

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO

**INICIACIÓN AL VOLEIBOL A TRAVÉS DEL
APRENDIZAJE COOPERATIVO Y DEL
APRENDIZAJE BASADO EN RETOS**

Realizado por: María Herreros Hausmann

Tutor: Javier Talegón Martín

Curso académico: 23/24

RESUMEN

En el presente documento se desarrolla una propuesta de intervención educativa sobre el voleibol para el 4º curso de Educación Primaria, cuyo propósito ha sido iniciar a los alumnos y alumnas en la práctica y el aprendizaje de este deporte, mejorando sus habilidades técnicas y desarrollando sus habilidades sociales a través del aprendizaje cooperativo, del aprendizaje basado en retos y del modelo comprensivo de iniciación deportiva. Por otra parte, también se incluyen los resultados de dicha intervención, con sus propuestas de mejora correspondientes.

Palabras clave: voleibol, aprendizaje cooperativo, modelo comprensivo, retos, educación primaria.

ABSTRACT

This document presents an educational intervention proposal on volleyball for the 4th grade of Primary Education. The purpose has been to introduce students to the practice and learning of this sport, improving their technical skills and developing their social skills through cooperative learning, challenge-based learning and teaching games for understanding. Additionally, the results of this intervention are included, along with corresponding improvement proposals.

Keywords: volleyball, cooperative learning, teaching games for understanding, challenges, primary education.

DEDICATORIA

A Javier, mi tutor de TFG, por su constante apoyo, compromiso y dedicación. Gracias por estar siempre pendiente de nosotros y por ayudarnos a alcanzar nuestro objetivo. Tu guía y motivación han sido fundamentales para la realización de este trabajo, así como los consejos y conocimientos que me has transmitido. Gracias a ti, todos estos meses de esfuerzo han sido mucho más llevaderos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
4.1 Aprendizaje Cooperativo	5
4.2 Aprendizaje Basado en Retos	8
4.3 Enseñanza Comprensiva del Deporte	9
4.4 Voleibol.....	11
5. METODOLOGÍA	12
5.1 Contextualización Centro/Clase	12
5.2 Propuesta de Intervención	13
5.3 Evaluación de la Intervención	33
6. RESULTADOS	39
7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	45

1. INTRODUCCIÓN

El voleibol es un deporte muy completo, que permite desarrollar física, cognitiva y socialmente a los estudiantes. En el contexto educativo, comenzar a practicar este deporte puede ser una herramienta muy útil y valiosa para fomentar un aprendizaje integral. Este Trabajo de Fin de Grado contiene una propuesta de intervención educativa basada en 3 enfoques pedagógicos: aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en retos y la enseñanza comprensiva del deporte a través de la modificación de juegos.

El aprendizaje cooperativo promueve la comunicación, colaboración y trabajo en equipo, aspectos que permiten que los alumnos aprendan juntos y se apoyen mutuamente. Por otra parte, el aprendizaje basado en retos introduce al proceso de enseñanza-aprendizaje elementos de superación y desafío, aumentando así la motivación y promoviendo la participación activa de los estudiantes. Además, desarrollan habilidades de resolución de problemas, las cuales son muy útiles para su día a día. Por último, la enseñanza comprensiva del deporte a través de juegos modificados, adapta cada juego y actividad a las capacidades y necesidades individuales de cada alumno, permitiendo así que comprendan de manera más sencilla y profunda los principios técnicos y tácticos del voleibol.

La combinación de estos 3 enfoques pedagógicos no solo trata de mejorar las habilidades físicas y técnicas de los alumnos, sino que también pretende aumentar su desarrollo social y personal. A través de la propuesta de intervención, se busca crear en la clase un entorno de aprendizaje motivador e inclusivo que prepare a los estudiantes para superar y enfrentar desafíos que puedan surgir tanto en el deporte como en su vida cotidiana.

2. JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) se encamina a analizar y poner a prueba la implementación del aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos en el contexto de la iniciación al voleibol. Asimismo, se pretende aplicar el modelo de enseñanza comprensiva del deporte por el cual se modifican los juegos para facilitar el aprendizaje de elementos técnico-tácticos. Combinar estos modelos con otras metodologías pedagógicas puede ofrecer un enfoque innovador para desarrollar conocimientos y habilidades en jugadores novatos de voleibol, y se fomenta tanto la colaboración entre todos los participantes como la resolución de problemas. Se pretende mostrar cómo estas estrategias metodológicas son una herramienta muy efectiva para formar de manera integral a los estudiantes, y también para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la iniciación al voleibol.

El voleibol es un deporte que en la etapa de primaria no tiene tanta visibilidad como en secundaria, así como otros deportes sí que la tienen. Debido a ello, realizar el TFG sobre este deporte, es una manera efectiva de darlo a conocer a aquellos estudiantes que lo desconocen.

El voleibol es un deporte en el cual la colaboración, la comunicación y la actitud de todos los miembros del equipo son esenciales, por lo que se podría considerar la base del mismo. Por lo tanto, utilizar el aprendizaje cooperativo podrá reforzar notablemente las habilidades sociales (Prieto y Nistal, 2009) y de esta manera, poder incidir mucho más fácilmente en la técnica y la táctica del voleibol.

La iniciación al voleibol centrada en un aprendizaje cooperativo y un aprendizaje basado en retos, ofrece una manera versátil de adaptarse a las exigencias y necesidades actuales que se tratan de alcanzar en la escuela, tal y como invita el actual currículum en el Anexo II del RD 157/2022 “opciones metodológicas de carácter participativo”.

También se utilizarán los juegos modificados, de acuerdo con lo que promueve el modelo comprensivo (Thorpe, Burke y Almond, 1984), para abordar de una manera más eficaz tanto los elementos técnicos como los principios tácticos. Con este enfoque se trabajan distintos aspectos: por un lado, el aprendizaje cooperativo promueve un desarrollo integral de los alumnos, ya que no sólo se trabajan las habilidades técnicas del voleibol,

sino que también se mejoran las habilidades sociales, emocionales y la comunicación; y, por otro lado, el aprendizaje basado en retos puede aumentar la motivación de los estudiantes, la superación y el esfuerzo, y, en consecuencia, el compromiso con el deporte y la actividad física. Se tratan de unas metodologías activas y participativas, por lo que se consideran unos enfoques bastante eficaces para cumplir con los objetivos curriculares.

En cuanto a la táctica, se considera importante abordarla desde las edades más tempranas, ya que es fundamental desarrollar habilidades estratégicas para un correcto aprendizaje y mejora de este deporte, como por ejemplo la toma de decisiones en el juego o la anticipación de las jugadas del contrincante.

El voleibol es un deporte que se practica mucho en secundaria, por lo que empezar a practicarlo previamente puede facilitar mucho el aprendizaje del mismo. En cuanto a mi experiencia personal, he practicado voleibol durante 6 años (toda mi etapa de secundaria), y si hubiera podido me habría gustado haberlo conocido y practicado antes.

Actualmente soy entrenadora y llevo varios equipos de distintas edades, por lo que realizar este trabajo me ilusiona y me motiva bastante, ya que podré llevar a la práctica con mis jugadoras algunas de las propuestas que plantearé en el mismo.

Otra de las razones por las que me interesa el aprendizaje cooperativo es por uno de los equipos que llevo. Ha habido ciertos problemas de actitud y de falta de comunicación y estos problemas han derivado a fracasos y discusiones, por lo que considero que el trabajo en equipo y la comunicación son la base para el éxito en este deporte.

3. OBJETIVOS

- Diseñar e implementar una propuesta educativa basada en el aprendizaje por retos/aprendizaje cooperativo.
- Diseñar e implementar juegos modificados para mejorar aspectos tácticos y técnicos en la iniciación al voleibol.
- Analizar la efectividad del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en novatos de voleibol.
- Evaluar el impacto del aprendizaje cooperativo y basado en retos en la iniciación al voleibol.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo se define como un “*modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas, y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices*” (Fernández-Río, 2014, p. 6). Se podría decir que dentro de este modelo existen cuatro perspectivas teóricas (Slavin, 2014):

1. **Motivacional:** lo más importante dentro del proceso de aprender es la motivación en la tarea. Al utilizar un aprendizaje cooperativo, se crea un contexto en el cual el estudiante solo podrá lograr los objetivos si el grupo tiene éxito, y este éxito grupal le motivará. En cambio, utilizando un modelo competitivo e individualista, se busca constantemente la comparación con los demás, por lo que se pierde la motivación por aprender por parte de algunos estudiantes.
2. **Cohesión social:** el éxito durante el proceso de aprendizaje depende en gran parte del grupo en el cual se encuentra el estudiante. Si el individuo se encuentra en un grupo en el cual la cohesión social es la adecuada debido a que las relaciones sociales son positivas y se promueve el aprendizaje, lograr los objetivos será mucho más sencillo y llevadero. Por el contrario, en los modelos tradicionales, la cohesión social es muy pobre y el logro se puede ver afectado.
3. **Cognitiva:** el éxito académico también depende de los procesos mentales del procesamiento de la información. Éstos se enriquecerán mucho más en un entorno grupal caracterizado por interacciones positivas entre todos sus integrantes. En cambio, en enfoques más tradicionales cada uno va a lo suyo, y, por lo tanto, los procesos mentales siempre serán más pobres.
4. **Desarrollo:** esta perspectiva teórica se relaciona con la “*zona de desarrollo próximo*” de Vygotsky (1979). Se plantea que los miembros del grupo interactúan para empujar al estudiante a desarrollarse plenamente. Por el contrario, en los modelos tradicionales ese apoyo no se da siempre, por lo que se limita el avance.

