



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*DEPORTES ALTERNATIVOS: PROPUESTA
DE INTERVENCIÓN SOBRE EL
DATCHBALL*



Autora: Alba López Reques

**Tutor académico: Alberto Gonzalo
Arranz**

“La Educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”

Nelson Mandela

“Un niño, un profesor, un libro, un lápiz pueden cambiar el mundo”

Malala Yousafzai

“Nunca consideres el estudio como una obligación sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravilloso mundo del saber”

Albert Einstein

“Un maestro es una brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y la sabiduría de los alumnos”

Ever Garrison

“El principal objetivo de la educación es criar personas capaces de hacer cosas nuevas, y no solamente repetir lo que otras generaciones hicieron”

Jean Piaget

RESUMEN

La idea para este Trabajo de Fin de Grado (TFG) surge como la búsqueda de una alternativa a los deportes convencionales en la escuela. Esto se debe a que estamos acostumbrados a poner en práctica aquellos deportes más comunes con nuestro alumnado, sin importar ni tener en cuenta la gran variedad existente. Por ello, con esta propuesta queremos dar a conocer un nuevo deporte en el ámbito escolar.

Para este trabajo nos hemos basado en la propuesta de intervención didáctica sobre el "Datchball" con alumnos de quinto de Educación Primaria de un colegio de la Comunidad de Castilla y León. En primer lugar, hemos buscado información acerca del tema elegido y, seguidamente, hemos creado la propuesta didáctica. Finalmente, se ha sacado unos resultados y unas conclusiones positivas, destacando la importancia que se ha dado a los valores positivos como el trabajo en equipo, el respeto y la igualdad.

Palabras claves:

Deporte, iniciación deportiva, deporte en edad escolar, educación en valores y Datchball.

ABSTRACT

The idea for this Final Degree Project (FDP) arises as the search for an alternative to conventional sports at school. This is because we are used to practice the most common sports with our students, without caring or taking into account the great variety that exists. Therefore, with this proposal we want to introduce a new sport in the school environment.

For this work we have based ourselves on the proposal of didactic intervention on the "Datchball" with students of fifth grade of Primary Education of a school of the Community of Castilla y León. First of all, we have searched for information about the

chosen topic and then we have created the didactic proposal. Finally, we have drawn some positive results and conclusions, highlighting the importance given to positive values such as teamwork, respect and equality.

Keywords:

Sports, initiation sports, school-age sports, education in values and Datchball.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	10
2.	OBJETIVOS.....	11
3.	JUSTIFICACIÓN.....	12
3.1.	JUSTIFICACIÓN PERSONAL SOBRE LA INICIACIÓN DEPORTIVA (ID)	12
3.2.	JUSTIFICACIÓN PERSONAL SOBRE EL DATCHBALL	12
4.	MARCO TEÓRICO	14
4.1.	QUÉ ES EL DEPORTE	14
4.2.	EVOLUCIÓN DEL DEPORTE	15
4.3.	CLASIFICACIÓN DE DEPORTES	16
4.4.	DEPORTE EN EDAD ESCOLAR	20
4.5.	INICIACIÓN DEPORTIVA	22
4.6.	MODELO COMPRENSIVO.....	25
4.7.	VALORES EN EL DEPORTE.....	27
4.8.	DATCHBALL	29
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	33
5.1.	JUSTIFICACIÓN.....	33
5.2.	CONTEXTUALIZACIÓN	33
5.3.	LEGISLACIÓN EDUCATIVA.....	34
5.4.	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	34
5.5.	CONTENIDOS DE APRENDIZAJE.....	35
5.6.	COMPETENCIAS BÁSICAS	35
5.7.	METODOLOGÍA	37
5.7.1.	Principios metodológicos de intervención generales.....	37
5.7.2.	Recursos didácticos	38
5.7.3.	Organización de espacios	38
5.7.4.	Organización y distribución del tiempo.....	38
5.8.	EVALUACIÓN	39
5.8.1.	Criterios y estándares de evaluación	40
5.8.2.	Técnicas e instrumentos de evaluación	41
5.9.	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	42
5.9.1.	Desarrollo de las actividades	43
5.10.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	47
6.	RESULTADOS	48

7.	CONCLUSIONES.....	52
8.	INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS	55
9.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
10.	ANEXOS	60
	Anexo 1. Desarrollo de las actividades	60
	Anexo 2. Tarjetas de los superhéroes	63
	Anexo 3. Instrumentos de evaluación	66
	Anexo 4. Códigos QR de los instrumentos de evaluación recogidos a los alumnos..	70
	Anexo 5. Código QR de la ficha de control completada por el docente de la asignatura y por mí.....	70
	Anexo 6. Código QR con imágenes	71
	Anexo 7. Autorización para el consentimiento de hacer fotos	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	16
Clasificación de deportes según Bouet.....	16
Tabla 2	17
Clasificación de deportes según Durand	17
Tabla 3	17
Clasificación de deportes según Parlebás.....	17
Tabla 4	18
Clasificación de deportes según Almond.	18
Tabla 5	19
Clasificación de deportes.....	19
Tabla 6	23
Fases de la iniciación deportiva.....	23
Tabla 7	30
Diferencias y similitudes del Datchball y balón prisionero.....	30
Tabla 8	31
Diferencias y similitudes del Datchabl y Dodgeball	31
Tabla 9	39
Estructura de las sesiones	39

Tabla 10.....	40
Criterios y estándares de evaluación	40
Tabla 11	43
Sesión 1 (Día 28 de marzo de 2022)	43
Tabla 12.....	44
Sesión 2 (Día 29 de marzo de 2022)	44
Tabla 13.....	45
Sesión 3 (Día 4 de abril de 2022)	45
Tabla 14.....	60
Sesión 4 (Día 5 de abril de 2022)	60
Tabla 15.....	61
Sesión 5 (Día 18 de abril de 2022)	61
Tabla 16.....	62
Sesión 6 (Día 19 de abril de 2022)	62
Tabla 17.....	66
Ficha de control	66
Tabla 18.....	66
Registro anecdótico	66
Tabla 19.....	67
Ficha de autoevaluación del alumno	67
Tabla 20.....	69
Ficha de control por parte del docente de EF	69

El contenido de la propuesta de intervención puede dar coincidencia de texto ya que la he llevado a cabo en las prácticas y, por tanto, aparece en mi memoria de este año.

1. INTRODUCCIÓN

He decidido elegir el tema de “Deportes en Edad Escolar” porque considero fundamental que desde la escuela se enseñen nuevos y alternativos deportes al alumnado. De este modo, van a tener mayores conocimientos sobre la variedad existente y podrán elegir aquel o aquellos que más les guste. Por este motivo, considero que es un tema bastante importante para trabajar con el alumnado de Primaria.

El Datchball se va a trabajar desde la iniciación deportiva, ya que el alumnado no tiene conocimientos previos, lo que implica que haya que partir desde cero y todos desde el mismo nivel.

El trabajo se divide en varias partes. En primer lugar, nos encontraremos los objetivos que se pretenden conseguir y la justificación de porqué hemos elegido este tema. A continuación, se expone el marco teórico en el que se abordan qué es el deporte, la evolución del deporte, la clasificación de los deportes, el deporte en edad escolar, la iniciación deportiva, la metodología comprensiva, los valores en el deporte y, por último, el Datchball, el deporte que se va a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

Posteriormente, se introduce la propuesta de intervención que está destinada para el alumnado de 5º de Primaria de un colegio de la comunidad de Castilla y León. Seguidamente, se detallarán los resultados recogidos con las fichas de control y los cuestionarios finales. Después, se realizarán las conclusiones teniendo en cuenta los objetivos que nos hemos propuesto en el trabajo y las posibles líneas de investigación futuras que surjan de la presente.

Finalmente, se expondrá la bibliografía y los anexos que hemos utilizado para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado (TFG). En los anexos se incluyen algunas de las sesiones de la propuesta didáctica, las tarjetas que se utilizarán en la última sesión, las fichas de evaluación que se llevarán a cabo (cuestionario final, fichas de control y fichas de autoevaluación) e imágenes para corroborar que la propuesta se ha llevado a cabo.

2. OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivo principal: diseñar, llevar a cabo y evaluar una propuesta de intervención didáctica en Educación Física basada en la iniciación deportiva del Datchball. Subordinada a la finalidad anterior consideramos los siguientes objetivos específicos que serán la base de nuestras conclusiones del TFG:

- Conocer y fomentar nuevos deportes alternativos dentro del colegio.
- Trabajar el Datchball a través de la educación en valores teniendo en cuenta el respeto, la cooperación, la igualdad, etc.
- Fomentar la participación y la inclusión del alumnado a través del método comprensivo.
- Respetar las normas del deporte, a los compañeros y al docente.

3. JUSTIFICACIÓN

La justificación del TFG va a estar enfocada en una justificación personal vinculada a la iniciación deportiva y en una justificación personal sobre el Datchball.

3.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL SOBRE LA INICIACIÓN DEPORTIVA (ID)

Decidimos enfocar este trabajo en la iniciación deportiva ya que al tratarse de un deporte alternativo nos iba a resultar más fácil enfocarlo con el alumnado. El motivo es que el deporte elegido era nuevo para ellos y, por tanto, partíamos desde cero.

Además, con la iniciación deportiva se pretende concienciar al alumnado sobre la importancia de la táctica, el juego en equipo, el respeto dentro del mismo equipo y a los rivales, etc.

Por otro lado, con la ID el docente actúa como guía de conocimiento y ayuda a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

También he de destacar que a través de la iniciación deportiva se va a conseguir que todos los alumnos alcancen una base motriz amplia, es decir, se va a pretender que logren tener unas habilidades motrices básicas desarrolladas como correr, lanzar, recepcionar, etc.

3.2. JUSTIFICACIÓN PERSONAL SOBRE EL DATCHBALL

En primer lugar, he de decir que tuve dudas en relación con el deporte alternativo ya que mientras estaba buscando encontré varios deportes que podían ser interesantes para llevarlos a cabo con el alumnado de quinto de Primaria.

Sin embargo, cuando tuve una tutoría con Alberto decidimos poner en práctica el Datchball ya que iba a fomentar la cooperación entre los alumnos, además de ser innovador.

Una vez que me decanté por este deporte me puse a investigar de dónde procedía y las reglas que tenía y me di cuenta de que se parecía al dodgeball y al balón prisionero. Por lo tanto, pensé que iba a gustar al alumnado porque este último juego es uno de los que más les motiva e interesa.

Además, cuando empecé a planificar las sesiones que iba a llevar a cabo vi la cantidad de actividades que se podían realizar para empezar a asimilar las reglas y las normas de dicho deporte, así como para comenzar a tener un mayor contacto con juegos de pelota que implicasen lanzamiento.

