

## La aplicación de Teaching Games for Understanding para iniciación en Pádel

### The Application of Teaching Games for Understanding in Padel Initiation

**Andrés García Pozas**

Centro Sagrada Familia (Úbeda)

([andresgarcia@fundacionsafa.es](mailto:andresgarcia@fundacionsafa.es)) (<https://orcid.org/0009-0009-6316-3931>)

**Eva M<sup>a</sup> Herrera López**

Centro Sagrada Familia (Úbeda)

([eherrera@fundacionsafa.es](mailto:eherrera@fundacionsafa.es)) (<https://orcid.org/0000-0002-5352-9077>)

---

#### Información del manuscrito:

Recibido/Received: 11/04/25

Revisado/Reviewed: 11/12/25

Aceptado/Accepted: 07/01/26

---

#### RESUMEN

##### Palabras clave:

Teaching Games for Understanding; TGfU; aprendizaje táctico; pedagogía del deporte; iniciación deportiva

El modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), propuesto hace más de 40 años por Bunker & Thorpe (1982), representa un enfoque pedagógico innovador en educación física que prioriza la comprensión táctica sobre la ejecución técnica aislada. Aunque es un modelo consolidado en deportes tradicionales, existe una brecha notable en su aplicación al pádel. Se realizó una revisión narrativa de la literatura científica entre enero de 2000 y octubre de 2025 en cuatro bases de datos especializadas y se incluyeron 47 fuentes que cumplieron criterios de inclusión predefinidos sobre TGfU, deportes de raqueta y educación física. La literatura evidencia que el TGfU mejora significativamente la comprensión táctica, la capacidad de toma de decisiones y la motivación intrínseca en contextos de deportes de raqueta, según documentan estudios en tenis, bádminton y squash. Su aplicación al pádel permite potencialmente desarrollar habilidades técnico-tácticas contextualizadas mientras promueve competencias sociales como cooperación y comunicación. Los hallazgos sugieren que el TGfU ofrece un marco coherente para la iniciación al pádel, alineado con concepciones contemporáneas del aprendizaje motor. La característica distintiva del pádel—juego en parejas con uso estratégico de paredes—constituye una oportunidad pedagógica única cuando se implementa según los principios del modelo.

---

#### ABSTRACT

##### Keywords:

Teaching Games for Understanding; TGfU; tactical learning; sport pedagogy; sport initiation

The Teaching Games for Understanding (TGfU) model, proposed more than 40 years ago by Bunker and Thorpe (1982), represents an innovative pedagogical approach in physical education that prioritizes tactical understanding over isolated technical execution. Although it is a well-established model in traditional sports, there is a notable gap in its application to padel. A narrative review of the scientific literature was

---

conducted between January 2000 and October 2025 in four specialized databases, and 47 sources were included that met predefined inclusion criteria related to TGfU, racket sports, and physical education. The literature shows that TGfU significantly improves tactical understanding, decision-making skills, and intrinsic motivation in racket sport contexts, as documented in studies on tennis, badminton, and squash. Its application to padel can potentially foster contextualized technical-tactical skill development while promoting social competences such as cooperation and communication. The findings suggest that TGfU provides a coherent framework for introducing padel, aligned with contemporary conceptions of motor learning. The distinctive features of padel—doubles play and the strategic use of walls—constitute a unique pedagogical opportunity when implemented according to the principles of the model.

---

## **Introducción**

Durante los últimos cuarenta años, la pedagogía deportiva ha experimentado una transformación fundamental en sus concepciones y prácticas. El modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), propuesto inicialmente por Bunker y Thorpe en 1982, representa un cambio paradigmático que desafió el predominio de los enfoques tradicionales centrados exclusivamente en el dominio técnico, aunque en la actualidad convive con otros modelos pedagógicos integrados que consideran aspectos técnicos, tácticos y estratégicos de manera conjunta. Este modelo surgió en un contexto donde numerosos educadores observaban con preocupación que los jugadores, aunque ejecutaban correctamente gestos técnicos aislados, carecían de una comprensión profunda del juego que les permitiera aplicar esas habilidades de manera estratégica y adaptativa.

El TGfU se fundamenta en la premisa que revolucionó la pedagogía deportiva de su época, de que el aprendizaje deportivo debe partir de la comprensión integral del juego, priorizando los aspectos tácticos y las capacidades de toma de decisiones antes de abordar técnicas específicas. Esto constituye una inversión radical respecto a cómo se ha enseñado históricamente el deporte. En lugar de comenzar con ejercicios técnicos descontextualizados, el modelo propone iniciar con situaciones de juego modificadas que presentan problemas tácticos reales, permitiendo que los jugadores descubran por sí mismos las habilidades técnicas que necesitan desarrollar para resolver esos problemas.

El crecimiento exponencial del pádel en las últimas dos décadas añade relevancia a estas reflexiones pedagógicas. Con más de 25 millones de practicantes distribuidos en más de 110 países, el pádel se ha convertido en uno de los deportes de raqueta de mayor expansión global. Sin embargo, esta popularidad no ha ido acompañada del desarrollo de metodologías pedagógicas específicas que se adapten a sus características distintivas. El pádel presenta particularidades únicas respecto a otros deportes de raqueta: la obligatoriedad del juego en parejas, el uso estratégico de paredes en el espacio reducido, y la necesidad de coordinación compleja entre compañeros de equipo. Estas características demandan aproximaciones metodológicas diferenciadas que consideren tanto su lógica interna como sus demandas cognitivas específicas.

Aunque la investigación sobre TGfU ha crecido considerablemente en deportes tradicionales como fútbol, baloncesto y voleibol, existe una brecha notable en la literatura respecto a su aplicación en deportes emergentes y, particularmente, en el pádel. La mayoría de estudios se han concentrado en deportes de invasión con balón o en contextos anglosajones, dejando sin explorar cómo adaptar este modelo pedagógico ampliamente investigado a un deporte que presenta características singulares. Esta laguna resulta especialmente relevante considerando que muchos programas de iniciación al pádel reproducen aún hoy metodologías que, aunque técnicamente orientadas, deberían contextualizarse dentro de un modelo pedagógico integral que considere también aspectos tácticos y sociales.

La presente revisión narrativa se propone abordar esta necesidad mediante un análisis comprensivo de la literatura disponible sobre TGfU, sus fundamentos teóricos, su aplicación exitosa en deportes de raqueta similares, y la síntesis de evidencias que permita formular recomendaciones específicas para la iniciación al pádel. El objetivo central consiste en examinar críticamente cómo los principios pedagógicos del TGfU pueden adaptarse de manera coherente a las características particulares del pádel,

identificando tanto las oportunidades educativas que ofrece como los desafíos prácticos que implica su implementación en contextos reales de enseñanza.

