Antonio Méndez Giménez
Alejandro Carriedo Cayón (Coords.)

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS

INVESTIGACIÓN Y PRÁCTICA BASADA EN MODELOS PEDAGÓGICOS

Universidad de Oviedo

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS
UNA MIRADA DESDE LOS MODELOS PEDAGÓGICOS

FACULTAD DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO Y EDUCACIÓN
Universidad de Oviedo

Antonio Méndez Giménez
Alejandro Carriedo Cayón (Coords.)

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS

INVESTIGACIÓN Y PRÁCTICA BASADA EN MODELOS PEDAGÓGICOS

Universidad de Oviedo

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS
UNA MIRADA DESDE LOS MODELOS PEDAGÓGICOS

FACULTAD DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO Y EDUCACIÓN
Universidad de Oviedo

Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Méndez Giménez, A.; Carriedo Cayón, A. (Coords.) (2026) *Juegos y deportes alternativos investigación y práctica basada en modelos pedagógicos.* Universidad de Oviedo.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.

No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© Los autores
© 2026 Universidad de Oviedo

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons.
Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.
Consulte las condiciones de la licencia en: https://creativecommons.org/licenses/by-ncnd/4.0/legalcode.es

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo
ISNI: 0000 0004 8513 7929
Edificio de Servicios - Campus de Humanidades
33011 Oviedo – Asturias
985 10 95 03 / 985 10 59 56
servipub@uniovi.es
https://publicaciones.uniovi.es/

ISBN: 979-13-88207-24-2

8. EL "JUEGO JUSTO" COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA PROMOVER LA LÓGICA DE LA COOPERACIÓN EN EL TWINCON, UN DEPORTE ALTERNATIVO DE INVASIÓN.

Jon Ortuondo Bárcena (Escuela Universitaria de Magisterio BAM),
Raúl Martínez-Benito (Universidad de Salamanca) **y**
Josu Barrenetxea-García (Universidad de Deusto)

Autor de contacto: *jortuondo@bam.eus*

RESUMEN: El objetivo del taller es reflexionar sobre el sentido pedagógico que debe sustentar la práctica de la educación física. Se presenta una propuesta didáctica cuyo contenido principal es el deporte alternativo del *Twincon*, diseñada a partir de los principios del enfoque de Coopedagogía Motriz (Velázquez, 2015). La intervención se enmarca en la segunda fase del modelo, orientada a que el alumnado comprenda la lógica de la cooperación y promueva la adopción de conductas que favorezcan la convivencia, la aceptación del otro, la valoración de la diversidad y la ayuda entre iguales. Con este propósito se aplica la idea del *Juego Justo* (Velázquez, 2024), una propuesta pedagógica en la que los sentimientos y el bienestar de los participantes se sitúan por encima del resultado. Desde esta perspectiva, las condiciones de la tarea deben garantizar una participación real y equitativa de todo el alumnado, independientemente de sus características o nivel de habilidad, facilitar el éxito motriz de quienes presentan mayores dificultades y contribuir a la creación de un clima positivo durante la práctica del deporte. Para lograrlo, el taller plantea una evolución desde la normativa inicial del *Twincon* hacia una versión más alineada con los principios del *Juego Justo*, mediante la modificación intencionada de determinados elementos de su lógica interna, como el sistema de puntuación, el número de jugadores o ciertas adaptaciones reglamentarias.

"JUEGO JUSTO" AS A TEACHING STRATEGY TO PROMOTE COOPERATION IN TWINCON, AN ALTERNATIVE INVASION-TYPE SPORT

ABSTRACT: This practical workshop aims to encourage reflection on the pedagogical purpose that should underpin Physical Education practice. It presents a teaching proposal based on the alternative invasion sport *Twincon*, designed according to the principles of the "*Coopedagogía Motriz*" approach (Velázquez, 2015). The intervention is situated within the second phase of the model, which focuses on helping students understand the logic of cooperation and fostering behaviors that promote positive coexistence, acceptance of others, appreciation of diversity, and peer support. To achieve this, the workshop applies the concept of "*Juego Justo*" (Velázquez, 2024) as a pedagogical strategy in which participants' feelings and well-being are prioritized over the competitive outcome. From this perspective, task design must ensure genuine and equitable participation for all students, regardless of their individual characteristics or skill level. It should also facilitate motor success for those facing greater difficulties and contribute to the creation of a positive and inclusive climate during sports practice. Throughout the session, participants will experience a progression from the original *Twincon* rules toward a version more closely aligned with "*Juego Justo*" principles. This is accomplished through the intentional modification of elements of the game's internal logic, such as the scoring system, the number of players, and specific rule adaptations, demonstrating how pedagogical decisions can transform the educational value of a sport activity.