Para terminar, me gustaría decir que desde los centros educativos se debería fomentar la práctica deportiva de juegos alternativos dejar de dar prioridad a los deportes tradicionales, como el fútbol o el baloncesto. De este modo, se conseguirá que el alumnado muestre una actitud más positiva y los docentes demos más visibilidad a aquellos deportes que no se practican normalmente por la falta de desconocimiento que tiene la gente.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. QUÉ ES EL DEPORTE

Para Alcoba (2001), el deporte puede ser considerado como la magnificación del juego, expresada por la constante repetición de los ejercicios, a fin de conseguir la perfección física, técnica y táctica del jugador.

Castejón (2001) define el deporte como:

“La actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro/ s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/ s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo”. (p. 17)

Según Fraile (2014), el deporte es una actividad organizativa y regida por unas reglas, que se desarrolla dentro del marco de una sociedad, en este caso competitiva; que pertenece y es regulado por un poder institucional, con unos intereses defendidos por una determinada política de actuación.

Una vez que hemos visto algunas definiciones de deportes según diversos autores, vamos a pasar a extraer los rasgos más característicos que definen qué es el deporte. Según Hernández (1999) y Sáenz-López (2002) citado en Cañizares y Carbonero (2016), son los siguientes:

- Juego: todos los deportes nacen como juegos, con carácter lúdico.
- Situación motriz: implican ejercicio físico y motricidad más compleja.
- Competitivo: superar marcas o al adversario.
- Reglas: son codificadas, estandarizadas e internacionales.
- Institucionalizado: está regido por instituciones oficiales, federaciones.

Por tanto, teniendo en cuenta lo comentado anteriormente, podemos definir el deporte como aquella actividad física que se rige a unas determinadas reglas u normas y que se practica con finalidad recreativa o profesional.

4.2. EVOLUCIÓN DEL DEPORTE

En primer lugar, me gustaría hacer referencia a la evolución del deporte. Para ello, Chiva *et al.* (2015), consideran que se dan dos perspectivas distintas, siendo la primera de ellas la teoría general basada en la unidad vital elemental entre los animales, que se veía como un instinto de supervivencia.

La segunda hace referencia a la teoría general basada en una concepción diferenciada entre el ser humano y el resto de los animales. Además, dentro de esta segunda teoría encontramos un subgrupo. Por un lado, encontramos la perspectiva historicista o idealista, la cual se ve como un componente lúdico y cultural. Por otro lado, la otra perspectiva hace referencia a lo materialista o utilitarista, es decir, se refiere al origen y el sentido pragmático de la actividad físico-deportiva.

Según Macías (2011), “el deporte moderno, estructurado y reglamentado como lo conocemos hoy en día, surge en Inglaterra del capitalismo durante la revolución industrial desde fines del siglo XVIII” (p. 8). Esto se debe a que durante la revolución industrial aumentó el tiempo de ocio de las personas generando así un incremento en las actividades deportivas. Además, podemos decir que, desde este país, se extiende al resto, adoptando en cada uno de ellos la modalidad específica de cada deporte.

En España, el deporte surge en la segunda mitad del siglo XIX. En un primer momento, es practicado por una minoría, pero con el paso del tiempo la gente empieza a practicarlo de forma continuada, llegando incluso a los centros escolares. Además, según Macías (2011), “el deporte empieza a estructurarse y a adquirir auge a principios del siglo XX”.

Teniendo en cuenta las diferentes aportaciones podemos decir que el deporte nace en Inglaterra en el siglo XVIII de la mano de Thomas Arnold quien lo introdujo en el ámbito educativo en el siglo XIX. Asimismo, en nuestro país el deporte surge durante la segunda mitad del siglo XIX.

Además, cabe destacar que, como bien se ha dicho con anterioridad, el deporte ha sido practicado desde los primeros días del ser humano, ya que cada vez que te mueves estás realizando actividad física.

4.3. CLASIFICACIÓN DE DEPORTES

Una vez que sabemos qué es el deporte, considero apropiado mostrar algunas de las clasificaciones más relevantes y conocidas acerca del deporte.

La primera clasificación es la expuesta por Bouet (1968) citada en Robles *et al.* (2009), que opta por clasificar los deportes en cinco grupos.

Tabla 1

Clasificación de deportes según Bouet

Bouet (1968)	Deporte de combate	Con implemento.	Existe contacto físico, el cuerpo como referencia.
		Sin implemento.	
	Deportes de pelota o balón.	Colectivos.	El balón contribuye el factor relacional del deporte.
		Individuales.	
	Deportes atléticos o gimnásticos.	Atlético de medición objetiva.	Referencia posibilidades del ser humano, gesto técnico importante.
		Gimnásticos de medición objetiva.	
Deportes en la naturaleza.	Las referencias comunes que se realizan en el medio natural, y conllevan un gran riesgo.		
Deportes mecánicos.	Se caracterizan por el empleo de máquinas, que es la que genera energía y el hombre quien la controla y la dirige.		

Fuente: Elaboración propia

Durand (1968) establece otra clasificación únicamente pedagógica de los deportes, siendo esta la siguiente:

Tabla 2*Clasificación de deportes según Durand*

Durand (1968)	Deportes individuales
	Deportes de equipo
	Deportes de combate
	Deportes en la naturaleza

Fuente: Elaboración propia

En tercer lugar, Parlebás (1988) elabora una nueva clasificación a partir de tres criterios de acción motriz: interacción con compañeros (C), interacción con adversario/s (A), e incertidumbre de la información procedente del medio (I):

Tabla 3*Clasificación de deportes según Parlebás*

Categoría 1	C A I	No hay incertidumbre ni interacción.	Natación en piscina, atletismo en pista.
Categoría 2	C A I	Incertidumbre en el medio físico.	Esquí alpino, escalada en solitario.
Categoría 3	C A I	Incertidumbre en la relación con el compañero.	Patínaje por parejas, remo por parejas.
Categoría 4	C A I	Incertidumbre en el medio y de realiza con compañeros.	Alpinismo en cordada, vela con compañero.
Categoría 5	C A I	Incertidumbre en el adversario.	Lucha, esgrima.
Categoría 6	C A I	Incertidumbre en el adversario y en el medio que es fluctuante.	Esquí de fondo.
Categoría 7	C A I	Tanto la relación con el compañero como con el adversario se sitúan en el medio fluctuante.	Fútbol-playa.
Categoría 8	C A I	Medio estable, incertidumbre en el compañero y en el adversario.	Fútbol, baloncesto, balonmano.

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, Hernández (1999) basándose en Parlebás, clasifica los deportes en cuatro grupos:

- Deportes psicomotrices o individuales: son aquellos en los que la persona se enfrenta a un reto solo, sin ningún tipo de colaboración ni oposición.
- Deportes de oposición: son aquellos que se juegan en un espacio estandarizado y cuyo objetivo es situar el móvil en una meta y/o evitarlo.
- Deportes de cooperación: son aquellas situaciones sociomotrices en las que los participantes tienen que cooperar entre ellos para conseguir alcanzar el objetivo propuesto. En este tipo de deportes no hay un adversario.
- Deportes de cooperación-oposición: son aquellos deportes en los que hay que cooperar con los mismos integrantes del grupo para conseguir el objetivo, pero a su vez, intentar que el adversario no lo consiga.

Por último, me gustaría hacer referencia a la clasificación de Devís y Peiró (1992) citado en Robles *et al.* (2009), “en la que nos hablan de la necesidad de cambio en las enseñanzas de los juegos deportivos y proponen una serie de orientaciones que conecten directamente con la práctica”. (p. 1). Para ello, dividen los juegos deportivos en cinco categorías basándose en la clasificación planteada por Almond (1986) y que a su vez es una variación de la propuesta de Ellis (1983):

Tabla 4

Clasificación de deportes según Almond.

Juegos deportivos de blanco o diana	Consiste en que el móvil alcance con precisión y menor número de intentos que el resto de los jugadores, la diana o dianas del juego.	Golf, bolos, croquet...
Juegos deportivos de campo y bate	Consiste en que un equipo lanza el móvil dentro del espacio de juego con la intención de retrasar al máximo su devolución o recogida, mientras ellos realizan ciertos desplazamientos.	Basaball, cricket, softball...
Juegos deportivos de cancha dividida	Consiste en que el móvil toque el espacio de juegos del equipo contrario sin que pueda ser devuelto.	Tenis, voleibol, bádminton.
Juegos deportivos muro o pared	Consiste en lanzar el móvil contra la pared de modo que el contrario no pueda devolverlo a la misma.	Frontón, squash, pelota vasca.

Juegos deportivos de invasión	Consiste en que cada equipo trata de alcanzar su respectiva meta con el móvil de juego tantas veces como les sea posible, sin que el otro equipo le sobrepase.	Futbol, waterpolo, hockey...
--------------------------------------	--	------------------------------

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta todas las clasificaciones anteriores, me gustaría plantear mi propia clasificación de deportes, siendo esta la siguiente:

Tabla 5

Clasificación de deportes

Individuales		Colectivos	
De blanco y diana	Tiro con arco	Deportes de invasión o cooperación-oposición	Fútbol
De cancha dividida	Tenis	Cancha dividida	Voleibol
Deportes acuáticos	Natación	Deportes acuáticos	Waterpolo
Deportes gimnásticos	Gimnasia deportiva	Deportes de cooperación	Acrosport
Deportes atléticos	Atletismo	Deportes atléticos	Relevos
Deportes de motor	Motos GP		
Deportes de naturaleza	Escalada		

Fuente: Elaboración propia

4.4. DEPORTE EN EDAD ESCOLAR

Una vez que sabemos qué es el deporte, considero apropiado hacer referencia al deporte en edad escolar.

Por un lado, Blázquez y Ramírez (1999) definen el deporte escolar como todo tipo de actividad física que se desarrolla dentro del ámbito escolar.

Robles *et al.* (2009) diferencian entre deporte escolar y deporte en edad escolar. Por una parte, consideran que el deporte escolar es aquel que se practica en las clases de Educación Física. Mientras que, el deporte en edad escolar hace referencia a las actividades realizadas fuera de las clases de Educación Física pero realizadas en los colegios, en escuelas deportivas, clubes deportivos, etc.

El Consejo Superior de Deportes denomina deporte en edad escolar a “todas aquellas actividades que, de forma organizada se celebran fuera del programa de la asignatura de Educación Física en los centros escolares, clubes, asociaciones, etc. y en las que participan deportistas en edad escolar”.

Teniendo en cuenta lo comentado anteriormente, para Gonzalo (2013) el deporte en edad escolar debe poseer las siguientes características:

- Participativo e integrador.
- Coeducativo ya que debe integrar a todas las personas independientemente de sus necesidades.
- Adaptativo, es decir, que cada persona practique el deporte como pueda, atendiendo a sus capacidades y necesidades.
- Carácter voluntario puesto que son los alumnos los que deciden realizarlo por su propia voluntad, consiguiendo de este modo experiencias positivas.
- Complementario a las actividades planteadas en la asignatura de Educación Física.
- Coordinado por parte de los agentes que lo organizan.
- Sano y seguro.
- Carácter extraescolar de la actividad.
- Educativo, donde lo importante es que todos los participantes disfruten, participen y mejoren en el deporte.