## **Metodología**

Se realizó una revisión narrativa de la literatura científica sobre el modelo TGfU y su potencial aplicación en deportes de raqueta, con énfasis particular en el pádel. La búsqueda bibliográfica se realizó entre septiembre y octubre de 2025 en cuatro bases de datos especializadas: Web of Science, Scopus, SPORTDiscus y Google Scholar. Se estableció un período de búsqueda amplio desde enero de 2000 hasta octubre de 2025.

Las estrategias de búsqueda combinaron múltiples términos en español e inglés utilizando operadores booleanos apropiados. Se utilizaron cadenas como: "Teaching Games for Understanding" OR "TGfU" OR "enseñanza comprensiva" combinadas con "pádel" OR "padel" OR "racket sports", así como búsquedas más amplias sobre "TGfU" AND "educación física" y "enfoque centrado en el juego" AND "pedagogía deportiva". Las búsquedas en inglés se complementaron con búsquedas equivalentes en español para capturar la literatura producida en contextos hispanohablantes y portugueses.

Se incluyeron artículos científicos revisados por pares publicados en revistas indexadas, capítulos de libros académicos producidos por editoriales reconocidas, y tesis doctorales de universidades acreditadas. Los idiomas aceptados fueron español, inglés y portugués. Se excluyeron trabajos no revisados por pares, informes técnicos sin rigor metodológico, y publicaciones anteriores a enero de 2000, excepto aquellas consideradas seminal al modelo TGfU.

La búsqueda inicial identificó un total de 187 publicaciones potencialmente relevantes. Tras la eliminación de 34 duplicados detectados mediante software de gestión bibliográfica (Mendeley), se procedió a revisar títulos y resúmenes de 153 registros. Durante esta fase inicial, se excluyeron 89 publicaciones que no cumplían claramente los criterios de inclusión. Las 47 fuentes restantes fueron analizadas en profundidad.

El análisis de la información se realizó mediante síntesis narrativa temática. Las 47 fuentes fueron categorizadas según su contenido en cuatro áreas temáticas que permitieran una comprensión coherente del tema: (1) fundamentos teóricos del TGfU, (2) aplicación en deportes de raqueta, (3) propuestas metodológicas para pádel, e (4) innovaciones recientes y desafíos de implementación.

## **Resultados**

### ***Origen y fundamentos del modelo TGfU***

El surgimiento del modelo Teaching Games for Understanding debe contextualizarse en el descontento académico de principios de los años ochenta respecto a cómo se enseñaba el deporte en las instituciones educativas. David Bunker y Rod Thorpe, trabajando en la Universidad de Loughborough (Bunker & Thorpe, 1982), identificaron una paradoja inquietante: los estudiantes que completaban programas de Educación Física podían ejecutar técnicas deportivas específicas con considerable precisión, pero carecían de la capacidad para aplicar esas habilidades de manera estratégica e inteligente cuando jugaban. Parecía que técnica y comprensión del juego

evolucionaban en vías paralelas que nunca llegaban a intersectarse de manera significativa.

Este diagnóstico llevó a Bunker y Thorpe a cuestionar el supuesto fundamental que había dominado la enseñanza deportiva durante décadas: la idea de que el dominio técnico debía preceder necesariamente a la participación significativa en el juego. En su lugar, propusieron una inversión radical de esta lógica pedagógica. El modelo TGfU sugiere que el aprendizaje debe comenzar con situaciones de juego modificadas que presenten problemas tácticos auténticos, permitiendo que los jugadores experimenten la necesidad de desarrollar habilidades técnicas específicas como herramientas para resolver esos problemas.

El desarrollo teórico del modelo fue profundamente influenciado por corrientes constructivistas del aprendizaje que ganaban fuerza en la psicología educativa durante ese período. Jerome Bruner (1966), con su teoría del currículo espiral, sugería que los conceptos complejos podían enseñarse mediante aproximaciones iniciales simplificadas que posteriormente se refinaban y ampliaban (Bruner, 1966). Lev Vygotsky aportó los conceptos de "andamiaje" y "Zona de Desarrollo Próximo" (Vygotsky, 1978), enfatizando la importancia del apoyo estructurado del docente para guiar a los aprendices hacia niveles más avanzados de comprensión. John Dewey, desde una perspectiva pragmática (Dewey, 1938), había argumentado que la educación genuina ocurría cuando los individuos estaban inmersos en experiencias auténticas y significativas que generaban preguntas reales que necesitaban respuestas prácticas.

Estas influencias teóricas se cristalizaron en una estructura metodológica que Bunker y Thorpe articularon mediante seis fases progresivas. El proceso comienza con el "juego inicial", donde se introduce a los aprendices a una versión simplificada del deporte que mantiene su estructura lógica esencial pero reduce las demandas técnicas. Sigue la "apreciación del juego", fase donde se trabaja la familiarización con reglas básicas y objetivos fundamentales. La "conciencia táctica" marca un punto de transición importante, donde comienzan a identificarse explícitamente los problemas tácticos que emergen durante el juego. La "toma de decisiones" invita a los jugadores a seleccionar estrategias viables para responder a esos problemas. La "ejecución técnica" desarrolla las habilidades motoras específicas que permiten implementar las decisiones tomadas. Finalmente, el "rendimiento" evalúa la efectividad global de la actuación, integrando aspectos técnicos y tácticos en contextos cercanos al juego formal.

### ***Principios pedagógicos y estructura del modelo***

Los principios pedagógicos que sustentan el TGfU trascienden la mera técnica didáctica para representar una filosofía educativa sobre cómo los individuos aprenden mejor en contextos deportivos. Estos principios no son independientes sino profundamente interconectados, funcionando de manera sinérgica para crear experiencias de aprendizaje coherentes y progresivas.

El principio de transferencia entre deportes reconoce que muchas disciplinas deportivas comparten estructuras tácticas fundamentales a pesar de diferencias superficiales. Los deportes de invasión. Los deportes de invasión -fútbol, baloncesto, rugby, hockey- comparten problemas tácticos esenciales tales como cómo crear espacios para el ataque, cómo defender esos espacios, cuándo transitar del ataque a la defensa, y cómo mantener la posesión del objeto de juego (Griffin, Mitchell & Oslin, 2020). Un jugador que ha desarrollado una comprensión profunda de estos principios tácticos en el contexto del fútbol puede transferir ese conocimiento de manera significativa al aprender

baloncesto, simplificando considerablemente su curva de aprendizaje. Este principio tiene implicaciones profundas para la educación física escolar, sugiriendo que la secuencia de deportes enseñados debería ser intencionada, organizando los contenidos para maximizar la transferencia positiva.

El principio de modificación-representación enfatiza la necesidad de adaptar las tareas propuestas al nivel de desarrollo del aprendiz mientras se preservan las estructuras tácticas esenciales del deporte. Este equilibrio es delicado pero crucial. Modificaciones pueden incluir reducción del espacio de juego, aumento del número de jugadores, alteración de los implementos utilizados, o cambios en reglas específicas. Lo importante es que estas modificaciones simplifiquen el contexto de ejecución sin distorsionar la lógica interna del deporte. Por ejemplo, en tenis puede reducirse el tamaño de la pista para que un principiante pueda concentrarse en problemas tácticos de posicionamiento sin verse abrumado por la necesidad de generar golpes potentes que viajan largas distancias. La estructura táctica del tenis—ocupar espacios, responder a movimientos del oponente, mantener ciertos principios de posicionamiento—se mantiene intacta.