Actualmente, se sostiene que estas cuatro perspectivas teóricas tienen puntos en común que ayudan a comprender el éxito del aprendizaje cooperativo.

A pesar de que existen estas perspectivas teóricas, Johnson, Johnson, y Holubec (2013), citaron una serie de características esenciales que se deben cumplir para que el aprendizaje se pueda considerar cooperativo:

1. **Interdependencia positiva:** todos los miembros del grupo dependen unos de otros para poder alcanzar los objetivos.
2. **Interacción promotora:** todos los miembros del grupo deben estar en contacto directo para ayudarse durante las actividades.
3. **Responsabilidad individual:** cada miembro del grupo debe responsabilizarse de manera individual de su trabajo para que el trabajo grupal sea efectivo.
4. **Procesamiento grupal:** el grupo completo debe debatir, hablar, procesar y entender toda la información de manera conjunta.
5. **Habilidades sociales:** al fusionar todas las características anteriores, los miembros del grupo desarrollan y mejoran sus habilidades de comunicación con el resto de compañeros (escuchan, aportan ideas, respetan opiniones, animan...); también aprenden a gestionar, compartir, mediar; y adquieren habilidades de liderazgo (dirigen, explican...).

Utilizando el aprendizaje cooperativo como modelo pedagógico en la enseñanza, se aprecia un cambio en el rol del profesor. Collazos, Guerrero y Vergara (2001) comentan que, para lograr una colaboración efectiva entre los alumnos y alumnas, es necesario que tanto los profesores como los estudiantes cambien los roles.

Los mismos autores también indican que para que los estudiantes estén comprometidos en el proceso de aprendizaje, deben tener las siguientes características:

- **Responsables por el aprendizaje:** todos los estudiantes deben hacerse cargo de su propio aprendizaje. Ellos mismos definen los problemas que pueden ser importantes para ellos y los objetivos de aprendizaje. Deben entender qué actividades son las que se relacionan con sus objetivos, y para evaluar cómo han superado dichos objetivos, usan estándares de excelencia.

- **Motivados por el aprendizaje:** los estudiantes que se comprometen encuentran ilusión, ganas y placer en el proceso de aprendizaje. Poseen una pasión para entender ideas y conceptos ajenos y para resolver problemas. Estos estudiantes poseen una motivación intrínseca.
- **Colaborativos:** los estudiantes comprenden que el aprendizaje es social. Saben que deben escuchar y respetar las ideas de los demás, ayudar a llevarlas a cabo, son empáticos con sus compañeros, y poseen una mente abierta para adquirir ideas opuestas a las suyas. Además, tienen habilidades para identificar las fortalezas de los demás compañeros.
- **Estratégicos:** los estudiantes desarrollan de manera continua el aprendizaje y las estrategias que deben utilizar para resolver distintos problemas. Esta capacidad que deben adquirir para aprender a aprender, incluye saber construir modelos mentales efectivos de recursos y de conocimientos. Estos estudiantes comprometidos son capaces de transformar y de aplicar todos sus conocimientos para resolver los problemas que se les presenten de manera creativa y eficaz.

Así como los estudiantes adquieren roles diferentes, Collazos, Guerrero y Vergara (2001) proponen que los profesores deben adquirir otros: rol de Mediador cognitivo, Instructor y Diseñador Instruccional.

- **Profesor como Mediador cognitivo:** no debe influir sobre el aprendizaje de los estudiantes diciéndoles cómo deben pensar o qué deben hacer. Barrow (1985) afirma que deben ayudar a los alumnos y alumnas a desarrollar sus pensamientos y sus habilidades de razonamiento cuando aprenden, como el pensamiento crítico o la resolución de problemas; y también tienen que ayudarlos a ser más independientes.
- **Profesor como Instructor:** el profesor debe realizar actividades de enseñanza relacionadas con las habilidades sociales y el trabajo en grupo y actividades de unidades temáticas. Las actividades que debe realizar son: explicar la tarea, las habilidades sociales que se requieren y la estructura cooperativa; debe intervenir y monitorear; y finalmente evaluar y procesar. Para evaluar, el docente como instructor debe conducir 3 tipos de evaluaciones diferentes:
 - Diagnóstica: evaluar las habilidades de los estudiantes y el nivel actual de conocimientos.

- Formativa: evaluar el progreso en el logro de los objetivos.
- Sumativa: reunir datos para evaluar el nivel final del aprendizaje de los estudiantes.

Una de las tareas más importantes del docente es enseñar a los estudiantes las habilidades de colaboración, ya que muchos estudiantes comienzan con una gran resistencia a trabajar en equipo y otros se escudan en el trabajo de los demás para pasar desapercibidos (efecto polizón).

- **Profesor como Diseñador Instruccional:** el docente se debe encargar de definir las condiciones iniciales del trabajo. Debe seleccionar los objetivos académicos definiendo los conocimientos mínimos que deben ser adquiridos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y también debe definir de manera clara las unidades temáticas. Asimismo, deberá concretar las tareas a realizar, explicar los conceptos y definir los mecanismos de evaluación.

4.2 Aprendizaje Basado en Retos

El Aprendizaje Basado en Retos se podría definir como un enfoque pedagógico que involucra al estudiante en la resolución de un problema real (Ignacio Gómez, s.f.). Implica la definición de un reto y, por consiguiente, la implementación de una solución a dicho reto. Se trata de una metodología activa en la que el trabajo por parte del estudiante es fundamental para un correcto y efectivo proceso de aprendizaje. Además, se trata de una metodología colaborativa, ya que en diversas ocasiones los alumnos y alumnas trabajan en grupos para resolver un reto común.

Este enfoque pedagógico comparte las características fundamentales de las metodologías activas, que son las siguientes:

- Se debe asumir que el conocimiento es el resultado de un proceso colaborativo entre el docente y el estudiante, y que no es una propiedad que el profesor deba transmitir a los alumnos.
- El estudiante además de comprender, atender y estudiar, debe participar activamente en procesos cognitivos; debe plantear y resolver problemas; recoger, analizar y sintetizar información; interpretar datos; y deducir conclusiones.

- El profesor, además de exponer y explicar los contenidos debe encargarse de crear una buena situación de aprendizaje en la que los estudiantes puedan trabajar a gusto, y que ese trabajo les permita alcanzar los objetivos planteados o las habilidades esperadas. Además, debe controlar el ritmo de trabajo de cada alumno, debe tener en cuenta las necesidades de cada uno de ellos, debe resolver las dificultades y los problemas que se planteen y debe evaluar los resultados obtenidos.

4.3 Enseñanza Comprensiva del Deporte

Este modelo de enseñanza tiene su origen en los planteamientos propuestos por Bunker y Thorpe (1982), Profesores del Departamento de Educación Física y Ciencias del Deporte de la Universidad de Loughborough. Según Gray y Sproule (2011), la finalidad de la enseñanza comprensiva es desarrollar la comprensión del juego a través de la conciencia táctica y de la apreciación del juego, lo cual ayudará a los estudiantes o a los jugadores a ser competentes en el deporte. Se considera necesario ir desde la táctica a la técnica para un aprendizaje efectivo (Hopper, 2002).

La enseñanza comprensiva del deporte es un enfoque pedagógico que va mucho más allá de enseñar habilidades tácticas y técnicas en el deporte. Se centra en desarrollar de manera integral a los estudiantes, abarcando tanto aspectos cognitivos y emocionales como aspectos sociales y físicos. En lugar de enfocarse únicamente en la ejecución técnica, la enseñanza comprensiva pretende que los participantes comprendan profundamente el deporte que se esté tratando, sus principios, reglas y estrategias.

Este enfoque pedagógico se centra en la idea de entender profundamente el juego para contribuir positivamente al rendimiento deportivo. Proporciona a los estudiantes oportunidades para razonar, analizar y tomar decisiones tácticas durante las prácticas, y posteriormente durante la competición. Además, el enfoque valora la participación colaborativa de los estudiantes, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas como la toma de decisiones, la comprensión de las estrategias y la resolución de problemas.

Este enfoque utiliza el juego modificado como referencia principal del proceso de aprendizaje (Clemente y Mendes, 2011). La modificación de los juegos se utiliza como estrategia para adaptar los juegos deportivos al nivel de desarrollo de los estudiantes. De

esta manera, los participantes van comprendiendo el juego o deporte que se esté tratando, y no es necesario tener un alto nivel de competencia técnica para poder jugar. Los juegos modificados presentan modificaciones diversas: cambios en las dimensiones del espacio de juego, cambios en las reglas y normas, reducción o aumento del número de jugadores, cambios en los móviles (balones) utilizados, etc.

Thorpe, Bunker y Almond (1984), establecieron cuatro principios pedagógicos:

- 1- Selección de los juegos teniendo en cuenta la variedad de posibilidades y experiencias que pueden ofrecer.
- 2- Representación/modificación: adaptar los juegos a la edad, tamaño y habilidad de los alumnos y alumnas.
- 3- Modificación/exageración: manipular y modificar las reglas del juego simplificado para conseguir el aprendizaje táctico deseado.
- 4- Complejidad táctica: necesidad de ir progresando en el aprendizaje táctico.

Cabe añadir que este tipo de modificaciones aumentan mucho la motivación de los alumnos, ya que se adaptan a sus necesidades y les facilitan experiencias placenteras que pueden incluso gustar tanto, que al abandonar la enseñanza sigan practicando estos juegos y deportes, tratando de contribuir a adquirir un estilo de vida activo y saludable.