Según Rodríguez (2015), el deporte en edad escolar tiene una función primordial en nuestra sociedad, gracias a él los niños se introducen en el ámbito de la práctica deportiva reglada y de competición.

Por todo ello, podemos definir el deporte escolar como aquellas actividades que se desarrollan dentro del centro escolar, pero fuera de la asignatura de Educación Física, y que siguen unas determinadas reglas. Además, el fin es que los niños aprendan las técnicas y las tácticas de cualquier deporte a la vez que disfrutan y se lo pasan bien.

4.5. INICIACIÓN DEPORTIVA

Para Hernández *et al.* (2001), la iniciación deportiva es “el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por cada persona, para la adquisición de la capacidad de ejecución práctica y conocimiento de un deporte. Este conocimiento abarca desde que el individuo toma contacto con el deporte hasta que es capaz de jugarlo con adecuación a su estructura funcional.” (p. 1)

Además, según el Diccionario de las Ciencias del Deporte (1992), la iniciación deportiva es un “proceso ceremonial que indica que las personas adquieren una nueva posición o pertenencia a un grupo”.

Según Blázquez 1999 (p. 24), la iniciación deportiva se caracteriza por:

- Ser un proceso de socialización, de integración de los sujetos con las obligaciones sociales respecto a los demás.
- Ser un proceso de enseñanza-aprendizaje progresivo y optimizador que tiene como intención conseguir la máxima competencia en una o varias actividades deportivas.
- Ser un proceso de adquisición de capacidades, habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes para desenvolverse lo más eficazmente en una o varias prácticas deportivas.
- Ser una etapa de contacto y experimentación en la que se debe conseguir unas capacidades funcionales aplicadas y prácticas.

Por otro lado, Hernández (2000) dice que hay tres factores que intervienen en la iniciación deportiva, siendo estos los siguientes:

- El sujeto, ya que hay que tener en cuenta las características de la persona que está aprendiendo.
- El deporte, hay que tener en cuenta las características del deporte, de su estructura y dinámica.
- El contexto, hay que tener en cuenta tanto las características del individuo como las de la propia actividad que se va a desarrollar, ya que se complementan con el contexto en el que se ubican ambos.

Romero (2006) destaca que las actividades extraescolares, ya sean en unas escuelas deportivas o en otras, han de tener un carácter lúdico-competitivo. Por este

motivo, realiza la siguiente clasificación por edades, según la denominación de las escuelas deportivas y dependiendo de los objetivos que se quiere conseguir en cada franja de edad.

Tabla 6

Fases de la iniciación deportiva

Edad de comienzo	Denominación escuelas deportivas	Objetivos
6-8 años	Formativas o genéricas.	Habilidades coordinativas, básicas y genéricas. Juegos.
8-10 años	Predeportiva, polideportiva o iniciación.	Elementos básicos de uno o varios deportes de forma global.
10-12 años Escuelas deportivas específicas	Específicas de iniciación. Perfeccionamiento.	Táctica-técnica y conocimiento de cada deporte. Entrenamiento del deporte correspondiente.
12-14 años Escuelas deportivas específicas	Específicas de iniciación. Perfeccionamiento. Élite.	Táctica-técnica y conocimiento de cada deporte. Entrenamiento del deporte. Selección de talentos deportivos.
14-16 años Escuelas deportivas específicas	Específicas de iniciación. Perfeccionamiento. Élite	Táctica-técnica y conocimiento de cada deporte. Entrenamiento del deporte correspondiente. Selección de talentos deportivos.
Todas las edades	Ocio-recreación	Crear hábitos. Participación. Deporte para todos. Gusto por la práctica.

Fuente: elaboración propia basándose en la clasificación de Romero Granados 2001

Por tanto, teniendo en cuenta lo comentado anteriormente, podemos definir la iniciación deportiva como un periodo en el que una persona aprende la práctica de uno o varios deportes. Además, los niños suelen empezar en los centros escolares o áreas deportivas donde van aprendiendo las reglas básicas del deporte, así como la técnica y la táctica.

4.6. MODELO COMPRENSIVO

En primer lugar, he de decir que según Sánchez (1998) encontramos dos modelos de enseñanza: el modelo técnico o tradicional y el modelo activo o alternativo. Dentro del último podemos encontrar el modelo horizontal y el vertical. Asimismo, dentro de los modelos horizontales podemos distinguir el modelo comprensivo y el estructural.

Según Blázquez (1999), el modelo comprensivo es introducido en España por los profesores Devís y Peiró que se inclinan por una enseñanza integrada de los grupos de deportes, más que por la enseñanza específica y separada de un deporte en concreto. Es decir, esta forma de enseñanza va de la táctica a la técnica, a través de una serie de juegos que poseen similitudes tácticas con los deportes normales o estándar.

Como bien dicen Alarcón *et al.* (2010), este enfoque de los juegos para la comprensión o la enseñanza comprensiva pone el énfasis no en el desarrollo de la ejecución, sino en el papel del reconocimiento y la comprensión.

Como afirma Monjas (2008):

“El proceso de aprendizaje se convierte en el objetivo primordial y está centrado en el alumno, sin fijarse en los resultados como sucedía en los planteamientos tradicionales. Este modelo se caracteriza fundamentalmente por evolucionar desde la táctica a la técnica utilizando los juegos modificados, a través de los que se busca la comprensión de los principios tácticos básicos del deporte o deportes objeto de aprendizaje”. (p.63)

Según Bunker y Thorpe (1982) citado por Castejón *et al.* (2003) plantean el modelo comprensivo en seis fases:

1. Juego: conocer el juego modificado.
2. Apreciación del juego: los alumnos comprenden el juego, las reglas y las modificaciones.
3. Conciencia táctica: se da importancia a los aspectos tácticos del juego.
4. Toma de decisiones: se basa en el ¿qué hacer? y ¿cómo hacerlo?
5. Ejecución técnica: se basa en las habilidades técnicas del deporte.
6. Realización: se practica el deporte.

Según Devís citado por Gonzalo (2013), las características más importantes de este modelo son las siguientes:

- Parte de la totalidad y no de las partes.
- Se fomenta la comprensión y la reflexión de los contenidos, mediante la búsqueda de soluciones a los problemas encontrados.
- Se basa en situaciones reales o de juego.
- La técnica y la táctica se aprenden a partir de situaciones de juego.
- Se disminuye la competición, fomentando la cooperación y el trabajo en equipo.
- Se fomenta la participación del alumnado, ya que las explicaciones y las demostraciones se sustituyen por la acción de los alumnos.

Por todo ello, podemos decir que al trabajar con una metodología comprensiva vamos a dar más importancia a que el alumnado comprenda el qué, el por qué y el cómo se está trabajando. Además, como bien se ha dicho anteriormente, con este modelo empezaremos a trabajar desde la táctica para acabar con la técnica.

4.7. VALORES EN EL DEPORTE

Desde el ámbito educativo es muy importante educar en valores tanto fuera como dentro de la iniciación deportiva ya que, de esta forma, ayudamos a la formación del alumnado, así como a sus características y capacidades. Por ello, el profesorado debe intentar infundir los valores de solidaridad, respeto, igualdad, cooperación, colaboración, etc.

Dentro del ámbito educativo es muy importante la figura del profesor ya que éste va a impartir las clases de Educación Física a través de unos determinados valores haciendo hincapié en aquellos más adecuados y positivos, por ejemplo: la tolerancia, la solidaridad, la cooperación, la igualdad, el juego limpio, etc.

Según López-Pastor, Monjas y Pérez-Brunicardi (2003) citado en Gonzalo (2013):

“Consideran el uso de estrategias que promuevan el desarrollo de una Educación en Valores en las actividades físico-deportivas, enfatizando la importancia del educador como referente y modelo”. (p. 37)

Además, sería conveniente que desde el centro educativo se diese más importancia en todas las materias a la educación en valores ya que es algo fundamental e imprescindible para concienciar al alumnado sobre sus actuaciones ante los demás. Sin embargo, a pesar de que existe una materia específica llamada “Valores Sociales y Cívicos” en el Real Decreto 26/2016, observamos como ésta tiene menor peso que las demás asignaturas pudiéndose comprobar en el tiempo dedicado a ella en los diferentes cursos de Primaria.

En definitiva, según Monjas (2008):

“La Educación en Valores está presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje no como algo puntual, sino de forma transversal y continua, con la intención de que el alumnado descubra su conexión con la labor que se desarrolla en la asignatura a través de las actuaciones que tienen lugar en la misma”. (p. 111)

Por tanto, los docentes tenemos que ser un buen referente para que nuestro alumnado crezca en un ambiente repleto de valores positivos como, por ejemplo, la solidaridad, la igualdad, el respeto, la tolerancia, etc.

4.8. DATCHBALL

El Datchball es un deporte que nace en Brea de Aragón, un pueblo de Zaragoza, en el curso escolar 2005-2006. En este centro el profesor Navarro Arbués, especialista de Educación Física, junto a sus alumnos de 5º de Primaria empiezan a inventarse las primeras reglas. Este deporte proviene de una adaptación escolar del deporte estadounidense Dodgeball y a partir del juego balón prisionero o brilé.

Dicho deporte aparece en el currículo de Aragón en el Bloque 3 “Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición” de Educación Física, como contenido a impartir en los cursos de Primaria.

Es un deporte de equipos de cancha dividida y a su vez de cooperación-oposición, por lo tanto, no existe el contacto directo entre rivales. Además, los equipos son mixtos y están formados por 6 jugadores cada uno.

Con este deporte se trabajan los aspectos cognitivos, motrices y afectivos, haciendo más hincapié en los aspectos afectivos-emocionales ya que se producen acciones de juego que favorecen el desarrollo de la autoestima puesto que todos los integrantes del equipo se sienten útiles y necesarios.

En cuanto a los aspectos cognitivos, en el Datchball se trabajan la concentración, la toma de decisiones, la velocidad de reacción y la estrategia.

En relación con los aspectos motrices, se desarrollan las habilidades motrices básicas, la coordinación dinámica general y óculo-manual y la exigencia física.

Por último, los aspectos emociones que se dan son la pertenencia al equipo, la integración, la diversión, la participación, la coeducación, la nobleza, la superación, el desarrollo de la autoestima y el respeto al rival.

El objetivo del equipo es acabar con todos los miembros del equipo contrario, evitando que estos cojan la pelota en el aire.

También he de destacar que, al igual que en otros deportes, hay algunas acciones que no están permitidas, siendo estas las siguientes:

- No se puede pisar la línea que separa a los dos campos o atravesarla.
- No está permitido dar a un rival en la cabeza, si esto ocurriese estaría eliminado la persona que ha lanzado la pelota.