Introducción/Marco Teórico

La evidencia científica ha puesto de manifiesto que aprender de manera cooperativa en Educación Física (EF) favorece la consecución de los objetivos curriculares, facilita la mejora de las relaciones interpersonales, promueve la inclusión del alumnado y aumenta la motivación hacia la práctica físico-deportiva (Velázquez, 2021). En esta línea, el aprendizaje cooperativo se ha consolidado como uno de los modelos pedagógicos más difundidos en el ámbito de la EF (Fernández-Río et al., 2016; Metzler, 2011). No obstante, a pesar de los beneficios ampliamente demostrados por el modelo, su implementación continúa siendo un desafío relevante para el profesorado de EF (Martínez-Benito & Sánchez, 2020).

En este contexto, actualmente conviven dos planteamientos que ofrecen un proceso estructurado para implementar la cooperación de forma progresiva y eficaz en EF: la Coopedagogía Motriz (Velázquez, 2015) y el Ciclo del Aprendizaje Cooperativo (Fernández-Río, 2017). Ambos enfoques establecen una secuencia de fases orientadas a generar las condiciones pedagógicas necesarias para el desarrollo de relaciones cooperativas entre el alumnado.

Coopedagogía motriz

La Coopedagogía motriz es un enfoque orientado a que el alumnado aprenda a cooperar y utilice las posibilidades que la cooperación le ofrece para alcanzar de manera eficaz diferentes aprendizajes curriculares. En esencia, se trata de una propuesta que persigue que el alumnado aprenda a cooperar y aprenda cooperando (Velázquez, 2015; 2021).

La propuesta desarrollada por Velázquez (2015; 2023) se articula en torno a cinco fases permeables y progresivas que actúan como una guía para el profesorado. Estas fases proporcionan una guía estructurada que facilita la transición desde planteamientos tradicionales de enseñanza hacia un enfoque fundamentado en la cooperación:

1. Conflicto
2. Comprensión de la lógica de la cooperación
3. Aplicación lúdica de la cooperación
4. Aprendizaje mediante la cooperación
5. Aprendizaje autónomo y transferencia a otros contextos

Aunque la Coopedagogía motriz se estructura en cinco fases, en el presente marco teórico se desarrollará específicamente la segunda fase, centrada en la comprensión de la lógica de la cooperación. Esta decisión responde a que será la fase que se llevará a la práctica de manera concreta en el diseño y desarrollo del taller.

Comprensión de la lógica de la Cooperación

La segunda fase de la Coopedagogía motriz se centra en la comprensión de la lógica de la cooperación, entendida como un proceso orientado a promover conductas éticas que favorezcan la convivencia desde la aceptación del otro, la valoración de la diversidad y la igualdad en derechos como un elemento enriquecedor para todos (Velázquez, 2025). Esta fase busca generar un ambiente social cooperativo sustentado en tres pilares fundamentales: (1) nadie puede sentirse mal, (2) todos nos preocupamos por todos y (3) pedimos ayuda cuando la necesitamos y la ofrecemos cuando podemos hacerlo (Velázquez, 2023).

Para alcanzar estos objetivos, se implementan dinámicas orientadas a favorecer la cohesión grupal y la confianza mutua, al tiempo que se analizan de forma explícita las situaciones que emergen en clase para valorar si resultan coherentes o contrarias a la lógica de la cooperación. En este contexto, cobran especial relevancia estrategias pedagógicas como el *Juego Justo*, concebido como una herramienta para regular las dinámicas de juego y alinearlas con los principios cooperativos (Velázquez, 2012).