El principio de modificación-exageración introduce normas o condiciones que destacan artificialmente ciertos aspectos tácticos específicos que se desea que emerjan en primer plano de la conciencia del aprendiz. Si se desea que los jugadores de baloncesto desarrollen una comprensión profunda sobre la importancia del movimiento sin balón, puede implementarse una regla donde se permite solo un determinado número de pases antes de efectuar un tiro. Esto exagera dramáticamente la importancia de ese aspecto táctico, obligando a los jugadores a reflexionar sobre él explícitamente. Cuando la regla se elimina posteriormente y se juega bajo normas más convencionales, los jugadores mantienen la conciencia desarrollada sobre ese principio táctico.

El principio de complejidad táctica propone que el aprendizaje debe progresar desde situaciones tácticas simples hacia configuraciones progresivamente más complejas, siempre ajustando esta complejidad según las características evolutivas y cognitivas de los aprendices. Un jugador principiante de pádel podría comenzar enfrentándose a situaciones donde debe tomar únicamente dos decisiones tácticas posibles—por ejemplo, golpear hacia la pared o hacia el campo rival—antes de pasar a situaciones donde el abanico de opciones se expande considerablemente. Este principio previene la sobrecarga cognitiva mientras asegura un progreso coherente.

La siguiente tabla presenta datos comparativos de un estudio de Gil-Arias et al. (2020) que implementó un modelo híbrido TGfU/Educación Deportiva en voleibol, demostrando mejoras significativas en variables motivacionales. Estos resultados son particularmente relevantes pues evidencian que el TGfU no solo mejora la comprensión táctica sino también aspectos motivacionales fundamentales para la adherencia a la práctica deportiva.

**TABLA 1**  
*Efectos motivacionales del empleo de TGfU en voleibol*

<i>Variable</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Diferencia media</i>	<i>p</i>
<i>Satisfacción de autonomía</i>	2.62	3.87	1.25	<0.001

<i>Satisfacción de competencia</i>	3.46	4.09	0.63	<0.001
<i>Satisfacción de variedad</i>	3.02	4.08	1.06	<0.001
<i>Regulación intrínseca</i>	4.46	5.01	0.55	<0.001
<i>Desmotivación</i>	3.43	3.81	0.38	0.107
<i>Intención de estar físicamente activo</i>	4.13	2.82	-1.31	<0.001

*Nota. Adaptado de "Autonomy, motivational climate, enjoyment and competence in physical education: Effect of a hybrid TGfU/SE unit" por Gil-Arias et al., 2020, European Physical Education Review, 27(2), 366-383. <https://doi.org/10.1177/1356336X20950174>*

Las mejoras estadísticamente significativas ( $p < 0.001$ ) en satisfacción de autonomía (1.25 puntos), variedad (1.06) y regulación intrínseca (0.55) demuestran que el TGfU no solo es pedagógicamente coherente sino también motivacionalmente efectivo. La única variable que no mostró mejora significativa fue desmotivación ( $p = 0.107$ ), sugiriendo que aunque el modelo no reduce significativamente la desmotivación en todos los casos, mejora sustancialmente los aspectos positivos de la motivación.

### ***Aplicación del TGfU en deportes de raqueta***

La investigación disponible sobre implementación del TGfU en deportes de raqueta proporciona evidencia convincente de su efectividad, generando un conjunto de resultados que trasciende el nivel de la intuición pedagógica para alcanzar el estatus de hallazgo empírico documentado. Aunque estas aplicaciones ocurren en contextos diferentes al pádel, las similitudes estructurales entre deportes de raqueta sugieren que los principios identificados podrían ser relevantes para la iniciación al pádel.

En el contexto del tenis, Turner y sus colegas documentaron que la implementación de enfoque TGfU con jugadores en formación produjo mejoras significativas en la capacidad de tomar decisiones tácticas apropiadas durante partidas reales (Turner, Allison & Oslin, 2001). Los jugadores enseñados mediante TGfU no solo ejecutaban golpes técnicamente correctos, sino que elegían cuándo y cómo utilizar esos golpes de manera estratégicamente más efectiva que jugadores formados mediante métodos tradicionales. Investigaciones posteriores de Crespo desde la Federación Internacional de Tenis confirmaron estos hallazgos, añadiendo que los jugadores iniciados mediante TGfU mantenían mayor motivación intrínseca y adherencia a la práctica a largo plazo (Crespo, 2002; Crespo & Reid, 2007).

En bádminton, propuestas didácticas documentadas comenzaban con actividades sorprendentemente simples- lanzamiento de pelotas de tenis sobre una red- antes de introducir gradualmente los implementos específicos del deporte. Estas actividades

aparentemente "demasiado simples" permitían que los aprendices desarrollaran intuiciones tácticas fundamentales (anticipación del movimiento del oponente, ocupación de espacios, rotación de posiciones) sin sentirse abrumados por demandas técnicas simultáneas (Hopper & Bell, 2001).

El squash ha sido también escenario de experimentación del TGfU. Las características específicas del squash—velocidad de juego elevada, necesidad de recuperación rápida de posición, paredes que alteran la trayectoria de la pelota—generan situaciones donde jugadores formados convencionalmente a menudo se sienten perdidos tácticamente. Propuestas basadas en TGfU han incluido modificaciones como juegos de tres cuartos de cancha que permiten a jugadores principiantes concentrarse en mantener el control del centro del campo sin necesidad de desplazamientos complejos a lo largo de toda la cancha. Este tipo de modificación mantiene los principios tácticos fundamentales del squash—importancia de la posición central, utilización de las paredes como herramienta estratégica—mientras adapta la complejidad física a niveles apropiados.