Este enfoque se centra principalmente en el alumno/jugador. En los últimos años, se ha tratado de encontrar y desarrollar un modelo de enseñanza que implique la participación activa de los estudiantes, y que vaya mucho más allá de la repetición continua de los ejercicios técnicos (Hopper, 2002). Debido a ello, la relación del profesor con los alumnos y alumnas en este modelo es bastante diferente a la del modelo tradicional. En este modelo los estudiantes pasan a ser aprendices activos, y están en el centro de la enseñanza. Todas sus necesidades, características y habilidades deben ser consideradas por el docente de manera prioritaria a la hora de plantear un juego o una tarea.

El profesor ejerce el papel de guía del aprendizaje a través del diseño de juegos modificados apropiados y debe centrarse en el desarrollo colectivo e individual de nuevos conocimientos. Debe abandonarse la visión de ver el conocimiento como un objeto que debe ser transmitido por el docente, y para ello se debe ver al docente como un facilitador del aprendizaje. De esta manera, el profesor propone problemas y retos a los estudiantes para que ellos mismos tengan la oportunidad de encontrar soluciones (Dyson et al., 2004).

La construcción del aprendizaje con este modelo pasa a ser conjunta y progresiva, donde el profesor y el alumno juegan diferentes papeles, pero complementarios. Este concepto lo denominó Vygotsky como aprendizaje social o constructivismo social (Light, 2008).

Para que este aprendizaje se lleve a cabo de la mejor manera posible, según Randall (2008), se requiere que el docente tenga conocimientos muy amplios sobre el deporte a tratar, más allá de las reglas y de las técnicas, de manera que sea capaz de modificar el deporte para realizar situaciones de aprendizaje con el fin de satisfacer las necesidades individuales de todos los participantes.

Para enseñar eficazmente un deporte, el docente debe realizar las sesiones de manera progresiva respecto a las técnicas que se necesitan para jugar al deporte, pero además debe incorporar también una progresión del conocimiento táctico sobre cómo jugar de forma efectiva (Hopper, 2002). En el modelo comprensivo, los juegos modificados van aumentando su dificultad de manera progresiva a medida que el estudiante va desarrollando la comprensión y las habilidades que se requieren para poder jugar a los mismos de manera exitosa (Light & Fawns, 2003).

Cuando los estudiantes consiguen dominar las estrategias y las técnicas básicas de un deporte, el docente puede ir aumentando poco a poco la dificultad del juego añadiendo modificaciones y variantes.

4.4 Voleibol

El voleibol es un deporte colectivo de cancha dividida, que consiste en impulsar una pelota por encima de una red que separa los dos campos de cada equipo. La pelota puede impulsarse con cualquier parte del cuerpo, y el objetivo es que toque el suelo del campo contrario. El equipo ganador será el que consiga ganar 3 sets, y cada set es de 25 puntos. La altura de la red varía en función de la categoría/edad de los jugadores.

En un partido de voleibol se juega 6 contra 6, pero en la modalidad de “mini vóley”, que es para jugadores y jugadoras más pequeños, se juega 4 contra 4. Esta modalidad se corresponde a una modificación por representación de las que propone el modelo comprensivo de iniciación deportiva.

5. METODOLOGÍA

5.1 Contextualización Centro/Clase

El centro Raimundo de Blas Saz se encuentra en Arroyo de la Encomienda, uno de los municipios más importantes de la provincia de Valladolid. Está situado a 7 kilómetros al occidente de Valladolid, junto al río Pisuerga y a un arroyo que le ha valido el nombre.

Arroyo de la Encomienda es uno de los municipios que más se ha desarrollado económica y demográficamente en el último cuarto del siglo XX.

El colegio Raimundo de Blas Saz es un centro en el que se imparte tanto Educación Infantil como Educación Primaria. El horario lectivo es de 9:00 h. a 14:00 h., de septiembre a mayo y de 9:00 h. a 13:00 h. en el mes de junio.

El centro cuenta con 18 aulas de Educación Infantil y Primaria, comedor, Sala de Usos Múltiples, aula de música, laboratorio de idiomas multimedia, gimnasio, aula de Psicomotricidad de Educación Infantil, aula de Pedagogía Terapéutica, aula de Audición y Lenguaje, Biblioteca y 2 aulas grupo de apoyo a alumnos con necesidades.

También cuenta con un gran espacio exterior con dos pistas polideportivas (una de ellas se encuentra cubierta), cancha de baloncesto y minibasket, zona de juegos de Educación Infantil y areneros.

El gimnasio lo suelen utilizar los cursos más bajos (1º, 2º y 3º de Primaria) y el patio los cursos más altos (4º, 5º y 6º). La pista polideportiva cubierta es a la cual se le da más uso, ya que es muy útil en caso de lluvia o mal tiempo.

El curso con el que se van a realizar las sesiones es con 4º de Primaria.

En el centro hay 2 clases de 4º de Primaria. Ambas clases tienen 20 alumnos, por lo que trabajar con ellas es bastante sencillo, agradable y llevadero. En general los alumnos y alumnas son obedientes y trabajan sin problema, a excepción de un alumno que es autista. Este alumno en ocasiones se niega a trabajar con sus compañeros y a realizar los juegos y actividades propuestos. Sin embargo, hablando con él de manera tranquila, muchas veces se consigue animarle a que participe en los juegos. Sus compañeros y profesores siempre tratan de ayudarlo y convencerlo, por lo que no está apartado ni le hacen el vacío.

En general hay mucho compañerismo y los alumnos y alumnas se ayudan mucho entre sí y trabajan y colaboran juntos sin problema.

5.2 Propuesta de Intervención

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Mejorar las habilidades técnicas como el toque de dedos, el toque de antebrazos y el saque.
- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en equipo.
- Comprender las reglas básicas, y desarrollar estrategias para el juego continuo.
- Fomentar la motivación participando activamente en las distintas actividades y juegos cooperativos superando retos y desafíos tanto grupales como individuales.

TABLA 1: RELACIÓN CURRICULAR

Competencia específica	Criterios de evaluación	Perfil de salida (descriptores operativos)	Contenidos	Indicadores de logro
2	2.1. Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos y reconocer y mejorar el repertorio motriz.	(STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	B.1 B.4 B.7 C.1 C.4.2 C.4.4 C.5 C.6 D.3 D.6	- Utiliza el toque de dedos o de brazos para recibir un balón. - Realiza el saque utilizando la técnica correcta (puño cerrado y codo estirado). - Coloca los brazos y los dedos utilizando la

				técnica correcta (brazos juntos y rectos, dedos en forma de triángulo)
2	2.2 Adoptar decisiones y encadenar acciones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.	(STEM1, CPSAA4, CE1)	B.1 B.4 B.7 C.1 C.4.2 C.4.4 C.5 C.6 D.3 D.6	- Procura realizar 3 toques antes de pasar el balón al equipo contrario. - Envía balones difíciles al equipo contrario.
3	3.2 Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.	(CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	B.1 B.4 B.7 C.1 C.4.2 C.4.4 C.5 C.6 D.3 D.6	- Realiza la rotación en el sentido de las agujas del reloj sin saltarse ninguna posición.

3	3.3 Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.	(CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)	B.1 B.4 B.7 C.1 C.4.2 C.4.4 C.5 C.6 D.3 D.6	- Ayuda a sus compañeros si tienen dificultades. - Anima a sus compañeros o al equipo cuando hacen una buena jugada o cuando fallan.
---	--	--------------------------------	--	---

Fuente: elaboración propia

METODOLOGÍA UTILIZADA:

- Aprendizaje cooperativo: para fomentar el trabajo en equipo se realizarán actividades variadas utilizando distintas metodologías como por ejemplo el marcador colectivo o las tres vidas. Al ser un deporte en equipo es imprescindible que haya un buen ambiente en clase y que los alumnos trabajen a gusto con sus compañeros. Por ello se proponen actividades para que su desarrollo y formación en este aspecto se realicen de la mejor manera posible.
- Enseñanza Comprensiva del Deporte: para tratar de conseguir un desarrollo integral de los alumnos, se utilizarán juegos modificados, con el fin de que el alumno entienda profundamente el juego y sea capaz de tomar las decisiones correctas, elaborar estrategias y resolver los distintos problemas que puedan surgir. El juego modificado permite adaptar el deporte al nivel de desarrollo de los

alumnos. En este caso, se trata de adaptar el deporte y los diferentes juegos al nivel de niños y niñas de 9 y 10 años. Para ello, utilizaremos sobre todo modificaciones en las dimensiones del espacio, en el número de jugadores por equipo, en las reglas básicas del voleibol y en el móvil utilizado.

- Aprendizaje Basado en Retos: para aumentar la motivación de todos los alumnos y poder adaptar los distintos juegos a todas las necesidades individuales de cada uno, se proponen actividades con distintos retos a superar. Además, al ser una metodología colaborativa, también se fomenta el aprendizaje cooperativo, ya que en algunas actividades los alumnos deben trabajar juntos para superar un reto común.

SESIONES:

		U.D	
		SESIÓN 1ª	
1ª SESIÓN	Construcción "Atomium"		
FUERZA FORMATIVA	Construir el Atomium, material autoconstruido que se utilizará en sesiones posteriores.		