- No se puede sostener dos pelotas en la mano a la vez.
- No se puede golpear la pelota con el pie.
- El equipo que tenga más pelotas en posesión está obligado a lanzarlas.
- Los jugadores eliminados no podrán tocar la pelota.

En el Datchball se pueden dar una serie de situaciones especiales que son:

- **Kamikace:** se produce cuando un jugador salta al campo contrario y lanza la pelota a un rival antes de tocar el suelo.
- **Combo:** se produce cuando eliminas a más de una persona a la vez. Esto ocurre cuando da a una persona y antes de tocar el suelo rebota en otra persona.
- **Eliminado con mi propio disparo:** esto ocurre cuando disparo al equipo contrario y se defiende con el escudo y la pelota sale despedida hacia tu campo y te golpea a ti o a un compañero cayendo al suelo, de este modo, estarás eliminado. También puedes ser eliminado cuando vas a realizar un aire, pero, finalmente, la pelota se te acaba cayendo.
- **Salvar al compañero,** si una pelota golpea a un compañero y otro la coge antes de que caiga al suelo, esta pelota se considera que es un aire y, por tanto, salva a la persona que iba a ser eliminado y a otro compañero que ya estuviera eliminado con anterioridad.

Por otro lado, al emplear la metodología del método de enseñanza comprensivo se da mayor importancia a que nuestros alumnos comprendan el qué, el por qué y el cómo se está trabajando. Además, a través de ella el alumnado es el propio protagonista de su aprendizaje.

Teniendo en cuenta el origen del Datchball considero apropiado hacer una tabla en la que se reflejen las similitudes y las diferencias que podemos encontrar con el balón prisionero y el Dodgeball.

Tabla 7

Diferencias y similitudes del Datchball y balón prisionero

SIMILITUDES		DIFERENCIAS	
Datchabl	Balón prisionero	Datchabl	Balón prisionero
Se enfrentan dos equipos.	Se enfrentan dos equipos.	Se juega con tres pelotas.	Se juega con una pelota.

Juegan en cancha dividida.	Juegan en cancha dividida.	Para salvar a un compañero tienes que hacer un aire.	Para salvarte tienes que coger la pelota y eliminar a un rival.
Deporte de cooperación-oposición.	Juego de cooperación-oposición.	La pelota puede hacer de escudo.	La pelota no puede hacer de escudo.
		Hay un número determinado de jugadores.	No hay límite de jugadores.
		Es un deporte.	Es un juego popular.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8

Diferencias y similitudes del Datchabl y Dodgeball

SIMILITUDES		DIFERENCIAS	
Datchabl	Dodgeball	Datchabl	Dodgeball
Se enfrentan dos equipos.	Se enfrentan dos equipos.	Se juega con tres pelotas.	Se juega con seis pelotas.
Juegan en cancha dividida.	Juegan en cancha dividida.	No se puede lanzar con el pie.	Se puede lanzar con el pie.
Deporte de cooperación-oposición.	Deporte de cooperación-oposición.		
La pelota puede hacer de escudo.	La pelota puede hacer de escudo.		
Para salvar a un compañero tienes que hacer un aire.	Para salvar a un compañero tienes que hacer un aire.		
Los compañeros eliminados se	Los compañeros eliminados se		

salvan en función del tiempo que lleven sentados.	salvan en función del tiempo que lleven sentados.		
---	---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Por último, decir que con la propuesta de intervención de este deporte en el TFG pretendo que se valoren los valores educativos mencionados anteriormente y que los alumnos pueden llegar a desarrollar, así como la diversión y la motivación que conlleva el jugar a un deporte alternativo. Además, de que se trabaja la igualdad e integración de todo el alumnado.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. JUSTIFICACIÓN

Para la presente propuesta me he basado en el Real Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

La propuesta se encuentra presente en los contenidos del bloque 4 de Educación Física “Juegos y actividades deportivas” del quinto curso de Primaria y, más concretamente, está destinada para el alumnado de 5º de Primaria.

Con esta propuesta de intervención sobre el Datchball se pretende que el alumnado conozca este deporte alternativo a través de una metodología comprensiva, ya que favorece la participación de todo el alumnado.

He decidido elegir este deporte ya que es poco habitual y, por tanto, los niños no saben de su existencia puesto que no es un deporte tradicional o convencional. Además, con esta elección del deporte se fomenta el trabajo en equipo ya que deben dialogar y cooperar en pequeños grupos para intentar alcanzar el objetivo, eliminar a sus contrincantes.

También he de destacar que al tratarse de un deporte de cancha dividida no existe contacto directo entre los rivales. Por tanto, lo que se busca y se pretende con la propuesta es que alcancen los objetivos propuestos y que desarrollen las competencias básicas. Además de que aprendan y se diviertan jugando.

5.2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta propuesta didáctica se va a desarrollar en un colegio perteneciente a la comunidad de Castilla y León. Se trata de un centro concertado, bilingüe y laico, donde se atiende a la formación del alumnado desde el inicio de su escolarización en la Educación Infantil, hasta su acceso al Bachillerato (Educación Secundaria Postobligatoria).

Por lo general, las familias tienen un nivel socioeconómico medio, con una disponibilidad bastante alta, un rango de edad medio y existe un bajo porcentaje de alumnado inmigrante. Además, la mayoría de las familias son tradicionales, aunque se presencian numerosos casos de familias desestructuradas.

Concretamente, dicha propuesta se va a implementar en el curso de 5º de Primaria, formado por un total de 25 alumnos, siendo 10 niñas y 15 niños. La gran mayoría de ellos tienen un ritmo de aprendizaje homogéneo y apenas presentan dificultades, a excepción de tres alumnos que requieren apoyo educativo.

De los tres alumnos que tienen desfase curricular, uno de ellos está diagnosticado como TDAH y los otros dos como TDA. También, quiero destacar que hay otro alumno que presenta altas capacidades. A pesar de ello, la propuesta no va a modificarse ya que no tienen ningún tipo de problema de motricidad.

5.3. LEGISLACIÓN EDUCATIVA

Para la realización de esta propuesta me basaré en el Decreto 26/2026, del 21 de julio de Castilla y León, en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y en la Orden ECD/65/2015 del 21 de enero. Todos ellos servirán para justificar las actividades, así como los contenidos y habilidades propias de Educación Física y, de esta forma, poder alcanzar los objetivos propuestos.

5.4. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Teniendo en cuenta el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, los objetivos son los “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”.

Los objetivos que me he planteado con la propuesta son los siguientes:

- Practicar el deporte del Datchball a través de una metodología comprensiva.
- Conocer nuevos deportes alternativos.
- Conocer las reglas del deporte y respetarlas.
- Fomentar el respeto y el compañerismo entre los alumnos.
- Favorecer el trabajo en equipo y la cooperación.
- Desarrollar la coordinación dinámica general de los alumnos.
- Conocer las acciones que se pueden dar en un partido de datchball.
- Desarrollar las habilidades de lanzamiento y recepción de la pelota.

5.5. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, los contenidos son “el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado”.

Los contenidos desarrollados se encuentran presentes en el Bloque 4: Juegos y actividades deportivas.

- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.
- Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

5.6. COMPETENCIAS BÁSICAS

En primer lugar, me gustaría hacer mención a qué son las competencias básicas. Teniendo en cuenta el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, estas son las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

En la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Las competencias del

currículo son importantes ya que son los aprendizajes básicos que todo el alumnado debería adquirir al terminar los estudios obligatorios. Estas son las siguientes:

1. Comunicación lingüística
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
3. Competencia digital
4. Aprender a aprender
5. Competencias sociales y cívicas
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
7. Conciencia y expresiones culturales

Con la propuesta de intervención que he planteado se pretende contribuir al desarrollo de las siguientes competencias:

- *Comunicación lingüística*: se va a desarrollar a través del empleo del vocabulario específico, así como en todas las situaciones de verbalización que se dan en las sesiones como, por ejemplo, en las asambleas, las explicaciones de las actividades, etc.
- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*: a través del reconocimiento de las distintas formas geométricas que se puedan encontrar como es el caso de la pelota, el terreno del juego, el material que empleemos para separar los campos, etc.
- *Competencia digital*: esta es la competencia que se va a dar en menor medida, pero no por ello es la menos importante. En la propuesta que he planteado se va a llevar a cabo en la visualización del vídeo expuesto en la primera sesión en la pantalla digital del aula.
- *Aprender a aprender*: el desarrollo de la práctica deportiva de colaboración-oposición, posibilita un incremento de patrones motrices en el alumnado, así como una mejora del aprendizaje táctico permitiendo que vayan adquiriendo nuevos conocimientos.
- *Competencias sociales y cívicas*: esta va a estar presente en todas las sesiones ya que uno de los objetivos es favorecer el respeto y el compañerismo en el alumnado, así como el trabajo en equipo.
- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*: se va a desarrollar ya que el alumno tiene una responsabilidad colectiva por formar parte de un equipo. Además, es

fundamental que el alumno muestre iniciativa a la hora de competir contra otros equipos ya que, de este modo, conseguirá eliminar a los adversarios.

5.7. METODOLOGÍA

Durante el desarrollo de esta propuesta la metodología predominante es la comprensiva, ya que se basa en la importancia de que nuestros alumnos comprendan el qué se está trabajando, por qué se está trabajando y cómo se está trabajando.

Además, en este tipo de metodología las paradas de reflexión-acción y las asambleas finales son de vital importancia. Por un lado, las paradas nos permiten reconducir las actividades de manera que consigamos superar los objetivos propuestos. Por otro lado, las asambleas van a permitir que los alumnos adquieran unos aprendizajes más significativos.

En relación con la metodología, también podemos decir que se trata de una metodología activa y participativa donde el maestro interviene como fuente de información y como guía del aprendizaje de los alumnos. Además, mediante el uso de este tipo de metodología los alumnos son partícipes de su propio aprendizaje mediante la participación consiguiendo un aprendizaje significativo.

Por otro lado, si tenemos en cuenta la clasificación de los estilos de enseñanza que hace Noguera (1992), podemos decir que en esta propuesta se empleará el estilo tradicional y, dentro de este, el mando directo. Esto se debe a que la gran mayoría de las tareas son cerradas que buscan respuestas precisas ajustadas a un modelo. Además, este modelo permite un buen control de la ejecución motriz y del comportamiento del alumnado.

Por último, dentro de este mismo estilo también se hace mención a la asignación de tareas, ya que supone la formación de grupos y son ellos los que ponen su propio ritmo de aprendizaje. Este modelo se trabaja en dos de las sesiones planteadas, siendo estas las que se desarrollan por estaciones.