### ***Propuesta metodológica para iniciación al pádel mediante TGfU***

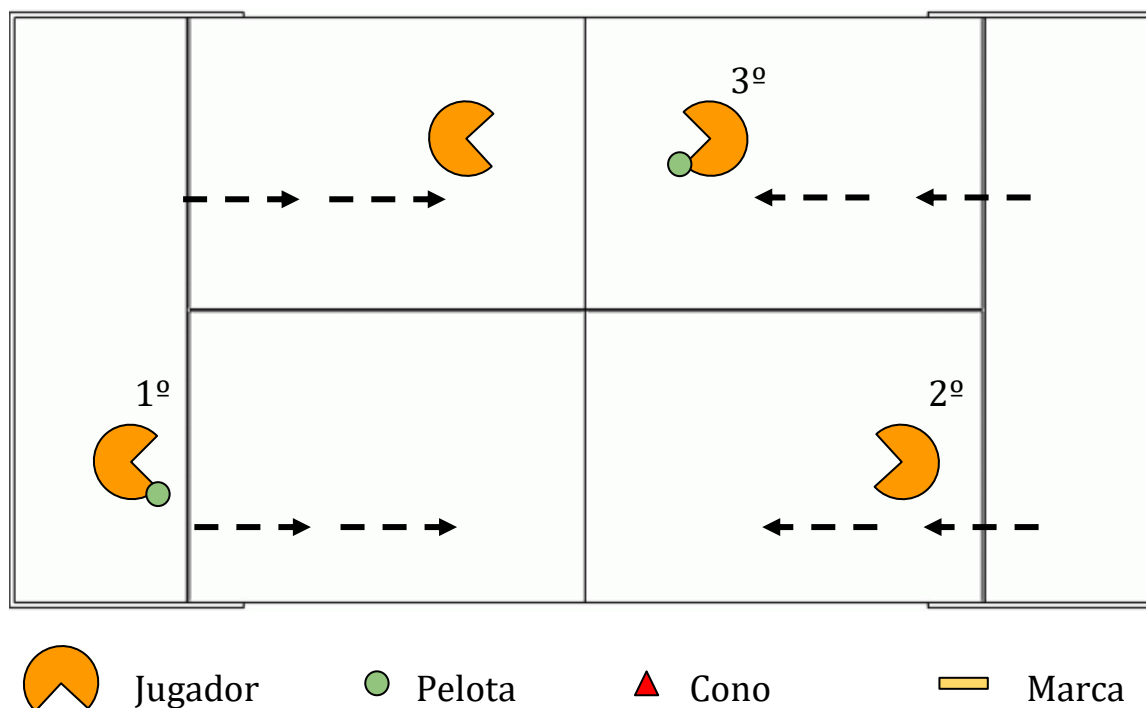
La síntesis de la literatura sobre TGfU en deportes de raqueta, combinada con la particular lógica interna del pádel, permite articular una propuesta metodológica específica adaptada a este deporte. Esta propuesta no pretende ser prescriptiva ni definitiva, sino orientativa, reconociendo que la implementación específica deberá contextualizarse según la realidad de cada grupo de aprendices.

Una iniciación al pádel mediante TGfU debería comenzar con experiencias donde la tarea principal fuera simplemente mantener el intercambio de la pelota de manera cooperativa. En esta fase inicial, los jugadores no estarían enfrentándose a un oponente sino colaborando mutuamente para lograr un objetivo común: golpear la pelota sin que cayera al suelo. Se utilizarían inicialmente solo golpes básicos -derechas y reveses- sin incorporación de las paredes. El docente podría intervenir ocasionalmente para ayudar a los jugadores a reflexionar sobre cuestiones sencillas: ¿A qué altura golpean la pelota? ¿Cómo modifican el golpe si la pelota viene más rápida o más lenta? ¿Qué sucede cuando se coloca lejos del otro jugador versus cerca?

### **FIGURA 3**

*Ejemplificación de TGfU en espacio reducido y cooperativo*



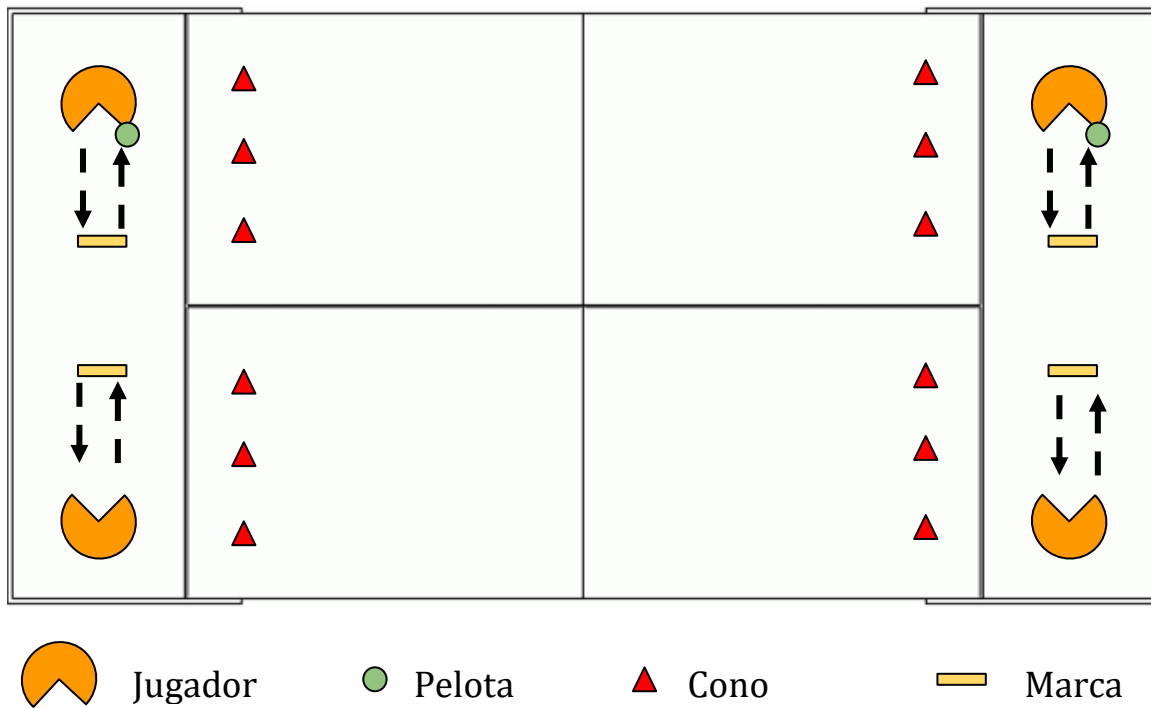


*Nota. Elaboración propia. La imagen muestra una cancha de pádel donde dos jugadores colaboran para mantener el intercambio de pelota sin oposición. El énfasis está en la cooperación y el desarrollo de patrones de movimiento básicos, sin presencia de adversarios. Esta fase desarrolla familiaridad con el implemento y comprensión de espacios fundamentales.*

A medida que los jugadores adquieren mayor dominio, se pueden introducir variantes que incluyen el uso estratégico de las paredes o situaciones de oposición simplificada, como juegos 1 contra 1 en media pista. En esta situación, los jugadores deben golpear la pelota tras una salida de pared con obligatoriedad de volver a tocar la marca amarilla tras golpear. De esta forma, se fomenta el descubrimiento guiado de la técnica de la salida de pared para lograr el objetivo táctica de recuperar posición. Por otra parte, los jugadores deben hacer un esfuerzo alto para controlar la velocidad de la bola, lo cual es imprescindible en jugadores que se inician en este deporte (Mitchell, Oslin & Griffin, 2020).