Espacios		Agrupamientos	
X	AULA		TIC
			Individual
X	PATIO		Otros
			Parejas
Materiales		X	Pequeño grupo
Globos, papel film, cinta de embalar transparente.			Gran grupo
			Otros

MOMENTO DE ENCUENTRO	<p>Saludo y presentación de la Unidad Didáctica.</p> <p>Explicación del proceso del material a construir.</p> <p>El docente llevará un Atomium hecho para que los alumnos y alumnas puedan verlo y así hacerlo de manera correcta. Una vez mostrado el Atomium, se dividirá la clase en grupos de unas 5 personas. Cada grupo deberá elaborar un Atomium.</p>
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	<p>PASOS PARA LA ELABORACIÓN:</p> <p>El primer paso será hinchar los globos. Para ello utilizaremos una bomba infladora que facilitará mucho el trabajo. A continuación, habrá que atar los globos de dos en dos. Una vez los tengamos atados, habrá que juntar una pareja de globos con otra, con el fin de obtener 4 globos unidos. Iremos añadiendo parejas de globos hasta completar el Atomium.</p> <p>El siguiente paso será cubrir todos los globos, sin dejar ningún hueco libre, con papel film. Cuantas más capas pongamos, más protegido quedará.</p>

	<p>Una vez tengamos el Atomium envuelto por completo, pasaremos a sellarlo con cinta de embalar. Al igual que con el papel film, cuanto más pongamos, más protegido quedará.</p> <p>Finalmente, echaremos un vistazo detallado al material para comprobar que esté completamente cubierto, y ya estará listo para utilizarlo.</p>
MOMENTO DE DESPEDIDA	Recogida del material utilizado.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, y teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

		U.D	
		SESIÓN 2ª	
2ª SESIÓN			
FUERZA FORMATIVA	Práctica y mejora del toque de dedos		

Espacios		Agrupamientos			
	AULA		TIC	X	Individual
X	PATIO		Otros	X	Parejas
Materiales					Pequeño grupo
Balones de voleibol, globos, canastas desmontables, balones de voley playa.		X			Gran grupo
					Otros

CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	<p>Antes de comenzar con las actividades, se recordarán los 3 aspectos más importantes que hay que tener en cuenta para realizar correctamente el toque de dedos: colocar las manos arriba y delante de la cabeza, en forma de triángulo y dar al balón con las yemas de los dedos y no con la palma.</p>

TOQUE DE DEDOS



Primera actividad: cada alumno de manera individual dispondrá de un globo. Deberán tratar de dar el máximo número de toques posibles sin que el globo caiga al suelo. La actividad se realizará en series de 40 segundos. Cada vez que el profesor indique que se ha acabado el tiempo, se llevarán un punto aquellos alumnos que hayan conseguido mantener el globo en el aire sin que caiga al suelo.

Segunda actividad: los alumnos se dividirán por parejas y cada pareja dispondrá de un balón de voleibol. Consiste en intentar dar el mayor número de toques de dedos posible sin que caiga el balón. Para esta actividad utilizaremos la técnica cooperativa de las 3 vidas: las parejas deberán dar 5 toques sin que caiga el balón al suelo. Si cae, disponen de 3 vidas para lograrlo. Una vez lo hayan logrado cada miembro de la pareja se divide y va a buscar a

	<p>otra persona para hacerlo. Deben hacer el reto con 5 personas para superarlo.</p> <p>Posibles variantes: modificar el balón, aumentar la distancia de lanzamiento.</p> <p>Tercera actividad: para esta actividad modificaremos un juego de baloncesto llamado KO. Dividiremos la clase en 2 grupos para que la participación sea mayor y así estén menos tiempo parados. Cada grupo se colocará en una canasta. Utilizaremos canastas pequeñas ya que hay alumnos que no llegan a las canastas normales. Deberán utilizar en todo momento el toque de dedos para lanzar a canasta.</p> <p>Explicación juego: el primer jugador lanzará a canasta hasta que consiga encestar. Si el jugador que está detrás suyo mete ante que él, quedará eliminado. Si el de delante mete canasta primero se salva y se coloca de nuevo en la fila para seguir jugando. Cuando queden 2 jugadores en el campo, se hará la final, donde deberán lanzar el balón a la vez, y el primero que enceste gana.</p> <p>Para esta actividad, se utilizará un balón más pequeño y más blando que el de voleibol.</p> <p>Posibles variantes: modificar la altura de la canasta, la distancia de lanzamiento, el número de jugadores, el balón...</p>
MOMENTO DE DESPEDIDA	Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, y teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

		U.D	
3ª SESIÓN		SESIÓN 3ª	
FUERZA FORMATIVA	Práctica y mejora del toque de dedos		

Espacios		Agrupamientos	
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros
Materiales		<input checked="" type="checkbox"/>	Pequeño grupo
Balones de voleibol, globos, balones de voley playa.		<input checked="" type="checkbox"/>	Gran grupo
		<input type="checkbox"/>	Otros

CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	<p>Primera actividad: esta actividad consiste en una modificación del clásico juego del rondo, utilizado en los entrenamientos de fútbol. Consiste en hacer un círculo entre los jugadores, y una persona deberá colocarse en el medio para tratar de atrapar el balón cuando se haya realizado un lanzamiento. En este caso, los lanzamientos deberán hacerse únicamente utilizando el toque de dedos. La clase se dividirá en 2 grupos de 10 personas. En el centro del grupo se colocará una persona. A medida que va pasando el tiempo, el docente añadirá más personas al medio, para complicar la tarea a los lanzadores.</p> <p>Segunda actividad: el juego de los 10 pases. Para esta actividad continuaremos con la división del grupo a la mitad. Cada mitad será un equipo. En el área de cada equipo habrá colocadas 2 picas, las cuales los jugadores deberán intentar derribar. Para poder derribarlas, deberán haber realizado 10 pases utilizando el toque de dedos entre todos los participantes del equipo. Una vez realizados los 10 toques, podrán tratar de derribar las picas. Cada vez que logren derribarlas obtendrán un punto.</p>

	<p>Tercera actividad: reto con globo. Continuaremos con la misma división de grupos. Cada grupo dispondrá de un globo. Esta última actividad es similar a una carrera de relevos. El objetivo es evitar que el globo caiga al suelo. Los alumnos se colocarán en fila e irán saliendo de uno en uno a golpear el globo. Hasta que el alumno que lo ha golpeado no choca la mano al siguiente jugador, este no podrá salir. El equipo que consiga evitar que el globo caiga al suelo, será proclamado campeón.</p>
MOMENTO DE DESPEDIDA	Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

		U.D	
		SESIÓN 4ª	
4ª SESIÓN			
FUERZA FORMATIVA	Práctica y mejora del saque.		

Espacios		Agrupamientos	
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros
Materiales		<input type="checkbox"/>	Pequeño grupo
Balones de voleibol, aros, conos, balones de gomaespuma.		<input checked="" type="checkbox"/>	Gran grupo
		<input type="checkbox"/>	Otros

CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	Se realizará una pequeña explicación de cómo se realiza un saque de vóley: brazo recto sin doblar el codo, golpear al balón de abajo a arriba con el puño.

Primera actividad: los alumnos se dividirán por parejas y cada pareja dispondrá de un balón de voleibol. Comenzará un jugador realizando un saque, y su pareja deberá atrapar el balón sin que caiga al suelo. A continuación, sacará el otro miembro de la pareja y su compañero deberá atraparlo de la misma manera. Si consiguen atraparlo, ambos darán un paso hacia atrás, para ir poco a poco aumentando la distancia de lanzamiento y la dificultad del mismo.

Segunda actividad: se colocarán todas las parejas en una fila, de manera que queden 2 filas de alumnos (10 y 10), unos enfrente de otros. Los alumnos de una de las filas dispondrán de un aro, y los de la otra fila dispondrán de un balón de voleibol. Cuando el docente lo indique, los jugadores irán sacando de uno en uno tratando de encestar en el aro sujetado por los compañeros. En la primera ronda deberán encestar un balón por lo menos. Si no lo consiguen, tendrán 3 vidas para hacerlo. En la segunda ronda deberán encestar 2, y así sucesivamente. Si gastan todas las vidas, se cambiarán los roles con sus compañeros.

Tercera actividad: la clase se dividirá en dos equipos. Un equipo deberá lanzar y el otro recibir. El equipo lanzador hará una fila, e irá sacando de uno en uno. Cada vez que se realice un saque, el jugador deberá correr hacia un cono, rodearlo y volver. Durante ese tiempo de carrera, los jugadores que reciben deberán atrapar el balón y tratar de golpear al jugador que está corriendo. Si lo consiguen obtendrán un punto. Para esta actividad utilizaremos un balón de gomaespuma para evitar daños. Una vez hayan sacado todos los jugadores, se cambiarán las posiciones con el otro equipo.

Posibles variantes: modificar el número de balones (que saquen 2 o más personas a la vez), aumentar la distancia de la carrera...

MOMENTO DE DESPEDIDA	Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

		U.D	
		SESIÓN 5ª	
5ª SESIÓN			
FUERZA FORMATIVA	Práctica y mejora del toque de antebrazos.		

Espacios		Agrupamientos	
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Individual
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros
<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	Parejas
Materiales		<input type="checkbox"/>	Pequeño grupo
Balones de voleibol, balones de voley playa.		<input checked="" type="checkbox"/>	Gran grupo
		<input type="checkbox"/>	Otros

CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	Se realizará una pequeña explicación de cómo se realiza el toque de antebrazos: brazos rectos sin doblar los codos, juntar los antebrazos, golpear el balón con los antebrazos y no con los puños.



Primera actividad: se dividirá la clase en parejas. Comenzaremos con una actividad de reacción. Una persona lanza y la otra recibe. La que recibe debe darse la vuelta, y cuando el lanzador diga su nombre, deberá girarse y recibir el balón utilizando el toque de brazos, tratando de que llegue a las manos de su compañero. Irán cambiando de pareja.

Posibles variantes: que el que reciba esté sentado, tumbado..., lanzar el balón antes, variar la altura del lanzamiento y el tipo de lanzamiento...

Segunda actividad: saque y recepción. Por parejas, una persona será la encargada de sacar y la otra de recibir utilizando el toque de brazos. Irán cambiando de rol. Cada vez que consigan devolver 3 saques seguidos, obtendrán un punto. Irán cambiando de pareja.

