MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA,

BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

PROPUESTA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

PARA 3ºESO:

“1,2,3 DATCHBALL”

Presentado por:

D. MARC MODOL ESTRELLA

Dirigido por:

Dr. ENRIC MONFORTE CASAÑ

CURSO ACADÉMICO 24-25

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer el tiempo dedicado por mi tutor del cual he aprendido mucho durante todo el máster y especialmente con la elaboración del TFM.

También a los trabajadores del centro Mater Salvatoris Lleida por su ayuda y en especial a mi tutora de prácticas, la profesora de Educación Física, por las facilidades que me ha dado y por el apoyo incondicional en la realización de las practicas y TFM.

RESUMEN

Se presenta una propuesta didáctica centrada en el Datchball, un deporte alternativo que destaca por su potencial inclusivo, cooperativo y educativo en el área de Educación Física. Su elección responde a la necesidad de ofrecer contenidos motivadores y accesibles que fomenten no solo el desarrollo motriz, sino también valores como el respeto, la igualdad y el trabajo en equipo. El objetivo principal del trabajo es diseñar una Situación de Aprendizaje (SA) coherente con el modelo competencial vigente, que favorezca la comprensión táctica, la participación activa y la autorregulación del alumnado. La propuesta se implementa en el centro Mater Salvatoris de Lleida, con un grupo de 3.º de ESO, y se estructura en ocho sesiones. La metodología se fundamenta en el modelo comprensivo de enseñanza de los juegos deportivos, combinando estrategias como el descubrimiento guiado, la asignación de tareas y el trabajo cooperativo. La evaluación es competencial e incluye instrumentos como rúbricas, listas de control, observación directa y autoevaluaciones mediante formularios. Además, el Trabajo Final de Máster (TFM) viene acompañado de una propuesta de Aprendizaje y Servicio (APS), vinculada a la sostenibilidad y al entorno social del centro educativo. Esta propuesta permite evidenciar que el Datchball puede ser una herramienta pedagógica eficaz para alcanzar los objetivos propuestos, facilitando un aprendizaje significativo, inclusivo y alineado con las necesidades del alumnado en el contexto actual.

Palabras clave: Datchball, deporte alternativo, modelo comprensivo, Educación Física, inclusión, aprendizaje competencial.

ABSTRACT

This teaching proposal focuses on Datchball, an alternative sport that stands out for its inclusive, cooperative, and educational potential in the field of Physical Education. Its choice responds to the need to offer motivating and accessible content that fosters not only motor development but also values such as respect, equality, and teamwork. The main objective of this project is to design a Learning Situation (LS) consistent with the current competency-based model, which fosters tactical understanding, active participation, and student self-regulation. The proposal is implemented at the Mater Salvatoris school in Lleida, with a group of 3rd-year secondary school students, and is structured into eight sessions. The methodology is based on the comprehensive model of teaching sports games, combining strategies such as guided discovery, task assignment, and cooperative work. Assessment is competency-based and includes tools such as rubrics, checklists, direct observation, and self-assessment forms. Furthermore, the Master's Final Project (MFP) is accompanied by a Service-Learning (SLL) proposal, linked to the school's sustainability and social environment. This proposal demonstrates that Datchball can be an effective pedagogical tool for achieving the proposed objectives, facilitating meaningful, inclusive learning aligned with student needs in the current context.