Juego Justo

Esta propuesta pedagógica se entiende como aquella en la que todos los participantes intervienen activamente, sin temor al error, favoreciendo que el alumnado con mayor competencia motriz apoye a quienes presentan mayores dificultades (Velázquez, 2024). Desde esta perspectiva, en los juegos de carácter competitivo se desplaza el foco del resultado hacia las vivencias y sentimientos de los jugadores ante las situaciones que emergen durante la práctica. El resultado deja de constituir el eje central del juego para convertirse en un elemento más dentro de la experiencia, situando en el centro a las personas y a la calidad de sus interacciones. En otras palabras, los sentimientos y el bienestar de los participantes se priorizan por encima del hecho de ganar o perder (Velázquez, 2025).

Con el propósito de desvincular el juego del resultado y fomentar una participación auténtica y equitativa, el *Juego Justo* incorpora estrategias como la modificación de los sistemas de puntuación, la variación de normas no sustanciales, la introducción de juegos específicos o la aplicación de juegos modificados que reduzcan la exigencia técnica sin alterar la exigencia táctica. Estas decisiones pedagógicas permiten redistribuir el protagonismo entre los participantes y favorecer dinámicas más inclusivas, contribuyendo así al desarrollo de la lógica de la cooperación en el aula de EF (Velázquez, 2025).

El objetivo del presente taller es llevar a cabo y vivenciar una propuesta práctica en la que se selecciona un deporte alternativo de invasión, concretamente el *Twincon*, como contexto de una intervención pedagógica. A través de este deporte alternativo se aplicarán estrategias propias del *Juego Justo*, modificando tanto el reglamento como el sistema de puntuación, con la finalidad de fomentar la participación activa de todo el alumnado y desvincular el juego del resultado. De este modo, se pretende generar condiciones que favorezcan la lógica de la cooperación y promover conductas orientadas a mejorar la convivencia, situando el foco en las interacciones y en el bienestar de los participantes.

Desarrollo de la Práctica

El taller tendrá una duración total de 50 minutos y se estructurará en tres fases claramente diferenciadas, con el objetivo de garantizar una práctica organizada y viable.

En primer lugar, se desarrollará una **asamblea inicial (10 minutos)** destinada a contextualizar brevemente la propuesta desde el punto de vista pedagógico, presentar las características básicas del *Twincon* como deporte alternativo de invasión y organizar los equipos de juego.

A continuación, tendrá lugar la **parte práctica (30 minutos)**, centrada en el juego del *Twincon*. Se organizarán tres equipos de juego: dos participarán activamente mientras un tercero asumirá un rol de observación estructurada, utilizando una ficha de coevaluación previamente diseñada. La sesión comenzará aplicando el reglamento original del deporte y, de manera progresiva, se introducirán estrategias vinculadas al

Juego Justo, modificando determinados aspectos normativos y el sistema de puntuación con el fin de favorecer la participación equitativa y desvincular el juego del resultado.

Finalmente, el taller concluirá con una **asamblea final (10 minutos)** orientada a la puesta en común de las experiencias vividas durante la práctica. En este espacio se analizarán las sensaciones, las situaciones de juego y el impacto de las modificaciones introducidas, cerrando la sesión con una síntesis final por parte de los talleristas.

Tabla 1. *Resumen de la propuesta práctica del Taller*

Fase de la sesión	Duración	Descripción
Asamblea inicial	10´	Contextualización teórica de la propuesta, presentación del *Twincon* como deporte alternativo de invasión y organización de los equipos de juego.
Parte práctica	30´	Desarrollo del juego del *Twincon* con dos equipos en juego y un tercero en rol de observación mediante ficha de coevaluación. Introducción progresiva de estrategias de "juego justo" mediante modificaciones del reglamento y del sistema de puntuación para favorecer la participación equitativa y desvincular el juego del resultado.
Asamblea final	10´	Puesta en común de las experiencias vividas, análisis de las modificaciones introducidas y reflexión colectiva sobre su impacto en la cooperación y la convivencia. Cierre y conclusiones finales por parte de los talleristas.

Twincon

El Twincon es un deporte alternativo de colaboración-oposición perteneciente a la categoría de los juegos de invasión, que presenta similitudes técnico-tácticas con modalidades como el balonmano, el rugby o el ultimate. Surge en el curso 2018-2019 a partir del trabajo de investigación desarrollado por el maestro de EF Pau Morant junto a su alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria. Su creación responde a la necesidad de diseñar una propuesta educativa orientada a incrementar la motivación, la participación activa y la cohesión grupal del alumnado.