	<p>Tercera actividad: se dividirá la clase en grupos de 5 personas. Una persona de cada grupo tendrá el papel de entrenador (irá cambiando). El entrenador deberá colocarse de pie, mientras que los jugadores estarán sentados de espaldas a él. A cada jugador se le asignará un número del 1 al 4. El entrenador irá diciendo números al azar, y los jugadores deberán darse la vuelta, levantarse y devolver el balón al entrenador utilizando el toque de brazos. Si un jugador consigue devolver 3 balones bien se convertirá en entrenador. Este también deberá corregir cualquier error que observe en sus jugadores; ya sea la posición de los brazos, la fuerza, el golpeo... Todos los alumnos deberán pasar por la posición de entrenador.</p>
MOMENTO DE DESPEDIDA	Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

		U.D	
		SESIÓN 6ª	
6ª SESIÓN			
FUERZA FORMATIVA	Juegos variados con Atomium.		
Espacios		Agrupamientos	
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Individual
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Parejas
Materiales		<input checked="" type="checkbox"/>	Pequeño grupo
Atomiums, tiza.		<input type="checkbox"/>	Gran grupo
		<input type="checkbox"/>	Otros
CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.		

MOMENTO
DE
ACTIVIDADES
PRINCIPALES

Primera actividad: se divide la clase en grupos de 6 o 7 personas. La actividad se realiza por todo el patio. Se colocan inicialmente en forma de círculo, y una persona golpea hacia arriba el Atomium diciendo el nombre de otro compañero. El compañero nombrado debe tratar de alcanzar el Atomium y golpearlo de nuevo, diciendo el nombre de otro compañero, y así sucesivamente. Deben tratar de ponérselo difícil a sus compañeros. Ganan un punto cada vez que consiguen golpearlo.

Segunda actividad: se divide la clase en grupos de 6 personas. Se colocarán formando un círculo, y una persona se colocará en el medio del mismo. El juego se inicia con un toque de dedos de uno de los niños del círculo al jugador del centro y este hacia afuera. Cuando pasen el Atomium al compañero de medio y este se lo pase al siguiente jugador, se cambiarán por él (van al centro).

Tercera actividad: continuaremos con los grupos anteriores. En este caso, todos los jugadores estarán formando el círculo. Deberán realizar 10 pases (tocando todos el balón), y posteriormente tratar de dar a un compañero. Habrá un jugador con el "rol de entrenador", que se encargará de decir el nombre del compañero al que hay que intentar dar (debe decir el nombre cuando se hayan hecho los 10 pases). Tienen 10 segundos para tratar de darle, si lo consiguen, se cambiará de entrenador.

Cuarta actividad: "que no caiga" en pared. Con los mismos grupos de 6 personas, se situarán en la pared del patio. Se marcará una línea en la misma con una tiza. Los alumnos deberán ir golpeando en Atomium contra la pared por encima de la línea dibujada. Disponen de 3 toques como máximo para dar a la pared.

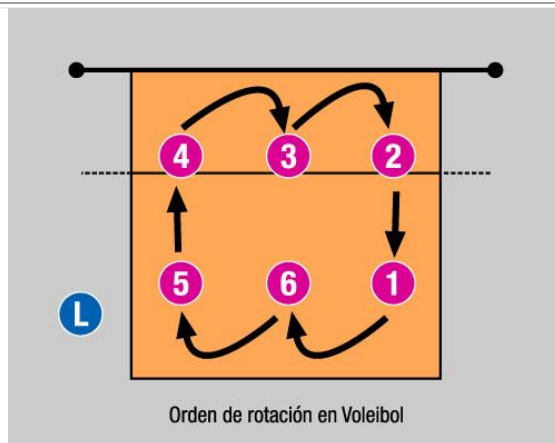
Para aumentar la motivación y fomentar la participación de todos los estudiantes, se puede realizar la actividad a modo de partido: se dividen los 6 jugadores en 2 equipos, formando así dos equipos de 3 personas. Deben

	realizar 3 toques antes de dar a la pared, pero todos los participantes deben tocar el Atomium, si no el punto no sería válido. El partido se realiza a 15 puntos.
MOMENTO DE DESPEDIDA	Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

		U.D	
		SESIÓN 7ª	
7ª SESIÓN			
FUERZA FORMATIVA	Partidos con Atomium		

Espacios		Agrupamientos	
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros
Materiales		<input checked="" type="checkbox"/>	Pequeño grupo
Atomiums, red, chinós		<input type="checkbox"/>	Gran grupo
		<input type="checkbox"/>	Otros

CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	Antes de comenzar los partidos, se da una breve explicación de las reglas básicas que deben conocer los alumnos para jugar. Lo primero de todo, se explica que una misma persona no puede dar dos toques seguidos, y que como máximo pueden dar 3 toques por equipo. También se explica cómo han de rotar (en el sentido de las agujas del reloj), y que se consigue punto si el balón (en este caso el Atomium) bota en el campo contrario o si se va fuera.



Una vez aclaradas todas las dudas, se realizan los equipos. El campo donde se coloca la red está dividido en 3 (se utilizan chinos para marcar la división de los campos), por lo que se hacen 3 partidillos a la vez (3 contra 3 o 4 contra 4). El objetivo es conseguir hacer 25 puntos. Si un equipo realiza 3 toques y hace punto, sumará 2 puntos al marcador en vez de 1.

MOMENTO DE DESPEDIDA

Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, teniendo muy en cuenta el niño con autismo.

U.D

SESIÓN 8ª

8ª SESIÓN

FUERZA FORMATIVA

Partidos con balones de voley playa.

Espacios		Agrupamientos	
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros
Materiales		<input checked="" type="checkbox"/>	Pequeño grupo
Balones de voley playa, red, chinos.		<input type="checkbox"/>	Gran grupo
		<input type="checkbox"/>	Otros

CALENTAMIENTO

Movilidad articular y desplazamientos variados.

<p style="text-align: center;">MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES</p>	<p>Antes de comenzar la sesión, se hace un repaso de las reglas y normas básicas aprendidas. Se añade la regla de que se permite que el balón bote 1 vez antes de golpearle. Para esta sesión, seguiremos la dinámica de la sesión anterior, pero cambiando el móvil. Se realiza con balones de vóley playa blandos. También se permite que los alumnos se acerquen a la mitad del campo para sacar.</p> <p>La sesión la dividiremos en 2 partes. En primer lugar, los equipos enfrentados deben tratar de mantener el balón en juego, y para ello deben tratar de pasar el balón al otro equipo de la manera más sencilla posible, para que la recepción no sea complicada. Lo realizarán una vez, y a continuación deberán superar el número de veces que el balón ha pasado por encima de la red. Disponen de 3 vidas para tratar de superar dicho número. En esta modalidad de juego no hay número mínimo de toques, ya que el objetivo únicamente es mantener el balón en el aire.</p> <p>En la segunda parte de la sesión, haremos un partido normal, siguiendo las normas establecidas para la sesión anterior, pero permitiendo que el balón bote una vez en el suelo. El partido se realizará a 20 puntos y si un equipo realiza 3 toques y hace punto, sumará 2 puntos al marcador en vez de 1.</p>
<p style="text-align: center;">MOMENTO DE DESPEDIDA</p>	<p>Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.</p>
<p style="text-align: center;">ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>Observar ritmos de desarrollo de todos los alumnos, teniendo muy en cuenta el niño con autismo.</p>

		U.D	
9ª SESIÓN		SESIÓN 9ª	
FUERZA FORMATIVA	Rey de la pista		

Espacios		Agrupamientos			
<input type="checkbox"/>	AULA	<input type="checkbox"/>	TIC	<input type="checkbox"/>	Individual
<input checked="" type="checkbox"/>	PATIO	<input type="checkbox"/>	Otros	<input type="checkbox"/>	Parejas
Materiales		<input checked="" type="checkbox"/>	Pequeño grupo		
Balones de voley playa, red, chinos.		<input type="checkbox"/>	Gran grupo		
		<input type="checkbox"/>	Otros		

CALENTAMIENTO	Movilidad articular y desplazamientos variados.
MOMENTO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES	Se divide el campo en 3, para realizar 3 partidos a la vez. Los partidos se realizan a 15 puntos y los equipos que ganan se van moviendo hacia la derecha, y los que pierden hacia la izquierda. Se continua con las reglas establecidas para los partidos realizados en las anteriores sesiones, pero se permite que el balón bote 2 veces seguidas, para tratar de facilitar la realización de 3 toques.
MOMENTO DE DESPEDIDA	<p>Vuelta a la calma y recogida del material utilizado.</p> <p>Entrega de una diana de autoevaluación para que autoevalúen su aprendizaje y sus logros durante la UD, pero centrados en esta sesión final:</p> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="font-size: 8px;">SOY CAPAZ DE ENVIAR EL BALÓN AL COMPAÑERO QUE QUIERO UTILIZANDO EL TOQUE DE BRAZOS O DE DEDOS</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="font-size: 8px;">SOY CAPAZ DE RECIBIR UN BALÓN QUE ME HA LANZADO UN COMPAÑERO</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="font-size: 8px;">SOY CAPAZ DE METER EL SAQUE EN EL OTRO CAMPO DESDE LA LÍNEA DE SAQUE</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="font-size: 8px;">ME MUEVO A POR EL BALÓN ANTES DE QUE CAIGA AL SUELO</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p style="font-size: 8px;">5- Siempre 4- Casi siempre 3- De vez en cuando 2- Casi nunca 1- Nunca</p> </div>