Estrategias metodológicas generales:

5.7.1. Principios metodológicos de intervención generales

1. Todas las actividades propuestas tienen un carácter lúdico.

2. Se intentará incentivar la motivación de los alumnos preguntándoles en las asambleas finales sobre propuestas de mejoras o aspectos a tener en cuenta para el desarrollo de las futuras sesiones.
3. También se tendrá en cuenta la flexibilidad relacionada con el espacio, el tiempo y los materiales, todos ellos se adaptarán a las circunstancias.
4. Será participativa, ya que se fomentará la participación de todos nuestros alumnos tanto en las actividades como en las asambleas finales.
5. Además, todas las actividades van a tener una perspectiva globalizadora, puesto que lo que se pretende es que los niños desarrollen todas sus capacidades: sociales, afectivas, etc.

5.7.2. Recursos didácticos

En relación con los recursos impresos, se necesitarán el cuestionario final, la ficha de control, la ficha de registro anecdótico, las tarjetas de los superhéroes y la ficha de autoevaluación.

Con respecto a los recursos informáticos, se hará uso de la televisión táctil para visualizar el vídeo en la primera sesión.

En lo que respecta a los recursos humanos, son los alumnos de 5º de Primaria, el profesor de Educación Física y yo.

Por último, en relación con el material, se utilizarán pelotas blandas, bancos, ladrillos, petos, aros y conos.

5.7.3. Organización de espacios

En cuanto a la organización del espacio, si las condiciones meteorológicas lo permiten la propuesta didáctica se llevará a cabo en el patio del colegio. Sin embargo, si hiciese mal tiempo se realizará en el gimnasio del centro, adaptando las actividades al espacio disponible.

Además, la primera sesión también se llevará a cabo en el aula ya que hay que visualizar el vídeo explicativo sobre el Datchball.

5.7.4. Organización y distribución del tiempo

Por último, en relación con la organización y la distribución del tiempo, la propuesta de intervención se realizará durante el segundo trimestre y el tercer trimestre y, más concretamente, del 28 de marzo de 2022 al 19 de abril de 2022.

La propuesta consta de 6 sesiones en total, habiendo dos clases semanales de Educación Física. Las sesiones de los lunes son de 60 minutos, de 10:00 a 11:00. Mientras que, la clase de los martes es de 11:30 a 13:00, es decir, de 90 minutos. La estructura de las sesiones va a ser la siguiente:

Tabla 9

Estructura de las sesiones

Sesiones	Objetivo
Sesión 1	Conocer el deporte.
Sesión 2	Conocer las diferentes situaciones de juego que se pueden dar.
Sesión 3	Perfeccionar las técnicas de lanzamiento y de puntería.
Sesión 4	Jugar al Datchball.
Sesión 5	Seguir familiarizándonos con el deporte.
Sesión 6	Jugar al Datchball y evaluar la propuesta.

5.8. EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado se llevará a cabo de manera continua, global e individual y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas del currículo. Para ello, se evaluará a los alumnos teniendo en cuenta los objetivos y los aprendizajes adquiridos a través de los criterios y estándares de evaluación.

Según Barrientos, *et al.* (2019), “los modelos de evaluación formativa defienden que la finalidad principal de todo proceso de evaluación debe ser la de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar”. Por este motivo, la evaluación también tendrá una función formativa ya que, de este modo, podremos conocer los niveles de avance en el desarrollo de las competencias. Además, para evaluar las sesiones el docente completará al finalizar cada una de ellas una ficha de control individualizada.

También se hará una evaluación continua durante todas las sesiones donde la observación será la técnica principal. Según Delgado y Oliver (2006), este tipo de evaluación “proporciona al docente información que le permite intervenir para mejorar y reorientar el proceso de aprendizaje, ya que dispone de una visión de las dificultades y de

los progresos de los estudiantes, informar sobre el mismo y, finalmente, calificar el rendimiento del estudiante”.

Para Rosales (2014) la evaluación final “tiene como finalidad la calificación del alumno y la valoración del proyecto educativo, del programa desarrollado, de cara a su mejora para el período académico siguiente”. Por este motivo, se realizará una evaluación final a través del cuestionario final donde se comprobará si el alumnado ha conseguido superar los objetivos propuestos.

Por último, he de destacar que también es importante evaluar la propuesta. Por este motivo, el alumnado tendrá que realizar una autoevaluación donde se autoevaluará y evaluará las sesiones.

5.8.1. Criterios y estándares de evaluación

En primer lugar, voy a hacer referencia a qué son los criterios y los estándares de evaluación. Como se recoge en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, los criterios de evaluación son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Es decir, describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura. En cambio, los estándares de evaluación son las especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura. Deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Teniendo en cuenta los criterios y estándares de evaluación que aparecen en el Real Decreto 26/2016 del área de Educación Física en nuestra propuesta se dan los siguientes:

Tabla 10

Criterios y estándares de evaluación

Criterios de evaluación	Estándares de evaluación
Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones	Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.	Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperaciónoposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.	Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.
Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad. Acepta y cumple las normas de juego.

Fuente: elaboración propia

5.8.2. Técnicas e instrumentos de evaluación

La evaluación de los alumnos será individual y global. Para ello, utilizaremos varios instrumentos y técnicas de evaluación, como, por ejemplo, la observación directa y las conversaciones durante las paradas de reflexión-acción y en las asambleas finales. Además, la evolución del alumnado quedará reflejada en las hojas de control que completará el docente al finalizar cada sesión.

Para la evaluación de los alumnos emplearemos diversas técnicas de evaluación siendo las siguientes:

- La observación directa, ya que nos va a permitir introducir cambios y mejoras en las sesiones próximas. Además, se tendrá en cuenta el trabajo diario de cada alumno puesto que quedará reflejado en las fichas.
- Las conversaciones durante todas las sesiones a través de las asambleas finales y las paradas de reflexión-acción.
- Se realizarán fotografías y vídeos durante las sesiones que permitirán al docente comprobar si los alumnos han realizado correctamente los ejercicios y si han cumplido las normas.

También utilizaremos diferentes instrumentos de evaluación correspondientes a las técnicas empleadas:

- Las fichas de control y la del registro anecdótico, lo que nos va a permitir ver la evolución de los alumnos a lo largo de la propuesta. (Ver Anexo 3)
- El cuestionario final y la ficha de autoevaluación, que va a permitir comprobar el grado de adquisición de los conocimientos por parte de los alumnos. (Ver Anexo 3)
- Una ficha de control al acabar la propuesta que deberá completar el docente de la asignatura de Educación Física para dar veracidad a las fichas de control completadas por mí. (Ver Anexo 3)

5.9. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En cuanto a la estructura de las sesiones va a ser siempre la misma. Las sesiones de los lunes tendrán una duración de 60 minutos, mientras que las sesiones de los martes durarán 90 minutos.

Basándonos en la clasificación que hacen Vaca y Varela (2008), “la estructura en la que se desarrolla la sesión se compone siempre de tres momentos: encuentro, construcción del aprendizaje y despedida. Dentro de cada uno de ellos se suceden una serie de fases fruto del transcurrir de la práctica”. (p. 115).

Por tanto, teniendo en cuenta la clasificación anterior nos inspiraremos para realizar la estructura que se llevará a cabo durante nuestra propuesta siendo esta la siguiente: empezando, en marcha, y para terminar.

5.9.1. Desarrollo de las actividades

En este apartado vamos a detallar los 60 minutos del desarrollo de la sesión en una tabla en la que aparecerá la estructura que vamos a seguir en la propuesta. Para ello, se desarrollarán a continuación las sesiones 1, 2 y 3 y las demás se podrán encontrar en los anexos.

Tabla 11

Sesión 1 (Día 28 de marzo de 2022)

Empezando	<p>En primer lugar, explicaré en qué va a consistir la propuesta de intervención. Para ello, empezaré explicando que el deporte que vamos a realizar es un deporte alternativo llamado Datchball. Seguidamente, les pondré un breve vídeo dónde podrán ver cómo se juega.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=B7tB0o4ui1U&t=126s</p> <p>Después, nos trasladaremos al gimnasio y jugaremos al juego “<u>Cazadores y conejos</u>”, que consiste en que 5 personas son cazadores y todos los demás conejos. Además, los cazadores dispondrán de 3 pelotas.</p> <p>Los cazadores tendrán que intentar pillar a los demás, pero para ello, el cazador que tenga la pelota en la mano solo podrá dar 3 pasos, en cambio, los cazadores que no tengan balones podrán moverse por todo el espacio.</p> <p>El objetivo del juego es dar a los conejos sin que la pelota bote en el suelo antes. Si un conejo es dado, se sentará en el suelo. Para salvar a los conejos, dos de los que estén vivos deben levantar a la persona que está sentada cogiéndole a la vez, uno de cada mano. Sin embargo, estos podrán ser dados mientras intentan ayudar a su compañero. Además, si un conejo coge la pelota en el aire cuando le disparan no será eliminado y puede tirar la pelota lejos.</p>
En marcha	<p>Realizaremos un “<u>Minitorneo del Datchball</u>”. Para ello, se les explicará las normas principales del deporte. Cuando son eliminados deben sentarse en orden en el banco, no pueden tocar las pelotas ni ayudar a su equipo. Acto seguido, dividiremos a la clase</p>

	<p>en 4 grupos de 6 personas cada uno, excepto uno que será de 7 personas.</p> <p>A continuación, se realizarán los partidos y se juega al equipo que llegue a 3 victorias, después se enfrentarán los que ganan de un lado contra los que ganan del otro, además de un tercer y cuarto puesto.</p>
Y para terminar	<p>Se recogerá el material y se procederá a realizar una asamblea final, en la que se reflexionará y preguntará al alumnado acerca de la sesión.</p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 12

Sesión 2 (Día 29 de marzo de 2022)

Empezando	<p><u>Primer juego: “Pelota sentada”</u>: se lanza una pelota hacia arriba y el que la coge solo puede dar tres pasos para disparar a otra persona. Las reglas para matar son que, si la pelota te toca te tienes que sentar y si la coges al aire se sienta la persona que te la ha lanzado. Cuando estás en el suelo sí que puedes coger la pelota cuando pase por tu lado, pero sin moverte del sitio y, de esta forma, te salvarás.</p>
En marcha	<p><u>Segundo juego: “Estaciones de situaciones de juego en el <u>datchball</u>”</u>: dividiremos a la clase en 3 equipos, que rotarán por las estaciones a los 5 minutos. En cada rincón, encontrarán una tarjeta en la que viene escrito lo que tienen que realizar. Sin embargo, se explicarán en qué consiste cada estación previamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Kamikaces</u>: en esta zona se realizan Kamikaces tratando de coordinar el salto con el lanzamiento. Hay varios niveles: 1) saltar antes de la cuerda, 2) saltar con la pierda adecuada, la contraria a la mano de lanzamiento, 3) Estirar la mano en el aire para conseguir un buen lanzamiento, 4) Potencia de Salto y 5) Llegar a mirar al objetivo e incluso amagar en el aire. Además, cuando se realiza el kamikace deberán acabar lanzando a la portería.