#### FIGURA 4

*Ejemplificación de TGfU en situaciones de oposición simplificada*



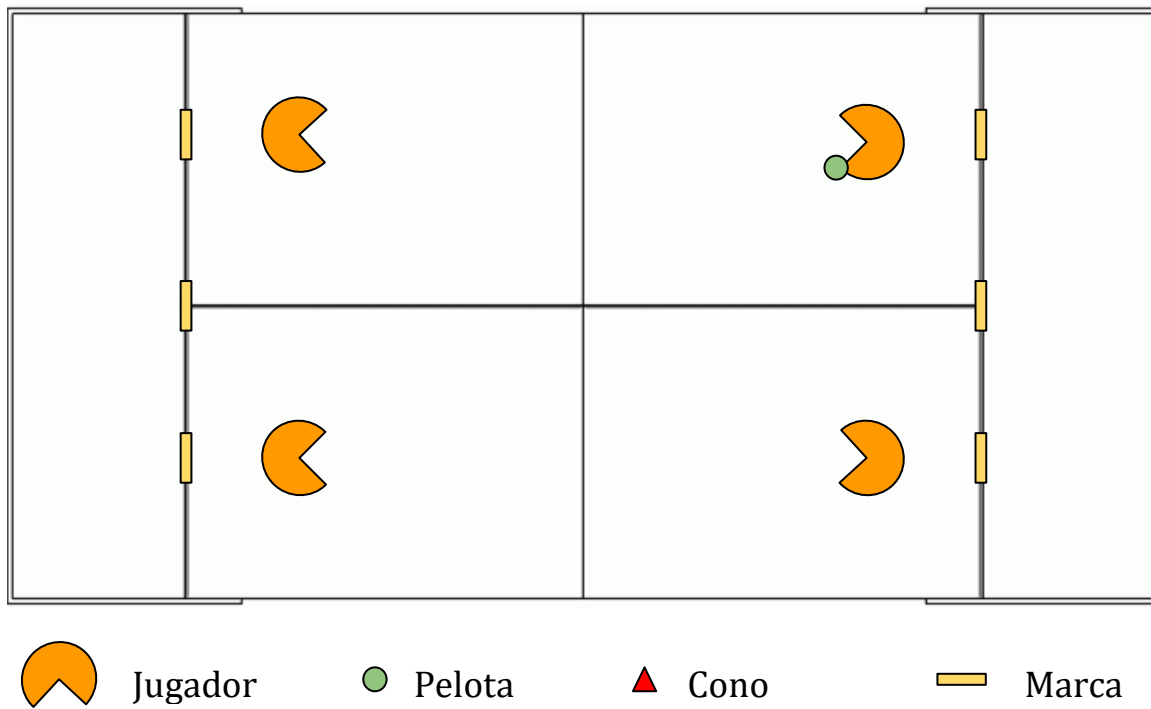
*Nota. Elaboración propia. La imagen muestra una cancha de pádel con dos jugadores en situación 1 vs 1 en media cancha. Se destaca la necesidad de tocar la marca amarilla tras golpear, introduciendo un problema táctico específico: cómo recuperar posición defensiva mientras se mantiene el control de la pelota.*

A medida que los jugadores ganaban soltura con estos intercambios cooperativos, la propuesta metodológica introduciría progresivamente variaciones que añadieran complejidad táctica sin incrementar la demanda técnica de manera proporcional. Podrían jugarse versiones 1 contra 1 en media cancha, donde los espacios reducidos obligan a reflexionar sobre ocupación del espacio sin requerir desplazamientos extensos. Podría introduciéndose la restricción de que la pelota debe rebotar en una pared antes de poder golpearse—lo que genera un problema táctico completamente nuevo: comprender la trayectoria de una pelota que rebota en una pared. El uso de paredes, lejos de ser un capricho del pádel, se convertiría en una oportunidad pedagógica para enseñar anticipación, cálculo de trayectorias y utilización estratégica del espacio (Courel-Ibáñez et al., 2018).

Una característica fundamental de la propuesta sería la integración de la habilidad técnica del "globo" o golpe defensivo alto como respuesta a un problema táctico específico. En lugar de enseñar el globo de manera aislada—como se hace típicamente en iniciaciones convencionales al pádel—el globo emergería como solución a la siguiente situación táctica: ¿qué hacer cuando el oponente (o equipo rival en pádel) ocupa la red de manera agresiva? La necesidad de superar esa defensa agresiva genera una demanda táctica real que justifica el desarrollo de esa habilidad técnica. Una vez comprendido el problema táctico, el aprendiz está motivado para desarrollar el gesto técnico necesario para solucionarlo (Mitchell, Oslin & Griffin, 2020).

## FIGURA 5

*Ejemplificación de TGfU para la adquisición de habilidad tácticas generales.*

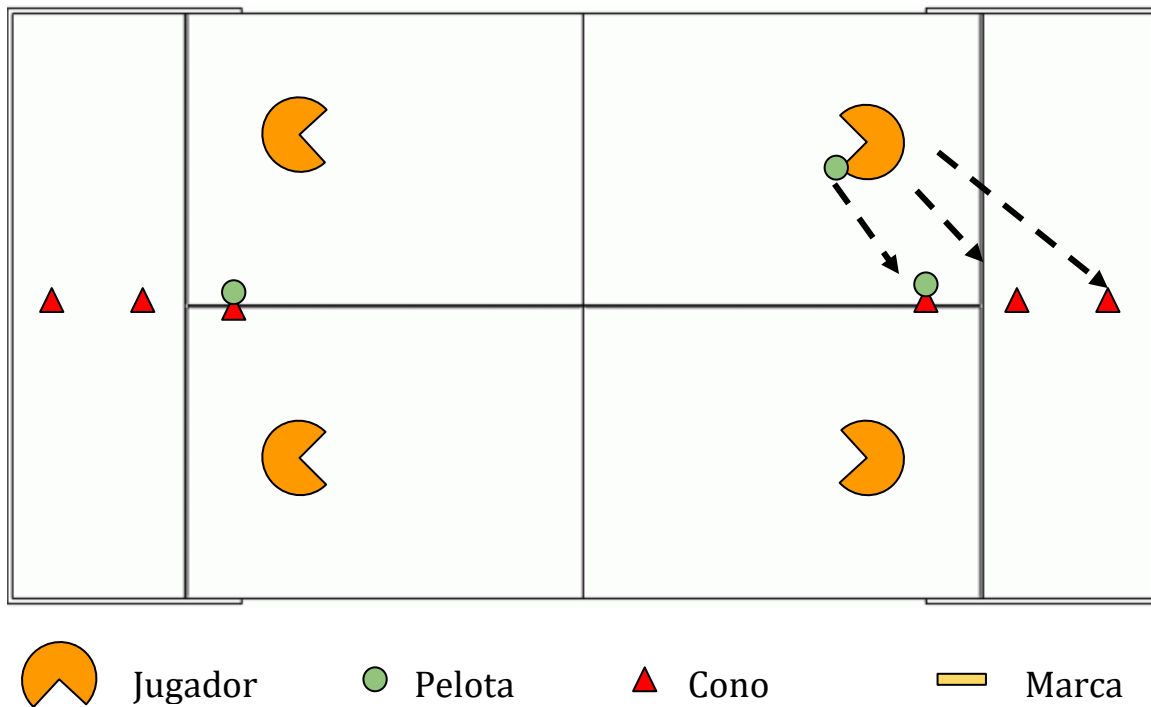


*Nota. Elaboración propia. La imagen ilustra una secuencia donde inicialmente los jugadores no dominan el globo (primer panel), generando una situación problemática cuando enfrentan una defensa agresiva en la red (segundo panel), lo que motiva el aprendizaje de la técnica del globo (tercer panel) como solución táctica.*