EVALUACIÓN

Se pretende elaborar instrumentos que permitan llevar a cabo todos los tipos de evaluación: hetero evaluación, coevaluación y autoevaluación. Debido a ello, para evaluar al alumnado durante la unidad se utilizarán los siguientes instrumentos:

El primero será una lista de cotejo la cual se deberá utilizar para evaluar a los alumnos una vez realizadas las sesiones de los distintos golpes, y también al finalizar todas las sesiones, para observar las mejoras de los alumnos. Este instrumento servirá tanto para que evalúe el docente como para realizar una coevaluación entre alumnos. Al introducir a los alumnos en el proceso de evaluación, estos deberán tener claros los gestos técnicos y los aspectos tácticos que se deben realizar, y mediante la observación a sus compañeros podrán aprender de sus destrezas y corregir sus errores, y de esta manera retroalimentarse unos a otros, lo cual será muy favorecedor en su proceso de aprendizaje. (Anexo 1)

El segundo instrumento a utilizar será una diana de autoevaluación, mediante la cual los alumnos podrán evaluar y analizar sus propios logros y sus mayores dificultades. (Anexo 2)

Por último, se utilizará otra lista de cotejo para evaluar a los alumnos una vez realizadas las sesiones de partidos, y así analizar y evaluar los aspectos tácticos que han sido enseñados y llevados posteriormente a la práctica. Esta última lista puede ser utilizada también tanto para la evaluación del docente, como para la coevaluación entre los alumnos. (Anexo 3)

5.3 Evaluación de la Intervención

A partir de mis percepciones durante las sesiones y de los comentarios de mi tutor, he llegado a las siguientes conclusiones:

Al realizar las sesiones, lo primero de todo fue concretar bien los objetivos, para saber exactamente qué se quería lograr con esta intervención. Para tratar de mejorar lo máximo posible los distintos golpeos, pensé que sería útil y eficaz centrar cada sesión en un golpeo distinto, y dejar para las últimas sesiones la táctica y el juego continuo.

En la primera sesión, los alumnos construyeron los Atomiums con ayuda de los profesores. A pesar de haber llevado un Atomium de ejemplo, los niños por si mismos no eran capaces de construirlo, por lo que la ayuda del docente fue indispensable. Gracias a una buena planificación y distribución del trabajo, pudimos construir 4 Atomiums en una hora de clase. El proceso de construcción resultó muy entretenido para los alumnos, y daba la sensación de que todos tenían muchas ganas de utilizarlo. Para elaborarlos, la clase se dividió en grupos de 5 alumnos, y para tratar de que todos participaran por igual y se sintieran cómodos, se permitió que ellos mismos realizaran los grupos. Esto facilitó mucho las cosas, ya que el niño con autismo estaba con sus amigos en el grupo y participó sin problema. El resultado fue muy positivo, y el material resultó muy útil para las clases.

Las dos siguientes sesiones, las centramos en la práctica y mejora del toque de dedos, golpeo que es importante dominar para poder jugar bien al voleibol. Antes de comenzar las actividades, se explicaron claramente los pasos necesarios para realizar un buen toque de dedos. Para facilitar la comprensión, se realizó una infografía la cual los alumnos podrían consultar en cualquier momento en caso de dudas o para refrescar la información. Consideré importante comenzar utilizando un móvil más liviano que el propio balón de voleibol, por lo que los primeros materiales utilizados fueron globos. Con el primer ejercicio individual de lanzamiento de globo, lo que pretendía era que los alumnos se centraran en la técnica, más allá de mantener el globo en el aire, ya que resultó sencillo al no tener casi peso. Insistí constantemente en colocar las manos en forma de triángulo y golpear el globo con las yemas de los dedos. Para la segunda actividad se dividieron por parejas, y cada pareja disponía de un balón de voleibol. En este ejercicio debían tratar de mantener el balón en el aire realizando toques de dedos, teniendo siempre en cuenta la técnica. La mayoría de los alumnos realizaban el toque con la técnica correcta, a pesar de que muchos no lograban mantener el balón en el aire más de 4 toques. A pesar de ello, a

medida que avanzaba el tiempo se iban apreciando mucho las mejoras. Para la última actividad modifiqué el juego del KO de baloncesto. La mayoría de los alumnos lo conocían, y para facilitar la comprensión de aquellos que no, realizamos un ejemplo práctico, y en muy poco tiempo ya estaban todos jugando. Resultó ser una actividad muy entretenida para ellos, aunque había que estar muy pendiente de que realizaran en toque de dedos, ya que muchos lanzaban como si estuvieran jugando al baloncesto. Esta actividad inicialmente se iba a realizar en las canastas normales, pero me di cuenta de que muchos alumnos no iban a llegar a encestar, y pudimos realizarla con las canastas desmontables, que se podían colocar a la altura que quisiéramos.

Con la tercera sesión, centrada también en el toque de dedos, se pretendía dominar lo mejor posible este golpeo, y para hacerla dinámica y entretenida para los alumnos, se modificaron distintos juegos, de los cuales alguno ya conocían. Con el primer juego del rondo, pasó lo mismo que con el KO, muchos alumnos lanzaban el balón sin realizar el toque de dedos, por lo que había que estar muy pendiente. A pesar de ello, y tras insistir mucho, terminó saliendo bastante bien. La segunda actividad se trataba del juego de los 10 pases, en el cual lógicamente los pases debían ser de dedos. Para comenzar, dividí la clase en 2 equipos de 10, y sentía que la actividad no estaba saliendo como yo quería. Sabía que debía modificar algo, y tras reflexionar unos minutos, decidí hacer grupos más pequeños. Dividí el campo en 2 mitades para realizar dos partidas a la vez de 5 contra 5, y llegué a la conclusión de que ese había sido el error. Al cambiar los equipos, todo salió tal y como tenía pensado, y además así los alumnos participaban más, ya que eran menos por equipo. La última actividad la planteé como un reto conjunto de toda la clase, pero para que participaran más, dividí la clase a la mitad. Para realizarlo los alumnos se colocaron en una fila, y a una distancia de unos 15 metros se colocaba el globo. Los alumnos debían salir de uno en uno y golpear el globo hacia arriba, lo más alto posible para permitir al siguiente compañero golpearlo antes de que cayera al suelo. El objetivo era que todos los alumnos consiguieran realizar el golpe sin que cayera al suelo. Ambos grupos lo consiguieron al tercer intento, y uno de ellos consiguió hacer 2 rondas, con lo cual fue muy satisfactorio para ellos.

En cuanto al niño autista, durante estas dos sesiones la mayor dificultad la encontré en el ejercicio por parejas, ya que en ocasiones no quería jugar debido al compañero con quien le tocaba. Muchas veces pedía ponerse con algún compañero en concreto, y estos siempre

accedían sin ningún problema. En general son niños y niñas muy pacientes que siempre tratan de ayudar al niño con autismo para tratar de que participe siempre en todas las actividades y que esté contento. En alguna ocasión me tuve que poner yo con él para realizar los juegos, y el niño no puso ninguna pega y participó sin problema.

La cuarta sesión se centraba en la práctica y mejora del saque, elemento fundamental del voleibol ya que es el que da inicio al juego. El saque fue el golpeo que menos costó aprender a los alumnos, por lo que todas las actividades propuestas en esta sesión salieron muy bien. En la primera actividad, pude ir viendo y corrigiendo la técnica de los alumnos, lo cual fue muy útil para ellos, y permitió que prácticamente todos aprendieran a sacar. La segunda actividad requirió de bastante concentración por parte de los participantes, ya que se requería de la participación de todos para tratar de ir superando el reto de encestar en el aro y pasar de nivel. Además, esta actividad permitía practicar la puntería, y que los alumnos fueran capaces de dirigir el balón a donde querían. Lo máximo que lograron fue llegar a la 4º nivel, por lo que consiguieron encestar 4 balones en una misma ronda, y los balones que no encestaban se quedaban muy cerca del aro, por lo que fueron muy precisos en los lanzamientos y estuvieron bastante concentrados. La última actividad resultó ser muy divertida, tanto para los que lanzaban y para los que recibían, y tuve la oportunidad de ir añadiendo variantes al juego para hacerla más entretenida aún, y que así participaran más personas a la vez. Comenzaron utilizando un único balón, y al terminar la primera ronda añadí uno más, para que así lanzaran 2 personas a la vez y fuera más dinámico. La variante resultó ser muy positiva, incluso se podían haber añadido más balones.

Con la quinta sesión finalizamos la enseñanza técnica de los distintos golpeos. Esta sesión se centró en la práctica y mejora del toque de antebrazos. Este tipo de golpeo fue el más complicado de asimilar para los alumnos. Al igual que para el toque de dedos, se facilitó a los alumnos una infografía que podrían consultar en cualquier momento para tener clara la colocación de los brazos a la hora de realizar dicho golpeo. Durante esta sesión fue imprescindible la ayuda y el feedback constante del docente a los alumnos, ya que muchos no lo realizaban con la técnica correcta, y había que estar pendiente de aquellos que lo hacían mal, para tratar de corregir los errores lo antes posible.