En la web oficial del *Twincon* pueden consultarse recursos didácticos, fundamentación teórica, distintas modalidades del juego, propuestas formativas y materiales de apoyo, así como un apartado específico para la resolución de dudas y aclaraciones sobre su implementación: https://twincon.es/

Normas básicas del Twincon

1. El Twincon se juega entre dos equipos enfrentados, habitualmente de seis jugadores/as cada uno, en un espacio delimitado y dividido en dos campos.
2. Cada equipo defiende dos conos situados en su campo y el objetivo principal es derribar los conos del equipo contrario mediante lanzamientos con el balón.
3. El balón solo puede jugarse con las manos, realizándose la progresión mediante pases entre compañeros.
4. El jugador en posesión del balón no puede desplazarse; debe pasar o lanzar desde el lugar donde lo recibe.

5. No está permitido el contacto físico entre jugadores; la defensa se realiza interceptando pases o bloqueando líneas de lanzamiento.
6. Cuando el balón cae al suelo o sale del terreno de juego, la posesión pasa automáticamente al equipo contrario.
7. Si el jugador/a lanzador/a derriba uno de los conos del equipo contrario, su equipo obtiene 1 punto y, de manera inmediata, dispone de un lanzamiento adicional denominado *twin*. El *twin* consiste en un lanzamiento tipo penalti desde una distancia aproximada de 3 metros hacia dos conos colocados uno sobre otro en posición invertida.
8. El partido puede establecerse por tiempo o por puntuación previamente acordada.

Para una descripción detallada del reglamento oficial del *Twincon*, así como para consultar material audiovisual explicativo que facilita su comprensión e implementación, puede visitarse el siguiente enlace: https://twincon.es/reglamento-2/

Estrategias de Juego Justo (Velázquez, 2001)

Con el objetivo de fomentar conductas cooperativas y alinear la práctica con la lógica de la cooperación, se presentan a continuación diversas estrategias de *Juego Justo* que se irán aplicando de manera progresiva durante el desarrollo del partido de Twincon. Estas estrategias se organizan en dos grandes bloques: por un lado, aquellas orientadas a aumentar la participación activa de todo el alumnado y, por otro, aquellas destinadas a desvincular el juego del resultado.

Aumentar la participación activa del alumnado

1) Reducción del tamaño de los equipos:
   Se reduce el número de jugadores por equipo, pasando de seis a cinco participantes. Esta modificación incrementa las oportunidades de intervención individual, favorece una mayor implicación en el juego y reduce situaciones de pasividad.
2) Ataque en superioridad numérica:

   El alumnado con mayor nivel motriz asume el rol de "comodín", participando siempre con el equipo que se encuentra en fase de ataque. Asimismo, se les indica que procuren favorecer una participación lo más equitativa posible entre sus compañeros, promoviendo la implicación de todo el grupo en la acción ofensiva. Por ejemplo, se puede plantear una situación de 5 contra 5 con la incorporación de dos comodines, lo que genera una superioridad ofensiva real de 7 contra 5 para el equipo atacante.
3) Limitación del tiempo de retención del balón: El tiempo máximo de posesión se reduce de diez a cuatro segundos, promoviendo una mayor circulación del balón y dinamismo.
4) Aplicación de hándicap a la persona que anota: Con el fin de redistribuir el protagonismo y favorecer la participación colectiva, el jugador o jugadora que consigue puntuar asume temporalmente una restricción. Esta puede concretarse en:

- Uso exclusivo de la mano no dominante para recepcionar y proyectar el balón hasta que otra persona del equipo anote.

- Imposibilidad de realizar dos anotaciones consecutivas.

Desvincular el juego del resultado

1) Cambio de equipo tras la anotación: Cuando un/a jugador/a consigue un tanto, selecciona a un contrario para cambiar de equipo.
2) Tanteo por azar: Cada vez que se obtiene un punto, la cuantía final del mismo dependerá del lanzamiento de un dado realizado por la persona que ha anotado.
3) Favorecer al que va perdiendo: Los puntos conseguidos por el equipo que va perdiendo tienen un valor doble. Esta medida introduce un mecanismo de equilibrio que minimiza diferencias amplias en el marcador.