La cooperación y comunicación dentro de las parejas debería ser considerada desde el inicio como un componente educativo central, no como una cuestión secundaria. El pádel, a diferencia del tenis individual, impone la necesidad de coordinación con un compañero. Esta característica no debería verse como una complicación sino como una oportunidad educativa. Actividades específicamente diseñadas para trabajar la comunicación—donde diferentes sectores de la pista son responsabilidad explícita de cada jugador, donde se practica la verbalización de decisiones ("voy a atacar", "cubres tú")—crean contextos donde la comunicación deportiva deviene no solo funcional sino educativamente valiosa (Mesquita, Farias & Hastie, 2012).

## FIGURA 6

*Ejemplificación de TGfU para fomentar la comunicación y la cooperación.*



*Nota. Elaboración propia. La imagen muestra dos jugadores en una cancha de pádel dividida en dos mitades (línea de asignación de responsabilidades), donde cada jugador cubre un sector específico de la cancha, y hay burbujas de diálogo representando la comunicación táctica constante entre compañeros.*

La evaluación durante un proceso de iniciación basado en TGfU debería trascender la medición de la velocidad de la pelota o la precisión de los golpes. Es recomendable utilizar el Game Performance Assessment Instrument (GPAI), que proporciona una estructura sistemática para evaluar componentes como posicionamiento táctico, selección de técnica apropiada, ejecución de esa técnica, y apoyo al compañero. Esta aproximación a la evaluación comunica implícitamente a los aprendices que lo que realmente importa no es simplemente golpear fuerte, sino jugar inteligentemente (Oslin & Mitchell, 2006; Mandigo, Butler & Hopper, 2019).

### ***Innovaciones recientes en la aplicación del TGfU***

El modelo TGfU no ha permanecido estático desde su formulación hace más de cuarenta años. Investigaciones recientes han explorado formas de hibridación con otros modelos pedagógicos, integración de tecnologías digitales, y adaptaciones para poblaciones con características específicas. Estos desarrollos amplían el potencial del modelo original aunque también generan nuevas preguntas que requieren investigación adicional.

La integración del TGfU con el modelo de Educación Deportiva (Sport Education) ha demostrado particular promesa. Mientras que el TGfU se concentra en el aprendizaje de aspectos tácticos específicos mediante juegos modificados, el modelo de Educación Deportiva estructura la experiencia mediante temporadas formales, roles diferenciados entre estudiantes, y énfasis en la participación auténtica en la práctica deportiva. Cuando se hibridaron ambos modelos, Gil-Arias et al. (2020, 2021) documentaron mejoras significativas tanto en aspectos motivacionales como en el rendimiento técnico-táctico de jugadores de voleibol. Los datos sugieren que la satisfacción de autonomía mejoraba en

1.25 unidades en la escala utilizada, la satisfacción de competencia en 0.63 unidades, la variabilidad de la experiencia en 1.06 unidades, y la regulación intrínseca en 0.55 unidades, siendo todos estos cambios estadísticamente significativos ( $p < 0.001$ ).

Las tecnologías digitales están comenzando a enriquecer las posibilidades del TGfU. Aplicaciones móviles pueden proporcionar retroalimentación inmediata sobre decisiones tácticas. Sistemas de análisis de vídeo permiten a los jugadores revisar sus propias acciones desde perspectivas externas, facilitando reflexión sobre sus patrones de decisión (Ferraz et al., 2024). Machado et al. (2024) desarrollaron recientemente el "Tactical Decision Test" utilizando clips de vídeo interactivos, demostrando validez de 0.87 y fiabilidad de 0.92 en la medición de competencia táctica, sugiriendo que el análisis digital de decisiones tácticas puede ser realizado de manera fiable.

La adaptación del TGfU a poblaciones con características específicas representa otro frente de innovación. Mientras que la mayoría de investigaciones originales se habían realizado con adolescentes sin necesidades especiales, investigaciones más recientes han explorado su efectividad con niñas, adultos mayores, y personas con discapacidades. Ribas et al. (2023) trabajando en contextos de educación primaria encontraron que intervenciones basadas en TGfU no solo mejoraban rendimiento técnico-táctico sino también valores como respeto por las reglas y cooperación entre compañeros.

### ***Efectos del TGfU en variables educativas amplias***

Más allá de las habilidades técnico-tácticas específicas, investigaciones documentan efectos del TGfU en variables educativas más amplias que tienen profunda importancia para la calidad de la experiencia de los aprendices. Díaz-Cueto, Hernández-Álvarez y Castejón (2012) compararon de manera directa la enseñanza comprensiva (TGfU) versus enseñanza tradicional en contextos de Educación Física escolar, encontrando efectos significativos en variables motivacionales que favorecían al enfoque TGfU. Los estudiantes en grupos TGfU reportaban percepciones significativamente más altas de competencia, experimentaban mayor motivación intrínseca, y mostraban mayores niveles de compromiso motor durante las actividades.

Un estudio particularmente relevante se realizó con adolescentes que previamente habían mostrado desconexión respecto a la Educación Física tradicional. Estas adolescentes, probablemente influenciadas por creencias culturales sobre quién "debería" ser atlético, frecuentemente se abstendían de participación genuina en las clases. Cuando se implementó una unidad didáctica basada en TGfU centrada en bádminton, participación aumentó de manera sustancial, esfuerzo fue percibido por los docentes como significativamente más profundo, y el aprendizaje táctico fue más evidente. Quizás más importante, las estudiantes reportaban mayor disfrute y motivación, sugiriendo que el cambio metodológico pudo haber alterado su relación con la actividad física de manera más fundamental (Wang & Ha, 2013).

## **Discusión**

La literatura revisada converge en varios hallazgos fundamentales que tienen implicaciones profundas para la enseñanza del pádel.

**Primero**, el modelo TGfU se sustenta en una base teórica sólida derivada del constructivismo, pragmatismo educativo, y teorías contemporáneas de psicología cognitiva. Esta fundamentación teórica no es meramente académica sino tiene

consecuencias prácticas: sugiere que el aprendizaje deportivo genuino ocurre cuando los jugadores enfrentan problemas reales que demandan soluciones, cuando pueden reflexionar sobre sus decisiones, y cuando experimentan autonomía en su aprendizaje.