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Escudos</u>: en esta zona, un grupo de alumnos se colocan todos en un lado excepto uno del grupo, que será el que empiece realizando escudos. El objetivo es entrenar al que está defendiéndose con el escudo (balón) y no golpearle. Cada integrante hace dos tiros y se cambia por su compañero. - <u>Aires</u>: en la tercera zona los alumnos se entrenarán a coger los balones en el aire. No se trata de golpear o eliminar a los compañeros sino de que estos sean capaces de coger los aires, es decir, la pelota en el aire. <p><u>Tercer juego: “Partidos de datchball”</u>: En primer lugar, se les volverá a recordar las normas del deporte y se procederá a realizar los equipos.</p> <p>A continuación, se les dirá que el equipo que gane permanecerá jugando contra otro de los equipos que está en el banquillo. Aunque si un equipo gana 3 veces consecutivas deberá salirse del campo para que entren los dos equipos que estaban en el banquillo, pues, de esta manera, se evitará que si un equipo gana siempre esté jugando todo el rato.</p>
Y para terminar	Se procederá a recoger el material y se realizará una pequeña asamblea final, en la que se reflexionará acerca de la sesión.

Tabla 13

Sesión 3 (Día 4 de abril de 2022)

Empezando	<p><u>Primer juego: “Pilla-pilla”</u>: Un alumno empezará ligándola y llevará una pelota en la mano, con la cual deberá intentar pillar al resto de sus compañeros tocándoles con la pelota. Una vez que haya pillado a uno de sus compañeros, este pasará a ser pillador junto a él, y así sucesivamente hasta que no quede ninguno. Los alumnos pillados podrán pasarse la pelota entre ellos, pero no podrán lanzar la pelota para dar a un compañero.</p>
------------------	---

<p>En marcha</p>	<p>En esta parte de la sesión se llevará a cabo cuatro estaciones relacionadas con la puntería y las técnicas de lanzamiento. Para ello, dividiremos al alumnado en cuatro grupos y cada uno de ellos empezará en una estación, pero transcurrido un tiempo, rotarán a la estación que tengan a su derecha.</p> <p>Los cuatro rincones son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Guillermo Tell</u>: para realizar esta estación, un alumno se colocará en la zona de disparos, con unas pelotas encima de las palmas de su mano. Los demás compañeros de la fila tendrán que intentar dar a las pelotas, cada pelota vale 5 puntos. Sin embargo, si golpeas en cualquier parte del cuerpo al que disparas, se cambia por el que lanza. Al final de la partida, tendrán que sumar cuántos puntos han conseguido en total entre el grupo. - <u>Los ladrillos</u>: se coloca una serie de ladrillos (encima de unos bancos si es dentro del gimnasio) y los alumnos tendrán que intentar golpearles. Cada ladrillo vale 5 puntos. Cuando todos los ladrillos han sido derrumbados, se vuelven a colocar y se empieza de nuevo. Antes de cambiar de estación, deberán de contar cuántos puntos han conseguido en total entre el grupo. - <u>Los aros</u>: un alumno se situará en la zona de disparos y tendrá que sujetar dos aros, a distintas alturas. Los que lanzan tienen 2 tiros para intentar conseguir meter las pelotas dentro de los aros. Además, una vez que lancen se cambiarán con la persona que sostiene los aros. - <u>Tiro al mono</u>: se coloca un alumno en una línea, imitando a un mono. Este se puede reír y saltar. A una distancia acorde, el resto de los compañeros tratan de golpearle con unas pelotas de goma espuma. Si lo consiguen, se cambian y se convierten en mono.
<p>Y para terminar</p>	<p>Se procederá a recoger el material y se realizará una pequeña asamblea final, en la que se reflexionará acerca de la sesión.</p>

5.10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

La puesta en práctica se ha llevado a cabo en un colegio concertado de Castilla y León, con el alumnado de 5º de Educación Primaria.

La intervención didáctica constaba de 6 sesiones, de las cuales se han desarrollado todas. Como ya he mencionado anteriormente, las sesiones de los lunes duraban 60 minutos, mientras que las de los martes duraban 90 minutos.

Además, durante la realización de la propuesta con el alumnado de 5º de Primaria no hubo ningún inconveniente, por lo que no se ha tenido que modificar las sesiones.

También quiero destacar que los juegos los hemos realizado en el patio. Para los partidos del Datchball nos trasladábamos al gimnasio para realizarlos en un espacio cerrado, evitando que las pelotas pudieran salir al exterior.

Por lo tanto, la realización de la propuesta es la misma que se muestra en el desarrollo de las sesiones.

6. RESULTADOS

A continuación, vamos a ver los resultados obtenidos basándonos en los objetivos que nos propusimos en nuestra propuesta de intervención. Toda la información que encontremos en este apartado está sacada de la ficha de control del docente de la asignatura, las fichas de control de cada sesión rellenas por mí y de los cuestionarios finales completados por los alumnos.

Evolución del aprendizaje sobre la propuesta de intervención:

Con el desarrollo de esta propuesta hemos podido apreciar el desarrollo de numerosos valores positivos, ya que con dicho deporte se trabajan multitud de valores y, además, algunos de los ítems de la rúbrica de evaluación están relaciones con otros valores.

- Respeto de las normas o reglas, material y compañeros

En cuanto al respeto por el material, el alumnado lo tiene bien asimilado, por lo que no hubo ningún inconveniente relacionado con esto.

En relación con sus compañeros y rivales tampoco hubo problemas, ya que sabían que no íbamos a tolerar ninguna falta de respeto y, por tanto, si ocurría algo inapropiado se tomarían medidas al respecto.

También he de destacar que al principio observé que muchos de los alumnos no cooperaban ni trabajaban en equipo. Sin embargo, cuando realicé alguna parada de reflexión-acción cambiaron la actitud y empezaron a cooperar y ayudarse entre los miembros del mismo equipo.

En cambio, con el respeto de las normas y las reglas del juego, podría decir que al inicio de la primera sesión algún alumno no mostró un respeto absoluto, pero, a medida que iban pasando las sesiones, todos los alumnos las cumplieron a la perfección.

Como he podido recoger en una ficha de control por parte del docente que imparte Educación Física en la Cooperativa todos los alumnos han respetado las normas. También, ha recogido que todos los alumnos han cooperado con el resto de sus compañeros en todas las sesiones.

Paradas de reflexión- acción y asambleas finales

Durante la propuesta de intervención he realizado alguna parada de reflexión-acción para solucionar algún inconveniente o para que piensen sobre lo que están haciendo y cómo lo están llevando a cabo.

Por su lado, las asambleas finales nos han servido para reflexionar un poco más en profundidad sobre aquellos aspectos que más nos llamaban la atención al docente y a mí. Por ejemplo, las estrategias que han llevado a cabo o el espacio y la colocación que utilizaban sobre todo en los partidos del Datchball.

Conocimientos finales del alumnado

El primer día de la puesta en práctica realicé una breve explicación sobre lo que iban a consistir las 6 sesiones que iba a realizar. Seguidamente, visionaron un vídeo sobre el Datchball, en el cual se explicaba de nuevo qué era, los valores que se pretenden trabajar con este deporte, así como los aspectos fundamentales del juego (cómo deben ser los equipos, las reglas de ataque y de defensa, las situaciones que se pueden dar, etc).

En el cuestionario final que llevé a cabo, seis alumnos respondieron únicamente con lo siguiente en la primera pregunta “¿qué es el Datchball?”.

“Es un juego”, “un juego de pelotas”, “es un deporte” o “es un deporte de equipos”.

Por el contrario, otros alumnos elaboraron un poco más sus respuestas contestando de la siguiente forma:

“Es un juego que consiste en que hay 2 equipos y se tienen que dar a los otros con las pelotas. Si te eliminan, tu equipo tiene que hacer un aire”.

“Un juego en el que hay 6 pelotas y consiste en eliminar a los jugadores del equipo contrario”.

“El datchball es un juego en el que hay que ir corriendo a por 6 pelotas y eliminar al otro equipo”.

Por último, he de destacar que otros muchos optaron por responder a esta pregunta relacionándolo con el balón prisionero. Algunas de las respuestas que se recogen son las siguientes:

“Es parecido al balón prisionero, pero mucho mejor”.

“Como balón prisionero, lo único que los balones están en el medio, no hay cárcel y tienes que correr para coger la pelota”.

“Es un estilo de balón prisionero cooperativo”.

En la segunda pregunta del cuestionario había que seleccionar las respuestas que fueran válidas sobre el deporte. En esta cuestión todo el alumnado respondió correctamente rodeando las dos opciones correctas, siendo las siguientes:

“De cooperación-oposición y de cancha dividida”.

La tercera pregunta estaba relacionada con los valores que predominan en este deporte. En esta cuestión me ha sorprendido la respuesta que han dado varios alumnos ya que hacen referencia a la competitividad. Algunas de las respuestas han sido las siguientes:

“La cooperatividad, la amabilidad y el respeto”.

“Competencia, cooperación, coordinación, pensar, hacer lo correcto...”.

“Compañerismo, competitividad y amistad”.

En relación con la cuarta pregunta, “¿cuántos jugadores forman un equipo y cómo deben estar formados los equipos?”, prácticamente todo el alumnado ha contestado correctamente diciendo que los equipos han de ser mixtos y están formados por un total de 6 personas.

Las preguntas cinco y seis estaban relacionadas con las situaciones que se podían dar en el juego, siendo estas el aire y el escudo. En estas preguntas ha habido diversidad de respuestas, pero la gran mayoría han sido correctas, destacando las siguientes:

“El aire es cuando coges la pelota sin que bote y salvas a un compañero”. “El escudo es cuando coges una pelota y te defiendes”.

“El aire es coger el balón en el aire, cuando lo coges salvas a un compañero eliminado y eliminas al que lo ha lanzado”. “Un escudo es dar a las pelotas que te lanzan con otra pelota”.

Por último, la séptima pregunta era para conocer la opinión de los alumnos en relación con las diferentes sesiones. Las respuestas que han dado todos los alumnos han sido positivas, como, por ejemplo:

“Me han parecido muy chulas y muy interesantes”.

“Muy buenas, me he divertido mucho”.

“Buenas, me encantaría repetirlas”.

“Muy divertidas y bien explicadas”.

Educación en valores

Al principio de la propuesta, los alumnos eran más competitivos y se limitaban a jugar de manera individual, pero a medida que fuimos avanzando y gracias a las paradas de reflexión-acción, vieron la importancia de cooperar con sus compañeros y empezaron a hacerlo.

Por tanto, gracias a lo comentado anteriormente, hemos conseguido que a través de las paradas y las asambleas finales se consiga favorecer los valores positivos como la cooperación, el trabajo en equipo y la inclusión de todo el alumnado. Esto se debe a que ningún alumno ha estado apartado del grupo durante las diferentes actividades y sesiones.

Reflexión del docente de la asignatura

Por último, me gustaría hacer mención a las observaciones que ha realizado IM, docente de la asignatura de Educación Física.