La sesión comenzó con una actividad de reacción. Por parejas, los alumnos debían lanzar el balón al compañero que estaría dado la vuelta. El lanzamiento al principio tenía que ser sencillo, para que los alumnos se centraran más en la técnica de la recepción, pero a

medida que avanzaba la actividad, podían ir complicando un poco los lanzamientos (aumentando la distancia, reduciendo la altura del lanzamiento, etc). Para hacer más dinámico el juego fueron cambiando de parejas, y esto favorecía también en la participación del niño autista. La segunda actividad sirvió también para refrescar la técnica del saque, vista y aprendida en la sesión anterior. Un miembro de la pareja debía realizar un saque dirigido a su compañero, y este debía tratar de devolverlo realizando el golpeo de brazos. Cada vez que consiguieran realizar un buen golpeo, darían un paso hacia atrás para aumentar la dificultad. La actividad salió mejor de lo esperado, ya que la mayoría de la clase dominaba el saque, y al hacer saques altos, la recepción era mucho más sencilla. Con esta actividad se apreciaron bastantes mejoras en la técnica del toque de brazos, a pesar de que había alumnos que les seguía costando bastante. Los errores más frecuentes se encontraban en que no juntaban los brazos lo suficiente y en que doblaban los codos al golpear el balón. Para aquellos alumnos que les resultaba más complicado este golpeo, les cambié el balón de voleibol por uno más blando, y el resultado fue bastante bueno. Para finalizar la sesión quise realizar una actividad más motivadora y dinámica, a pesar de que para mejorar este golpeo me pareció complicado encontrar juegos divertidos, pero para evitar el aburrimiento de los alumnos pensé que debía hacer una actividad más lúdica. El ejercicio planteado resultó muy acertado, ya que además de seguir practicando el toque de brazos, tenían la motivación y el reto de lograr ser entrenadores. Como supuse que habría alumnos que no lograrían devolver los balones exigidos para ser entrenadores, cada cierto tiempo fui cambiándolos yo misma, y así me aseguraba de que todos pasaran por esa posición. Además, pude observar como muchos entrenadores corregían a sus compañeros, siguiendo las indicaciones y las pautas escritas en la infografía.

La sexta sesión fue la más esperada, tanto para los alumnos como para los profesores, ya que era la sesión en la que pondríamos a prueba el material autoconstruido que elaboramos en la primera clase. Los alumnos estaban muy emocionados, y yo tenía muchas ganas de ver si realmente funcionaba o si no nos iba a servir para realizar las actividades que tenía planteadas. Los Atomiums cumplieron su función perfectamente, y todos los juegos fueron muy entretenidos para los alumnos. El único problema que pude apreciar, es que cuando hacía viento se distorsionaba un poco el juego. Para otra vez, creo que este tipo de actividades se realizarían mejor en el gimnasio. A pesar de ello, el viento no nos interrumpió mucho el juego, y las actividades se pudieron realizar perfectamente.

La actividad que más gustó a los alumnos fue la de los diez pases. La manera más sencilla de mantener el Atomium en el aire era realizando toques de dedos, y a medida que avanzaban las actividades los alumnos se iban dando cuenta, y debido a ello trataban de golpear el balón alto, hacia arriba y realizando bien la técnica del golpeo. En definitiva, la elaboración y posterior utilización de los Atomiums me parece una herramienta muy original y útil para practicar voleibol con jugadores novatos. Además, al ser un material llamativo y autoconstruido, llama mucho la atención a los alumnos y aumenta su motivación por aprender. Por lo que he podido observar en las clases, han cumplido mis expectativas con creces, y volvería a utilizarlos sin ninguna duda.

Las tres últimas sesiones se enfocaron en la táctica y en el juego, por lo que las dedicamos a hacer partidos variados. Consideré necesario hacer 3 sesiones de partidos para que los alumnos realmente adquirieran los conocimientos y las destrezas necesarias para jugar partidos siguiendo las reglas y normas establecidas y manteniendo el balón en juego el mayor tiempo posible. En la séptima sesión, lo primero que hice fue explicar las reglas básicas del voleibol que los alumnos debían conocer y aprender para poder jugar los partidos. Las reglas explicadas fueron las siguientes: se pueden dar 3 toques como máximo, un mismo jugador no puede tocar el balón 2 veces seguidas, se debe rotar cada vez que se recupere el saque y que el balón debe pasar por encima de la red. Asimismo, se explicó en detalle cómo se debía realizar la rotación (en el sentido de las agujas del reloj). Esta primera sesión de partidos la hicimos con los Atomiums para facilitar el juego continuo y priorizar en el entendimiento de las reglas y normas establecidas. Realizamos tres partidillos de 3 contra 3 y 4 contra 4, y el resultado fue bastante positivo. Los mayores errores que pude observar fueron en la rotación, ya que, si no lo decía yo cada punto, no rotaban nunca.

En la octava sesión realizamos partidos con balones de voley playa, que son algo más blandos que los balones normales de voleibol. Al ser un material más pesado, añadí alguna variante para facilitar el juego continuo: el balón podía botar una vez antes de golpearle, y aquellos alumnos que no llegaban a sacar desde la línea de saque podían acercarse a la mitad del campo para sacar. El objetivo de la primera parte de la sesión era mantener el balón en juego el mayor tiempo posible y realizar toques entre compañeros, por eso se recalcó que había que mandar el balón al equipo contrario de la manera más sencilla posible. Al principio les costaba bastante realizar toques entre compañeros y solían pasar

el balón al primero; pero con la variante de que el balón podía botar una vez, y animando a los niños a dar toques, lo hacían de vez en cuando. La segunda parte de la sesión ya era a modo de partido, y el objetivo era que los alumnos trataran de mandar balones difíciles al equipo contrario. Pude observar cómo algunos alumnos ya realizaban la rotación correctamente y como muchos sacaban desde la línea de saque. Además, en ocasiones realizaban 3 toques, por lo que observé una gran mejora de un día para otro.

Para finalizar las sesiones, realizamos un rey de la pista, siguiendo la dinámica de los partidos de la sesión anterior, pero esta vez el objetivo era juntarlos por niveles. Los que ganaran el partido se moverían a la derecha, y los que perdieran a la izquierda. En esta sesión no solo observé grandes mejoras en el juego continuo, sino que también pude ver como muchos alumnos realizaban bien los toques de dedos y de brazos y trataban de jugar con sus compañeros haciendo 3 toques. Seguía habiendo alumnos que no lograban sacar desde la línea de saque y que no lograban golpear bien al balón con el toque de antebrazos, pero a pesar de ello, hubo muy buen ambiente en la clase, y los compañeros animaban y corregían aquellos errores que observaban.

En conclusión, tras haber puesto en práctica todas las sesiones, considero que siguen una progresión bastante acertada, y que es necesario realizar varias sesiones de partidos ya que ahí es donde realmente se ven las mejoras y los aprendizajes de los alumnos. Comencé las sesiones con intriga, ya que nunca había trabajado voleibol con niños y niñas tan pequeños, y gracias a la cantidad de variantes y modificaciones que se pueden realizar en el juego, pueden aprender sin ningún problema a jugar este deporte.

6. RESULTADOS

Con este TFG se pretendía poner a prueba la implementación del aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos, además de utilizar la Enseñanza Comprensiva del Deporte para modificar juegos y así adaptarlos a las necesidades de los alumnos.

En cuanto al aprendizaje cooperativo, en cada sesión los alumnos han tenido que trabajar con sus compañeros para superar satisfactoriamente las actividades planteadas. Han trabajado por parejas y en pequeños grupos, y gracias al buen ambiente y al compañerismo que ha habido en las clases, se han superado con creces. En ocasiones, al hacer equipos aleatorios, inicialmente había quejas, pero una vez comenzadas las actividades los alumnos han trabajado sin problema con todos sus compañeros, se han apoyado, han favorecido los aprendizajes a otros miembros del grupo, y si ha habido algún problema o roce, siempre se ha llegado a un acuerdo y el problema se ha solucionado de la manera más rápida posible.

Se ha podido observar que, al haber trabajado con otras personas, la motivación por aprender este deporte ha aumentado, y los alumnos han trabajado con ganas y emoción por aprender cada día cosas nuevas. Además, al haber buen ambiente en clase, no solo ha sido mucho más sencillo llevarlas a cabo, sino que también han mejorado gratamente las relaciones sociales entre aquellos compañeros que no se llevaban tan bien o se conocían menos.

En los deportes de equipo, como es el voleibol, es imprescindible que haya buen ambiente para llegar al éxito, ya que la ayuda y el apoyo de los compañeros es fundamental. Gracias a eso, las sesiones de partidos salieron perfectamente, así como el resto de juegos cooperativos realizados, y los alumnos se han apoyado y ayudado siempre en todo momento.

Sin embargo, para el niño autista que es al que más le cuesta integrarse en la clase, igual los juegos cooperativos no son sus favoritos, pero gracias a que sus compañeros han estado siempre preocupados por él y tratando de que participara en todas las actividades, se la ha visto trabajando con una sonrisa y participando al igual que el resto de la clase.

En cuanto a los retos planteados en las actividades, los alumnos han estado muy motivados a la hora de realizarlos y buscando soluciones para superarlos. Muchas veces

los retos eran cooperativos, por lo que la comunicación y el trabajo con sus compañeros también era imprescindible en estos juegos. Se ha podido observar que la motivación de ir superando retos favorece mucho en el aprendizaje, ya que los alumnos tienen que repetir muchas veces una acción, y esto termina derivando en la dominación de la misma. Por ello considero que realizar retos es muy favorecedor en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos, además de que se pueden adaptar siempre a las necesidades de cada uno.

En cuanto a la enseñanza comprensiva del deporte, los juegos modificados han sido indispensables para realizar esta intervención, ya que prácticamente todas las actividades realizadas han sido modificadas en algún aspecto para que pudieran ser llevadas a cabo. Se han modificado otros juegos, como por ejemplo el baloncesto o el frontón, adaptándolos al voleibol; se ha modificado el espacio, reduciendo los terrenos de juego para realizar los partidos, ya que a su vez se redujo el número de jugadores por equipo; y lo que considero más importante, la modificación del móvil utilizado, ya que, para comenzar a aprender un deporte, es muy complicado realizarlo con el móvil original del mismo. En este caso, el balón de voleibol puede ser muy duro o muy grande para los alumnos de 4º de primaria, por lo que utilizar un balón más pequeño, más blando y más manejable ha sido la clave del éxito para que los alumnos aprendan a realizar las diferentes acciones necesarias para mantener el balón en juego en un partido de voleibol, y para realizar los distintos golpes necesarios para ello.