**Segundo**, la evidencia disponible en deportes de raqueta cuidadosamente investigados—tenis, bádminton, squash—documenta consistentemente que el TGfU genera mejores resultados que enfoques tradicionales tanto en dimensiones técnico-tácticas como en variables educativas más amplias como motivación y adherencia a largo plazo. Esta evidencia no es pequeña—representa décadas de investigación acumulada. El hecho de que estos resultados demuestran consistencia a través de diferentes deportes y contextos geográficos sugiere que se trata de hallazgos robustos.

**Tercero**, las características específicas del pádel—juego en parejas, paredes, espacio reducido—generan oportunidades pedagógicas únicas para la implementación del TGfU. Lejos de ser obstáculos, estas características pueden convertirse en herramientas educativas cuando se entienden desde la perspectiva del modelo. Las paredes, por ejemplo, no son simplemente reglas arbitrarias del deporte sino pueden ser utilizadas como medio para enseñar anticipación, cálculo de trayectorias, y pensamiento espacial complejo.

**Cuarto**, las innovaciones recientes—hibridación con otros modelos, integración de tecnologías digitales, adaptación para poblaciones diversas—demuestran que el TGfU mantiene capacidad de evolución y mejora. No es un modelo cristalizado en el pasado sino un enfoque vivo que continúa transformándose en respuesta a nuevos contextos y preguntas emergentes.

Estos hallazgos generan implicaciones claras para cómo podría estructurarse mejor la iniciación al pádel. En primera instancia, sugieren que la priorización de la comprensión táctica desde los estadios iniciales del aprendizaje debería ser considerada seriamente por docentes y entrenadores. Esto no significa que la técnica sea ignorada, sino que su desarrollo sea contextualizado dentro de problemas tácticos reales. Cuando un aprendiz experimenta directamente la necesidad de un remate para superar una defensa agresiva en la red, está motivado intrínsecamente para desarrollar ese gesto técnico.

La implementación de juegos modificados diseñados intencionadamente para destacar problemas tácticos específicos debería formar el núcleo de la experiencia educativa inicial. Estos juegos no son "calentamientos lúdicos" sino herramientas pedagógicas sofisticadas que encarnan decisiones metodológicas cuidadosas. El docente que diseña un juego donde cada pareja tiene responsabilidades específicas por sectores de la cancha—uno cubre fondo, otro cubre red—está enseñando tanto posicionamiento táctico como coordinación con el compañero simultáneamente.

La evaluación del aprendizaje en contextos de iniciación al pádel mediante TGfU debería ser reformulada significativamente. En lugar de mediciones de potencia de golpe o precisión en ejercicios aislados, debería evaluarse la capacidad del jugador para tomar decisiones tácticas apropiadas dentro del contexto del juego, su capacidad para adaptarse cuando el contexto cambia, su calidad de comunicación con el compañero, y su comprensión estratégica del deporte. Esta aproximación a la evaluación comunica de manera clara qué es realmente valorado en la experiencia educativa.

A pesar del potencial educativo del modelo TGfU, su implementación en programas reales de iniciación al pádel enfrenta desafíos significativos que deben ser reconocidos honestamente.

**El primer desafío** es la formación docente. Muchos docentes y entrenadores de pádel fueron formados ellos mismos bajo enfoques tradicionales centrados en la técnica.

Cambiar hacia un modelo donde se diseña cuidadosamente juegos modificados que presentan problemas tácticos específicos requiere no solo aprender nuevos "trucos" didácticos sino transformar fundamentalmente la concepción de qué significa enseñar deporte. Programas de formación profesional que ofrezcan tanto fundamentos teóricos como experiencias prácticas de implementación serían cruciales para facilitar este cambio (Harvey & Jarrett, 2014).

**Un segundo desafío** es la resistencia cultural. En contextos donde existe una fuerte valoración cultural de la técnica "pura"—donde se presume que "primero la técnica, luego el juego"—puede haber resistencia significativa a un modelo que propone una secuencia diferente. Padres que esperan ver a sus hijos "aprendiendo a golpear" en el sentido técnico formal pueden cuestionar programas donde mucha del tiempo se dedica a "solo jugar". Este desafío requiere esfuerzos comunicativos claros que ayuden a los actores involucrados a comprender los fundamentos pedagógicos del cambio propuesto.

**Un tercer desafío** es la disponibilidad de recursos didácticos específicos. Mientras que existe abundante material sobre cómo enseñar técnicas de pádel, existe muy poco disponible que proporcione progresiones detalladas de juegos modificados específicamente diseñados para enseñar pádel mediante TGfU. Docentes tendrían que invertir tiempo significativo en diseñar estos juegos por sí mismos. El desarrollo de recursos didácticos bien investigados y documentados sería valioso para facilitar la adopción del modelo.

Un cuarto desafío es la **limitación en infraestructura**. Idealmente, la implementación de TGfU en pádel se beneficiaría del acceso a pistas formales. Sin embargo, en muchos contextos escolares la disponibilidad de pistas es limitada. Se requieren estrategias creativas para adaptar el modelo a espacios alternativos—gimnasios con superficies improvisadas, muros disponibles, o incluso implementos modificados. La innovación en este aspecto resulta crucial.

## Conclusiones

El modelo Teaching Games for Understanding representa un enfoque pedagógico profundamente coherente con nuestro conocimiento actual sobre cómo los individuos aprenden de manera más efectiva en contextos deportivos. Su énfasis en comprensión táctica, toma de decisiones significativa, aprendizaje contextualizado, y desarrollo de autonomía en el aprendizaje se alinea con principios fundamentales de la psicología educativa contemporánea.

La aplicación de este modelo a la iniciación en pádel parece no solo viable sino potencialmente altamente valiosa. Las características específicas del pádel—la necesidad de coordinación con un compañero, el uso estratégico de paredes, la dinámica del espacio reducido—constituyen oportunidades educativas únicas que pueden ser aprovechadas mediante una implementación cuidadosa del TGfU. Un aprendiz de pádel iniciado mediante este enfoque probablemente desarrollaría no solo mayor competencia técnico-táctica sino también comprensión más profunda del deporte, mayor motivación intrínseca para seguir jugando, y mejores herramientas para la toma de decisiones en contextos complejos e inciertos.

La pregunta fundamental que deberían hacerse quienes enseñan pádel no es simplemente "¿cómo puedo enseñar a mis aprendices a golpear mejor?" sino más profundamente "¿cómo puedo crear experiencias donde los aprendices desarrollen comprensión auténtica del juego, donde tomen decisiones significativas, donde experimenten autonomía y competencia, donde aprendan a colaborar efectivamente con

otros?" El modelo TGfU ofrece un camino probado hacia respuestas constructivas a estas preguntas más fundamentales, sustentado en investigación científica acumulada durante cuatro décadas.

