULADA

Víctor Manso-Lorenzo

Profesor Educación Física. Colegio CEIP
Campohermoso (Madrid, España)

Profesor asociado. Universidad Complutense
de Madrid-Facultad de Educación (Madrid,
España). Creador del Goubak.



vmansolorenzo@educa.madrid.org

vmanso@ucm.es

goubaksport@gmail.com