En definitiva, estas tres metodologías que se han llevado a cabo para realizar la intervención han sido indispensables para el éxito de la misma. Una vez realizada, se ha podido observar su utilidad y todos los beneficios que aportan en el aprendizaje de los alumnos, por lo que considero que, a la hora de enseñar un nuevo deporte a un grupo de alumnos, tener en cuenta estas metodologías puede facilitar mucho la enseñanza y el aprendizaje del mismo.

7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES

Tras la realización de las sesiones con los alumnos, hemos podido comprobar que trabajar con otros compañeros aporta muchos beneficios a la enseñanza; no solo mejora las relaciones sociales con los demás, sino que la motivación por las actividades aumenta considerablemente. Además, el buen ambiente que ha habido en las clases ha sido muy favorecedor a la hora de realizar las distintas actividades.

En cuanto a la autoconstrucción de material, he llegado a la conclusión de que autoconstruir genera motivación, tanto a los alumnos como al docente, ya que observar cómo los materiales cumplen su función a la perfección en las actividades planteadas, es muy satisfactorio. Los alumnos disfrutaban mucho del proceso de autoconstrucción, y poder utilizar posteriormente un material que ha sido construido por ellos, les aumenta mucho la motivación y participan en los juegos con muchas más ganas y emoción.

Asimismo, se ha comprobado que trabajar por retos promueve tanto la mejora de las habilidades físicas como las habilidades socioemocionales de los alumnos. He podido observar que al poner retos a los alumnos no solo aumenta su motivación y compromiso en las actividades, sino que también el aprendizaje se vuelve más duradero y significativo. Para trabajar por retos deben dar uso a sus habilidades físicas, trabajar en equipo, resolver problemas y tomar decisiones constantemente, aspectos imprescindibles para lograr un desarrollo integral de los estudiantes.

Por último, he analizado que modificar juegos mejora el aprendizaje y la participación de los alumnos en la Educación Física, ya que la enseñanza comprensiva del deporte es un enfoque que se adapta a las distintas habilidades y necesidades individuales de cada alumno. Con este enfoque los alumnos no solo desarrollan sus habilidades deportivas, sino que también desarrollan sus competencias sociales como la comunicación y el trabajo en equipo. Al igual que con las otras metodologías mencionadas anteriormente, la enseñanza comprensiva del deporte promueve el desarrollo integral de los estudiantes.

A partir de las conclusiones derivadas de las sesiones, se puede destacar cómo un enfoque colaborativo puede ser muy útil para cumplir algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En primer lugar, el ODS3 (Salud y bienestar) se promueve con la

mejora de las habilidades tanto físicas como socioemocionales de los alumnos mediante retos y actividades, lo cual fomenta un ambiente muy positivo en las clases y un estilo de vida saludable. El ODS5 (Igualdad de género) se ve beneficiado al asegurar que todos y cada uno de los alumnos, independientemente de su género, participen activa y equitativamente en todas las actividades y juegos propuestos en las sesiones, fortaleciendo y fomentando así la inclusión y la igualdad. Por último, el ODS10 (Reducción de las desigualdades) se promueve a través de la enseñanza comprensiva del deporte y la modificación de juegos, permitiendo así adaptar todas las actividades a las necesidades individuales de cada alumno para que puedan participar activamente y desarrollar todas sus competencias tanto sociales como deportivas por igual.

En definitiva, tras haber analizado todos estos aspectos, he llegado a la conclusión de que la fusión de todos ellos permite a los alumnos tener un proceso enseñanza-aprendizaje muy completo y enriquecedor para ellos, proporcionando no solo nuevos conocimientos, sino también valores necesarios para su día a día, acordes a una educación integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrow, H. S. (1985). How to design a problem-based curriculum for the preclinical years. *Springer Publishing Co.* Nueva York.
- Clemente, F., & Mendes, R. (2011). Aprender o jogo jogando: uma justificação transdisciplinar. *Exedra: Revista Científica*, (5), 27-36.
- Collazos, C., Guerrero, L., & Vergara, A. (2001). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. In *Proceedings of the 3rd Workshop on Education on Computing, Punta Arenas, Chile*.
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226-240.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela-Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., & Aznar-Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, (413), 55-75.
- Gómez, I. (s.f). APRENDIZAJE BASADO EN RETOS.
<https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/jornadas/jornadas2018/j1/Ignacio-Gomez-Aprendizaje-Basado-en-Retos-ie18UPM.pdf>
- Gray, S., & Sproule, J. (2011). Developing pupils' performance in team invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 16(1), 15-32.
- Hopper, T. (2002). Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis. *JOPERD: The Journal of Physical Education, Recreation y Dance*, 73(7), 44-48.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. & Holubec, E. J. (2013). *Cooperation in the Classroom* (9th ed.). Edina, MN: Interaction Book Company.
- Light, R. (2008). Complex learning theory - its epistemology and its assumptions about learning: Implications for physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27, 21-37.

- Light, R., & Fawns, R. (2003). Knowing the game: Integrating speech and action in games teaching through TGfU. *Quest*, 55(2), 161-176.
- Randall, L. (2008). Implementing TGfU in the field. *Physical y Health Education Journal*, 74(1), 16-20.
- Robles, M. T. A., Benito, P. J., Fuentes-Guerra, F. J. G., & Rodríguez, J. R. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(23), 137-146.
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.
- Prieto Saborit, J. A., & Nistal Hernández, P. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista Iberoamericana De Educación*, 49(4), 1–8.
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? [Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico: ¿por qué funciona el trabajo en grupo?]. *Anales de psicología/annals of psychology*, 30(3), 785-791.
- Thorpe, R. D., Bunker, D. J., & Almond, L. (1984). A change in the focus of teaching games. En M. Piéron & G. Graham (Eds.), *Sport pedagogy: Olympic Scientific Congress proceedings* (pp. 163-169). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Vigotsky, L.S. (1979). La conciencia como problema en la psicología del comportamiento. *Psicología Soviética*, 17(4), 3-35.

ANEXOS

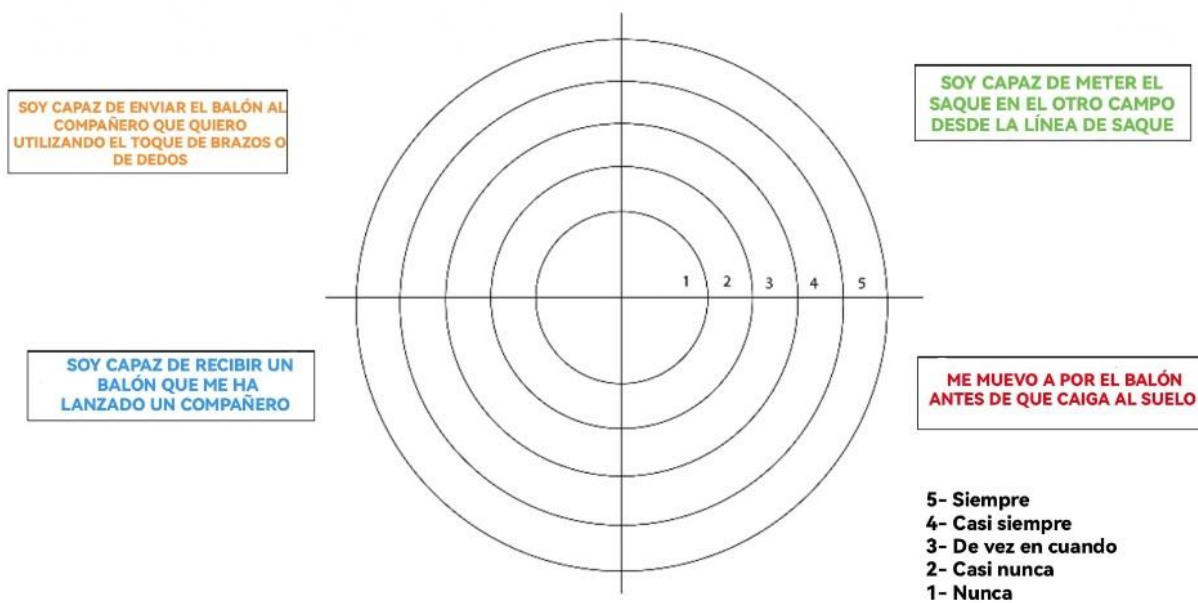
Anexo 1

EVALUACIÓN Voleibol, 4^o Primaria

NOMBRE:

Ítems	Sí / No
Coloca las manos formando un triángulo al realizar el toque de dedos	
Coloca las manos encima y delante de la cabeza al realizar el toque de dedos	
Golpea el balón con la yema de los dedos al realizar el toque de dedos	
Mantiene el brazo recto al realizar el saque	
Golpea el balón con el puño al realizar el saque	
Es capaz de controlar la dirección del lanzamiento al realizar el saque	
Mantiene los brazos juntos al realizar el toque de brazos	
Mantiene los brazos rectos al realizar el toque de brazos	
Golpea el balón con los antebrazos al realizar el toque de brazos	
Observaciones	
Mejoras	

Anexo 2



VOLEIBOL TÁCTICA

- Rota en el sentido correcto
- Trata de realizar 3 toques
- Trata de lanzar balones complicados al equipo contrario
- Recupera su posición tras golpear el balón
- Apoya y anima a sus compañeros

NOMBRE: _____