Reflexiones finales

El objetivo del taller es reflexionar sobre el sentido pedagógico que debe sustentar cada una de las propuestas que se desarrollan en el aula. En este sentido, el primer elemento fundamental ha de ser la finalidad educativa que justifique la puesta en práctica de las diferentes situaciones motrices, ya se trate de juegos, actividades deportivas, actividades artístico-expresivas, etc.

Al mismo tiempo, tal y como se ha evidenciado a lo largo de la propuesta, un mismo recurso (en este caso, el *Twincon*), puede tener un mayor o menor valor educativo en función del contexto en el que se lleve a cabo y la manera en que se aplique. Este planteamiento pone de relieve que los recursos (situaciones motrices) no son educativos en sí mismos, sino que su potencial formativo dependerá de la intencionalidad pedagógica y del modo de intervención del docente.

Durante el desarrollo del taller, a través de la modificación de algunos elementos de la lógica interna del *Twincon* (número de jugadores, sistema de puntuación, etc), se pretende generar *Juego Justo* (Velázquez, 2001). A partir de estas modificaciones se busca incrementar la participación real del alumnado con menor nivel de habilidad motriz, generando también situaciones facilitadoras que favorezcan su éxito en la práctica. Del mismo modo, de manera intencionada se generan situaciones en las que los alumnos con mayor nivel asuman la responsabilidad de ayudar a otros de sus compañeros (Ejemplo: rol del “comodín”).

Los procesos de diálogo y reflexión que se llevan a cabo tras la práctica de las distintas versiones del *Twincon* se asemejan a los que se recomienda implementar con el alumnado. A partir de las preguntas formuladas por el docente, los estudiantes verbalizan y analizan situaciones más o menos justas relacionadas con la participación de sus compañeros en el juego, su grado de disfrute y los sentimientos asociados a las diferentes experiencias vividas. Este proceso de reflexión posterior a la práctica constituye un elemento clave dentro de la fase de Comprensión de la Lógica de la Cooperación (Velázquez, 2023), en la medida en que permite al alumnado valorar y reajustar su compromiso en el cumplimiento de las normas básicas de clase: (1) nadie puede sentirse mal, (2) todos nos preocupamos por todos y (3) pedimos ayuda cuando la necesitamos y la ofrecemos cuando podemos hacerlo (Velázquez, 2023).

Referencias bibliográficas

Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, A., & Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes, 413*, 55-75. https://www.reefd.es/index. php/reefd/article/view/425/414

Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 32*, 264-269. https://doi.org/10.47197/retos.v0i32.51298

Martínez-Benito, R. & Sánchez, G. (2020). El aprendizaje cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *Revista Educación*, *44*(1), 399–409. https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.35617

Metzler, M. W. (2011). *Instructional models for Physical Education*. Holcomb Haraway Publishers.

Twincon. (s.f.). *Twincon: Un nuevo deporte alternativo*. https://twincon.es/

Velázquez, C. (2001). Las actividades físicas cooperativas en un programa de educación física para la paz. En *Actas del I Congreso Estatal de Actividades Físicas Cooperativas* (Medina del Campo, 9–12 de julio). La Peonza Publicaciones.

Velázquez, C. (2012). Comprendiendo y aplicando el aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, *400*, 11-36.

Velázquez, C. (2015). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física. *La Peonza. Revista de Educación Física para la paz (nueva época)*, *10*, 3-22.

Velázquez, C. (2021). El enfoque de coopedagogía en Educación Física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física, 73*, 7-12.

Velázquez, C. (2023). El modelo comprensivo de iniciación deportiva. En Garduño, J.; Ruiz-Omeñaca, J. V., Velázquez, C. y Valero, A., *Modelos pedagógicos en la Educación Física y el Deporte* (pp. 92-111). Qartippi. http://doi.org/10.29410/QTP.23.02

Velázquez, C. (2024). La creatividad motriz desde el modelo de coopedagogía. En J. Garduño, J. V. Ruiz, A. Grasso y C. Velázquez. Motricidad, corporeidad y creatividad motriz en la Educación Física (pp. 87-113). https://doi.org/10.29410/QTP.24.05

Velázquez, C. (2025). Juegos cooperativos en Educación Física. En J. Garduño, C. Velázquez & J. V. Ruiz Omeñaca (Eds.), *Retos motores, juegos cooperativos y juegos modificados en Educación Física* (pp. 71–115). Bagai.