Keywords: Datchball, alternative sport, comprehensive model, Physical Education, inclusion, competency-based learning.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN DEL TFM.....1

1.1.- Justificación..... 3

1.2.- Objetivos..... 5

a) Objetivos Generales:..... 5

b) Objetivos Específicos:.....5

1.3.- Presentación de capítulos..... 6

1.4.- Metodología..... 7

2. MARCO TEÓRICO..... 10

2.1. Iniciación Deportiva en la ESO..... 11

2.2. Modelo Comprensivo..... 14

2.3. Deporte Alternativo..... 18

2.4. El Datchball..... 21

3. DESARROLLO DEL TRABAJO..... 24

3.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia..... 25

3.2.- Contextualización del centro educativo..... 26

3.3.- Presentación de la propuesta pedagógica, análisis y proyecto de mejora a la misma..... 29

a) Secuencia de las competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y perfil de salida..... 29

b) Evaluación (criterios de calificación, instrumentos de evaluación, evaluación del proceso y de la práctica docente)..... 32

c) Actividades TIC.....36

d) Metodologías activas.....37

e) Propuestas de innovación educativa.....39

f) Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad..... 41

g) Desarrollo de valores éticos..... 42

h) Atención a la diversidad.....43

3.4. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje..... 44

a) Sesiones de la Unidad didáctica..... 52

3.5. Posible proyecto de innovación educativa realizado en el centro y beneficio del mismo.....70

4. CONCLUSIONES..... 73

a) Conclusiones..... 74

b) Limitaciones.....76

c) Prospección de Futuro:.....78

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 80

6. ANEXOS..... 85

ANEXO I. Rúbrica Reto Final vídeo en grupo..... 86

ANEXO II. Lista de control diario del alumnado..... 86

ANEXO III. Lista de control utilización del material..... 88

ANEXO IV. Rúbrica situación real del partido de Datchball.....89

ANEXO V. Rúbrica de autoevaluación final.....90

ANEXO VI. Rúbrica de coevaluación..... 92

ANEXO VII. Rúbrica de heteroevaluación..... 94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Diferencias entre el modelo tradicional y comprensivo.....18

Tabla 2. Unidades didácticas de la programación de Educación Física del centro.....29

Tabla 3. CC y CE de la programación de Educación Física del centro..... 30

Tabla 4. Metodologías activas en la programación de Educación Física del centro.....38

Tabla 5. Sostenibilidad y el ODS aplicado en el APS.....71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo de enseñanza comprensiva del deporte..... 16

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

ABJ: Aprendizaje Basado en Juegos

APS: Aprendizaje y Servicio

CC: Competencia ciudadana

CE: Competencia emprendedora.

CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CD: Competencia digital

CE: Competencia específica

CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender

EF: Educación física

ESO: Educación Secundaria Obligatoria

LOMLOE: Mejora de la Ley Orgánica de Educación

OG: Objetivo General

ODS: Objetivo de desarrollo sostenible

PAI: Programa de los años intermedios

TFM: Trabajo Fin de Máster

TIC: Tecnologías de la información y la comunicación

TGfU: Teaching Games for Understanding

SA: Situación de aprendizaje

I. INTRODUCCIÓN DEL TFM.

1. INTRODUCCIÓN DEL TFM.

El Trabajo Final de Máster (TFM) tiene como objetivo principal diseñar una Situación de Aprendizaje que integre el Datchball en el currículo de Educación Física de 3º de ESO, aplicando una metodología coherente con sus características y que favorezca tanto el desarrollo de habilidades motrices como de valores fundamentales en el ámbito educativo. Además, se incorpora un modelo de iniciación deportiva relevante como el modelo comprensivo, con el propósito de que el alumnado comprenda en todo momento el sentido de la acción motriz. Asimismo, se pretende que esta propuesta actúe como punto de partida para extender la práctica del Datchball en la etapa de secundaria, dado que en el centro educativo ya se imparte como actividad extraescolar, aunque únicamente en los cursos de Primaria. De este modo, se busca ofrecer al alumnado de ESO la oportunidad de conocer y disfrutar de este deporte alternativo, fomentando su continuidad tanto dentro como fuera del aula.

En el contexto educativo actual, la promoción de la actividad física y el desarrollo de habilidades interpersonales desempeñan un papel fundamental en la formación integral del alumnado. La asignatura de Educación Física no solo persigue la mejora de la condición física, sino también el fomento de valores esenciales como el respeto, la cooperación y la inclusión. En este sentido, el Datchball se presenta como una alternativa innovadora dentro de los deportes colectivos, al combinar estrategia, agilidad y trabajo en equipo.