“Los alumnos han tenido una gran implicación en las sesiones llevadas a cabo. Les ha gustado mucho y han estado muy motivados. Al ser un deporte nuevo para ellos todos partes del mismo nivel y es mucho más divertido para ellos”.

Como se puede observar, las sensaciones han sido bastantes positivas con respecto a las sesiones que se han llevado a cabo con el deporte alternativo elegido. Esto se debe a que no están acostumbrados a realizar y practicar nuevos deportes el hecho de sacarles de lo “normal y habitual” les hace mostrar una mejor actitud. Todo ello tiene su reflejo en las sensaciones que he sacado al finalizar cada sesión y, además, en las fichas de control completadas por IM y por mí.

7. CONCLUSIONES

En este apartado vamos a comprobar si se han cumplido o no los objetivos que teníamos planteados en el TFG. Para ello, se va a ir nombrando uno por uno.

Conocer y fomentar nuevos deportes alternativos dentro del colegio.

Este objetivo se ha propuesto porque considero importante que los alumnos conozcan nuevos deportes, ya que en la mayoría de los casos los docentes prefieren centrarse en aquellos deportes más convencionales como son el fútbol, el baloncesto o el voleibol.

Seleccionar el Dacthball como deporte alternativo se ha debido en gran parte a que ningún alumno lo conocía, por lo que todos empiezan con los mismos conocimientos y parten del mismo nivel.

Además, es un deporte que fomenta el trabajo en equipo, ya que tienen que colaborar todos los integrantes del grupo para conseguir que no les eliminen e intentar vencer a sus rivales.

Por tanto, es un deporte que fomenta valores positivos y sobre todo es motivador para los alumnos, ya que es nuevo para ellos y van a sentir más curiosidad por querer jugar.

Trabajar el Dacthball a través de la educación en valores.

Este objetivo se ha seleccionado porque es fundamental que realizando deportes se fomenten valores positivos como son el respeto, el compañerismo, el trabajo en equipo, la igualdad, etc. De este modo, la práctica deportiva va a ser más gratificante para el alumnado, ya que van a competir con sus compañeros de manera sana y van a tener la oportunidad de jugar más tiempo.

En relación con la competición, he de decir que esta no es negativa siempre y cuando desarrolle bien. Es decir, si el único fin de los alumnos es ganar y enfadarse si no lo consiguen, esto va a perjudicar al buen clima de clase, por lo que en este caso sí que sería negativo.

Además, como se ha podido observar en las diferentes sesiones, los valores positivos han predominado en todo momento, ya que han sabido respetar a sus compañeros y a sus rivales.

Por todo ello, uno de los aspectos que se ha trabajado en las paradas de reflexión-acción y en las asambleas es el tema de las actitudes negativas hacia los compañeros, ya que en todo momento les dije que no iba a tolerar ninguna falta de respeto.

Finalmente, podemos afirmar que este objetivo se ha conseguido ya que se han desarrollado valores como el respeto, el trabajo en equipo, la deportividad, etc., a pesar de que la competitividad estaba presente en algún jugador.

Fomentar la participación y la inclusión del alumnado.

En primer lugar, lo que hemos podido comprobar con la propuesta de intervención propuesta es que todos los alumnos han estado motivados y han mostrado interés por participar en las diferentes sesiones, así como en todas las actividades.

Para fomentar la participación del alumnado se ha decidido realizar grupos pequeños con el objetivo de que tuviesen una mayor implicación en las actividades. De esta forma se ha conseguido que todos los alumnos mostrasen una actitud positiva y quisiesen seguir jugando y realizando más sesiones relacionadas con el Datchball.

Por último, he de destacar que todos los alumnos han estado integrados en el grupos-clase, así como en los grupos reducidos que se han ido formando a lo largo de las sesiones.

Respetar las normas del deporte, a los compañeros y al docente.

Este objetivo se eligió por el motivo de que es fundamental que todo el alumnado respete las normas y las reglas de los diferentes juegos y deportes a los que jueguen, ya que de este modo transcurrirá el juego de manera justa para todos los participantes.

Además de acatar las normas de los juegos es imprescindible respetar tanto a los compañeros como al propio docente para que haya una buena convivencia en la clase.

Finalmente, hay que destacar que en todas las sesiones ha habido un buen clima. Esto se debe a que todos los alumnos se han respetado entre ellos sin tener en cuenta el equipo al que pertenecían. También han respetado las normas provocando que se

disputasen las diferentes actividades de forma fluida y no se ha tenido que interrumpir las sesiones para llamarles la atención por la falta de cumplimiento de estas.

8. INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS

Por último, una vez acabada la propuesta de intervención vamos a hacer referencia a posibles líneas de trabajo en relación con este tema, destacando las siguientes:

Analizar diferentes tipos de metodologías dentro de un mismo deporte.

Bajo mi punto de vista, considero apropiado trabajar dentro del mismo deporte con dos metodologías diferentes. De esta manera vamos a comprobar cuál es la más adecuada para llevar a cabo, además de ver cómo se desenvuelve el alumnado ante dos metodologías diferentes.

Por ejemplo, dentro del Datchball se podría utilizar la metodología tradicional y la metodología compresiva, siendo esta segunda la que se ha puesto en práctica con la propuesta de intervención.

Examinar los valores que fomentan cada modelo de enseñanza.

Al igual que en el apartado anterior, considero apropiado trabajar con dos modelos de enseñanza diferentes para comparar qué valores se trabajan en cada uno de ellos. De este modo, comprobaremos cuál se ajusta más para ponerlo en práctica con estudiantes de Primaria. Esto es un aspecto fundamental para tener en cuenta ya que, en la gran mayoría de las ocasiones, la competición se ve como algo negativo y no siempre tiene porqué serlo.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, F.; Cárdenas, D.; Miranda, M.; Ureña, N.; y Piñar, M. (2010). La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de Investigación en Educación*, 7(1), 91-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3216761>
- Alcoba, A. (2001). *Enciclopedia del deporte*. Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L.
- Barrientos, E.; López, V. y Pérez, D. (2019). ¿Por qué hago evaluación formativa y compartida y/o evaluación para el aprendizaje en EF? La influencia de la formación inicial y permanente del profesorado. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 37-43. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/66478/42189>
- Blázquez, M. (1999). La metodología comprensiva para la enseñanza del deporte en el currículum del maestro especialista en Educación Física. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (14), 107-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292739>
- Blázquez, D. y Ramírez, F. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Inde.
- Carbonero, C. y Cañizares, J. (2016). *Los deportes: concepto y clasificaciones: el deporte como actividad educativa: deportes individuales y colectivos presentes en la escuela: aspectos técnicos y tácticos elementales: su didáctica*. Wanceulen Editorial.
- Castejón, F. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza*. Madrid. Pila Teleña (edición electrónica).
- Castejón, J.; Jiménez, F.; Giménez, J.; y López, V. (2003). *Concepción de la enseñanza comprensiva en el deporte: modelos, tendencias y propuestas*. Editorial Wanceulen.
- Chiva, O.; Hernando, C.; y Salvador, C. (2015). Historia del deporte: una doble perspectiva. *TRANCES: Revista de Trasmisión de Conocimiento Educativo y de*

Consejo Superior de Deportes. (s.f.). Deporte en Edad Escolar. Consultado el 12 de abril de 2022. <https://www.csd.gob.es/es/promocion-del-deporte/deporte-en-edad-escolar>

Decreto 26/2016, de 21 de julio, pro el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-26-2016-21-julio-establece-curriculo-regula-implant>

Delgado, M.A. (1992). *Los estilos de enseñanza en la educación física*. Granada: ICE

Delgado, A. y Oliver, R. (2006). La evaluación continua en un nuevo escenario docente. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(1), 1-13.
<https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v3n1-delgado-oliver/266-1183-2-PB.pdf>

Diccionario de las Ciencias del Deporte. (1992). Málaga: Unisport

Fraile, A. (Coord.); Álamo, J.; Van Den Bergh, K.; González, J.; Graça, A.; Kirk, D.; Lombardozzi, A.; Macazaga, A.; Monjas, R.; Romero, S.; y Theeboom, M. (2004). *El deporte escolar en el siglo XXI: análisis y debate desde una perspectiva europea*. Graó.

Gonzalo, L. (2013). *Diagnóstico de la situación del deporte en edad escolar en la ciudad de Segovia*. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid

Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento deportivo*. Inde.

Hernández, J.; Castro, U.; Gil, G.; Cruz, H.; Guerra, G.; Quiroga, M.; Rodríguez, J. (2001). La iniciación deportiva a los deportes de equipo de cooperación/oposición desde la estructura y dinámica de la acción de juego: un nuevo enfoque. *Revista digital: Educación Física y Deportes*, (6),33.
<https://www.efdeportes.com/efd33/inicdep.htm>

- Macías, J. (2011). Paseo por la historia del deporte. *Revista digital: Innovación y experiencias educativas*, (39), 1-10. <https://docplayer.es/17032600-Paseo-por-la-historia-del-deporte.html>
- Monjas, R. (2008). *Análisis y evolución de la propuesta de enseñanza deportiva en la formación inicial del profesorado de educación física a través de la evaluación del alumnado*. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid.
- Navarro, R. (2018). El Datchball extraescolar. *Asociación Internacional de Datchball*. 1-40. <https://www.datchball.com/unidad-didactica-datchball/>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Editorial: Unisport
- Parlebás, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxeología motriz*. Editorial Paidotribo
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Robles, J.; Abad, M.; y Giménez, F. (2009). Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual. *Revista digital Efdeportes*, año 14, (138). <https://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm>
- Rodríguez, M. (2015). Introducción a la legislación del deporte en edad escolar a nivel nacional y europeo. *Sportis. Revista técnico-científica del deporte escolar, educación física y psicomotricidad*, 1(2), 156-163. <http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2015.1.2.1410>
- Romero Granados, S. (2001). *Formación deportiva. Nuevos retos en educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

- Romero Granados, S. (2006). El deporte escolar: sentido y alcance en la actualidad. *Aulas de verano*. En Gil Madrona, P. (Dir.) *Instituto superior de formación del profesorado* (131-156). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y assesment su impacto en la educación actual. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 4(662), 1-14. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:GGwFW-WT8s0J:scholar.google.com/+evaluaci%C3%B3n+final+educaci%C3%B3n&hl=es&as_sdt=0,5
- Sánchez Gómez, R. (1998). La enseñanza para la comprensión de los juegos deportivos: Aportaciones a la Educación Física. En A. García, F. Ruíz y A. J. Casimiro (Coords.), *La enseñanza de la Educación Física y el deporte escolar*. (pp. 67- 70). Almería: Universidad de Almería. Instituto Andaluz del Deporte.
- Vaca, M. y Varela, M. (2008). *Motricidad y aprendizaje: el tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Graó.