## Referencias

- Almond, L. (1986). Reflecting on themes: A games classification. En R. Thorpe & D. Bunker (Eds.), *Rethinking games teaching* (pp. 71–72). Loughborough University of Technology.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Víllora, S. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education: Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Barquero-Ruiz, C., & Arias-Estero, J. L. (2020). Propuesta de tareas basadas en teaching games for understanding en deportes de equipo. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 433, 53–70. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi433.984>
- Breed, R., Lindsay, R., Kittel, A., & Spittle, M. (2025). Content and quality of comparative tactical game-centered approaches in physical education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 95(2), 303–347. <https://doi.org/10.3102/00346543241227236>
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5–8.
- Courel-Ibáñez, J., Llorca-Miralles, J., Molina-Carmona, I., & Sánchez-Alcaraz, B. J. (2018). Health benefits of padel practice in middle-aged adult women. *Apunts. Medicina de l'Esport*, 53(197), 24–29. <https://doi.org/10.1016/j.apunts.2017.10.005>
- Díaz-Cueto, M., Hernández-Álvarez, J. L., & Castejón, F. J. (2012). Enseñanza comprensiva versus enseñanza tradicional: Efectos sobre variables motivacionales y rendimiento técnico-táctico en Educación Física escolar. *Revista de Psicología del Deporte*, 21(1), 35–50.
- Ferraz, R., Ribeiro, D., Alves, A. R., Teixeira, J. E., Forte, P., & Branquinho, L. (2024). Using gamification in teaching physical education: A survey review. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*, 20(1), 31–44. <https://doi.org/10.26773/mjssm.240304>
- Galeano-Rojas, D., León Reyes, B., Ortiz Franco, M., Farías Valenzuela, C., Ferrari, G., & Valdivia Moral, P. A. (2023). Utilización del teaching games for understanding en deportes de equipo en el contexto de la educación física: Una revisión sistemática. *Journal of Sport and Health Research*, 15(3), 675–688. <https://doi.org/10.58727/jshr.87245>
- García, P., & Gutiérrez, D. M. (2017). El modelo TGfU: Una revisión crítica desde su aplicación práctica en Educación Física escolar. *Revista Española de Pedagogía*, 75(268), 113–130. <https://doi.org/10.22550/REP75-3-2017-06>
- García-Giménez, A., Pradas de la Fuente, F., Castellar Otín, C., & Carrasco Páez, L. (2022). Performance analysis in padel: A systematic review. *Journal of Human Kinetics*, 80, 91–114. <https://doi.org/10.2478/hukin-2021-0102>
- Gil-Arias, A., Diloy-Peña, S., Sevil-Serrano, J., García-González, L., & Abós, Á. (2021). A hybrid TGfU/SE volleyball teaching unit for enhancing motivation in physical education: A mixed-method approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 110. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010110>



- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Víllora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2020). Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education. *European Physical Education Review*, 27(2), 366–383. <https://doi.org/10.1177/1356336X20950174>
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Hastie, P. A., & Curtner-Smith, M. D. (2006). Influence of a hybrid sport education-teaching games for understanding model on one teacher and his students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 11(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/17408980500466813>
- Hopper, T., & Bell, R. (2001). A tactical framework for teaching games: Teaching strategic understanding and tactical awareness. *Physical and Health Education Journal*, 66(4), 14–19.
- Kirk, D., MacDonald, D., & O'Sullivan, M. (2006). Game-centered approaches to teaching physical education: Tactical models in practice contexts. En D. Kirk, D. MacDonald, & M. O'Sullivan (Eds.), *The handbook of physical education* (pp. 626–651). Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781848608009.n35>
- López-Ros, V. (2016). Evolución del modelo TGfU y sus aportaciones al ámbito académico y curricular en la enseñanza deportiva. *Apunts Educación Física y Deportes*, 126, 25–32. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2016/4\).126.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2016/4).126.03)
- Machado, G., González-Víllora, S., Roca, A., & Teoldo, I. (2024). Developing cognitive and motor decision-making skills through tactical principles and small-sided games in youth soccer. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 24(5), 444–463. <https://doi.org/10.1080/24748668.2024.2361478>
- Mandigo, J. L., Butler, J. I., & Hopper, T. F. (2019). Using technology to assess tactical awareness in physical education: Applications of the GPAI instrument in game-based learning contexts. *Quest*, 71(3), 298–316. <https://doi.org/10.1080/00336297.2019.1602601>
- Mesquita, I., Farias, C., & Hastie, P. A. (2012). The impact of hybrid sport education-invasion games competence models on student learning. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 17(2), 185–209. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.690864>
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2020). Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach for ages 7 to 18 (4th ed.). Human Kinetics.
- Morales-Belando, M. T., & Arias-Estero, J. L. (2017). Practical applications of TGfU in non-traditional sports contexts. *Journal of Physical Education Research*, 4(1), 23–34.
- Muñoz, D., Sánchez-Alcaraz, B. J., Courel-Ibáñez, J., Díaz, J., Grijota, F. J., & Muñoz, J. (2023). Differences between genders and competitive levels on technical-tactical parameters in padel. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 23(3), 230–242. <https://doi.org/10.1177/17479541231211667>
- Quinto, A., Iona, T., Barca, M., & Sgrò, F. (2024). A tactical games model lesson plan to teach net games skills in elementary school. *Formazione & Insegnamento*, 22(1S), 57–63. [https://doi.org/10.7346/-feis-XXII-01-24\\_08](https://doi.org/10.7346/-feis-XXII-01-24_08)
- Ribas, J. F. M., Moreno, J. A., & Gil-Arias, A. (2023). Exploring the application of modified games under the TGfU framework in primary education: Effects on tactical awareness and social attitudes among pupils aged 10–12 years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(8), 5524. <https://doi.org/10.3390/ijerph20085524>

- Sánchez Gómez, R., Devís Devís, J., Navarro Adelantado, V., & Almond, L. J. (2014). El modelo Teaching Games for Understanding en el contexto internacional y español: Una perspectiva histórica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 16(3), 197–213.
- Sánchez-Villoria, S. G. (2021). Teaching games for understanding: Aplicaciones metodológicas en deportes de invasión. Editorial Dialnet.
- Tang, Y., Chen, Y., He, Y., & Zhou, J. (2024). Tactical games model in physical education: A systematic review. *PLOS ONE*, 19(11), e0311321. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311321>
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986). Rethinking games teaching. Loughborough University.
- Villena-Serrano, M., Castro-López, R., Pradas, F., & Castellar, C. (2020). Effect of an 8-week padel training program on health-related physical fitness in sedentary middle-aged women. *Sustainability*, 12(16), 6293. <https://doi.org/10.3390/su12166293>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, L. J., & Ha, A. S. C. (2013). Three groups of teachers' views, learning experiences, and understandings of Teaching Games for Understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(3), 336–350. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.666789>