10. ANEXOS

Anexo 1. Desarrollo de las actividades

Tabla 14

Sesión 4 (Día 5 de abril de 2022)

Empezando	<p><u>Primer juego: “Tocado”</u>: Hacemos grupos de 6 jugadores, una persona se coloca en el centro del círculo y es al que tenemos que “torear” pasando la pelota entre los que están formando el círculo. Si el del centro toca la pelota o toca a la persona que tiene la pelota, se salva y se cambia con él. Además, si se le cae la pelota a una persona del círculo se cambia por el que está dentro.</p>
En marcha	<p><u>Segundo juego: “Atrapa pelotas”</u>: para realizar este juego continuaremos con los equipos anteriores. Después, se coloca un jugador de cada equipo frente al mismo. Él será el “Atrapa Pelotas” de manera que trate de atrapar el mayor número de pelotas que le lanzan los compañeros. El jugador que atrapa pelotas NO tiene vidas, ni tampoco se trata de eliminarlo, sino que los jugadores tratan de echarle pelotas a diferentes alturas para que las pueda coger en un tiempo determinado.</p> <p><u>Tercer juego: “Partidos de datchball”</u>: con los mismos equipos, se realizará un minitorneo de datchball. Pero, en primer lugar, se preguntará al alumnado cuáles eran las reglas de este deporte. Acto seguido, procederán a jugar dos de los cuatro equipos, y el que gane se enfrentará a otro equipo y así sucesivamente.</p>
Y para terminar	<p>Se procederá a recoger el material y se realizará una pequeña asamblea final, en la que se reflexionará acerca de la sesión.</p>

Tabla 15

Sesión 5 (Día 18 de abril de 2022)

<p>Empezando</p>	<p><u>Primer juego: “Partida de ajedrez”</u>: se divide a la clase en dos grupos y cada uno de ellos se componen de las figuras del ajedrez (peones, caballos, torres, alfiles, rey y reina).</p> <p>Se juega de la siguiente manera: Comienza un equipo atacando al otro, para eso se coloca el equipo que va a ser atacado con la palma de la mano hacia arriba y el jugador que les va a retar debe de ir uno a uno, tocando la palma o golpeando una palmada más fuerte a aquel que quieran retar. Al golpear fuerte la palma del otro jugador, este deberá atraparle antes de que este vuelva a su campo, sino estará eliminado. Cada vez reta un equipo.</p> <p>Las figuras del ajedrez se defienden así: los peones se defienden entre ellos, pero entre todos defienden al rey en caso de que sea retado. Las figuras (caballos, torres, alfiles) se defienden 2 a 2 (es decir, si retan a un caballo salen los dos, y si no lo hacen y eliminan a uno, el otro estará eliminado también). Las figuras también defienden a la reina. El equipo que elimina al rey gana.</p> <table border="1" data-bbox="528 1211 1350 1375"> <tr> <td data-bbox="528 1211 703 1256">Equipo 1</td> <td data-bbox="703 1211 1198 1256"></td> <td data-bbox="1198 1211 1350 1256">Equipo 2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="528 1256 703 1301">Zona de</td> <td data-bbox="703 1256 1198 1301"></td> <td data-bbox="1198 1256 1350 1301">Zona de</td> </tr> <tr> <td data-bbox="528 1301 703 1375">Salvación</td> <td data-bbox="703 1301 1198 1375"></td> <td data-bbox="1198 1301 1350 1375">salvación</td> </tr> </table>	Equipo 1		Equipo 2	Zona de		Zona de	Salvación		salvación
Equipo 1		Equipo 2								
Zona de		Zona de								
Salvación		salvación								
<p>En marcha</p>	<p><u>Segundo juego: “Batalla de balones”</u>: se divide a la clase en dos grupos nuevos. En el centro de la pista se colocan bancos para separar los dos campos. Cada jugador comienza con una pelota y no puede pasar al campo contrario, aunque sí que puede subirse a los bancos para intentar dar a sus rivales. En caso de que un alumno sea golpeado sigue jugando, pero sentados en el sitio donde les han golpeado. Desde su posición pueden disparar, herir o hacer aires para salvarse.</p> <p><u>Tercer juego: “partidos”</u>: En primer lugar, se les volverá a recordar las normas del deporte y se procederá a realizar los equipos.</p>									

	A continuación, se les dirá que el equipo que gane permanecerá jugando contra otro de los equipos que está en el banquillo. Aunque si un equipo gana 3 veces consecutivas deberá salirse del campo para que entren los dos equipos que estaban en el banquillo, pues, de esta manera, se evitará que si un equipo gana siempre esté jugando todo el rato.
Y para terminar	Se procederá a recoger el material y se realizará una pequeña asamblea final, en la que se reflexionará acerca de la sesión.

Tabla 16

Sesión 6 (Día 19 de abril de 2022)

Empezando	<u>Primer juego: “Vampiro”</u> : Un alumno la liga y sale del centro del campo con una pelota. No puede andar con ella, tan sólo disparar. El alumno que es golpeado va a la caja y coge otra pelota ayudando al vampiro inicial a ligarla. De esta manera, todos acabarán siendo vampiros hasta que pillen al último.
En marcha	<u>“Súper héroes”</u> : Se realizará un campeonato de Datchball. Para ello, se les enseñará unas tarjetas con los diferentes superhéroes y comentamos sus súper poderes, por ejemplo, si eres Cat Woman tienes dos vidas, es decir, no te eliminarían hasta que no te den dos veces. (Ver Anexo 2) Acto seguido, se hacen 4 equipos y se les deja elegir un personaje al azar, es decir, las tarjetas estarán dadas la vuelta para que no las vean. Después lo leen y devuelven la tarjeta al profesor. En cada partida se cambia de súper héroe y tienen que intentar descubrir, por ellos mismos, qué implica su poder y qué es lo que deben hacer para jugar bien por el equipo.
Y para terminar	Se procederá a recoger el material y se realizará una pequeña asamblea final, en la que se reflexionará acerca de la sesión. Además, se entregará a cada alumno dos fichas para que evalúen la propuesta.

Anexo 2. Tarjetas de los superhéroes

 A full-body illustration of Batman in his iconic suit, featuring a blue and grey bodysuit with a yellow utility belt, a black cowl with pointed ears, and a flowing blue cape. He is standing in a heroic pose against a white background.	<p style="text-align: center;">BATMAN</p> <p>Puedes hacer todos los kamikaces que quieras y no mueres en ninguno de ellos. Cada vez que lo haces tienes que activarte de nuevo.</p>
 A full-body illustration of the Hulk, a large, green, muscular humanoid figure with purple pants. He is shown in a dynamic, lunging pose with clenched fists, set against a white background.	<p style="text-align: center;">HULK</p> <p>Solo te pueden eliminar si te dan en la pierna.</p>
 A full-body illustration of The Thing, a large, orange, rock-like humanoid figure with a blue loincloth. He has a very muscular, bumpy body and is shown in a powerful, forward-leaning stance against a white background.	<p style="text-align: center;">LA COSA</p> <p>Las pelotas no te eliminan, pero te eliminan si te hacen un aire o matan a todos tus compañeros.</p>
 A full-body illustration of Thor, the God of Thunder, wearing his traditional armor and a red cape. He is holding his hammer, Mjolnir, in his right hand and is surrounded by bright blue lightning bolts against a white background.	<p style="text-align: center;">THOR</p> <p>Las pelotas lanzadas por él nunca pierden su poder de eliminación (eliminan también de rebote).</p>

	<p style="text-align: center;">IROMAN</p> <p>Si haces un aire salvas a dos compañeros.</p>
	<p style="text-align: center;">TORMENTA</p> <p>Por cada jugador que elimines salvas al primero que ha sido eliminado de tu equipo.</p>
	<p style="text-align: center;">SPIDERMAN</p> <p>Si te dan una vez te debes mover a la pata coja, si te dan otra vez puedes jugar a cuatro patas y si te dan por tercera vez, estás eliminado.</p>
	<p style="text-align: center;">LOBEZNO</p> <p>Cuando te matan revives al cabo de un minuto, excepto si eres el último de tu equipo que ahí no revives.</p>



SÚPER MAN Y SÚPER WOMAN

Solo de te pueden matar de kamikace.



CAT WOMAN

Tienes dos vidas.



CAPITÁN AMÉRICA

Tienes un escudo defensor.

Anexo 3. Instrumentos de evaluación

Tabla 17

Ficha de control

Sesión:

Fecha:

Alumno/a	Ha respetado las normas.	Ha sido honesto cuando le han dado con el balón.	Ha cooperado con su equipo.	Muestra interés por los juegos.	Participa de forma activa.
A1					
A2					
A3					
A4					
A5					
A6					
A7					
A8					
A9					
A10					
A11					
A12					
A13					
A14					
A15					
A16					
A17					
A18					
A19					
A20					
A21					
A22					
A23					
A24					
A25					

Tabla 18

Registro anecdótico

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DE DATCHBALL		
Fecha:		
Sesión nº	Descripción del hecho observado y alumnos implicados	Interpretación

Tabla 19

Ficha de autoevaluación del alumno

PROPUESTA DIDÁCTICA DEL DATCHBALL					
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN					
NOMBRE:					
	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco	Comentarios
He participado activamente en las diferentes propuestas realizadas.					
He respetado las normas del juego.					
He mostrado una buena actitud.					
He mostrado interés y me he esforzado en mejorar.					
He trabajado en equipo.					
He tenido un buen dominio/manejo del balón.					
SOBRE LA UNIDAD/ SESIÓN					
Lo que más me ha gustado es:					
Lo que más me ha costado es:					
No me ha gustado:					
Si pudiera cambiar algo sería....					

CUESTIONARIO FINAL

- 1. ¿Qué es el Datchball?**

- 2. Selecciona las respuestas que sean válidas. El datchball es un deporte de:**
 - **De cooperación y oposición**
 - **De cancha dividida**
 - **De lucha**
 - **Fútbol**

- 3. ¿Qué valores predominan en este deporte?**

- 4. ¿Cuántos jugadores forman un equipo y cómo deben estar formados los equipos?**

- 5. ¿Qué es un aire? ¿Qué pasa cuando consigo hacer un aire?**

- 6. ¿Qué es un escudo?**

- 7. ¿Qué te han parecido las sesiones?**

Tabla 20

Ficha de control por parte del docente de EF

Alumno/a	Ha respetado las normas.	Ha sido honesto cuando le han dado con el balón.	Ha cooperado con su equipo.	Muestra interés por los juegos.	Participa de forma activa.
A1					
A2					
A3					
A4					
A5					
A6					
A7					
A8					
A9					
A10					
A11					
A12					
A13					
A14					
A15					
A16					
A17					
A18					
A19					
A20					
A21					
A22					
A23					
A24					
A25					

OBSERVACIONES:

Anexo 4. Códigos QR de los instrumentos de evaluación recogidos a los alumnos



Anexo 5. Código QR de la ficha de control completada por el docente de la asignatura y por mí



Anexo 6. Código QR con imágenes



Anexo 7. Autorización para el consentimiento de hacer fotos