Este deporte alternativo surge en Brea de Aragón de la mano del maestro Roberto Navarro (2006), quien adapta sus reglas para hacerlo más accesible y motivador en el ámbito escolar. Se trata de una disciplina de cooperación-oposición en

la que la dinámica del juego favorece la participación activa de todo el alumnado. Una de sus características más destacadas es la obligatoriedad de formar equipos mixtos, promoviendo la igualdad de género y la equidad, en concordancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 y 5, que hacen referencia a una educación de calidad y la igualdad de oportunidades.

Los deportes alternativos, se distinguen por su enfoque innovador, al integrar elementos de diversas disciplinas deportivas. Esta combinación proporciona una experiencia única, a la vez enriquecedora y desafiante, que favorece el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo en entornos educativos. En el caso del Datchball, su crecimiento ha sido notable, consolidándose tanto en el ámbito escolar como en el competitivo, con la creación de clubes y la organización de torneos y jornadas deportivas.

Más allá del componente lúdico, el Datchball se convierte en una herramienta educativa de gran valor, ya que fomenta aspectos como la autoestima, la resiliencia, la superación y el trabajo en equipo. Además, desde una perspectiva motriz, permite mejorar habilidades fundamentales como el lanzamiento, la recepción y el desplazamiento, elementos clave en la iniciación deportiva. Su inclusión en la programación de Educación Física en la etapa de secundaria permitiría ampliar el repertorio de deportes alternativos dentro del currículo, favoreciendo una enseñanza más variada, inclusiva y enriquecedora.

1.1.- Justificación.

Desde una perspectiva personal, la elección del Datchball como tema principal de este Trabajo Final de Máster (TFM) responde a una motivación propia y a la

relevancia que este deporte ha adquirido en el ámbito educativo en los últimos años. Descubrí el Datchball el curso pasado y, desde el primer momento, me atrajo tanto su dinámica como los valores que promueve, lo que me llevó a interesarme en profundizar más en su enseñanza y aplicación práctica. A parte, siempre he creído que el deporte debe ser un medio para la integración y el desarrollo de habilidades tanto físicas como socioemocionales. En este sentido, el Datchball se ajusta perfectamente a mi visión educativa, ya que promueve una competencia saludable y fomenta un ambiente de igualdad y colaboración en el aula.

El primer día de prácticas en el Mater Salvatoris de Lleida, al conversar con mi tutora del centro, propuse la idea de desarrollar una Situación de Aprendizaje basada en la iniciación al Datchball con el alumnado de secundaria. La propuesta fue bien recibida, ya que se trataba de un deporte que no se había trabajado previamente con este grupo de estudiantes, a pesar de su potencial educativo. Aunque inicialmente tuve dudas sobre en qué curso aplicarlo, tras conocer al alumnado y evaluar las características de los distintos niveles, se decidió diseñarlo en 3º de ESO, al considerar que era el grupo más adecuado para su desarrollo, pudiendo fomentar una educación física más inclusiva permitiendo a los estudiantes descubrir y disfrutar de las prácticas innovadoras educativas.

Además, mi motivación para elegir este deporte como tema principal del trabajo, también surge del deseo de innovar en las prácticas pedagógicas dentro de la asignatura de Educación Física. A lo largo de mi formación y en las prácticas, he percibido que los deportes alternativos como el Datchball, que no están tan introducidos en los programas

educativos, pueden ser una excelente oportunidad para romper con la rutina y ofrecer a los estudiantes nuevas experiencias motrices.

1.2.- Objetivos.

A continuación, con la intención de identificar los retos planteados en este trabajo, se plasman los siguientes objetivos:

a) Objetivos Generales:

OG1.- Profundizar en el modelo de enseñanza comprensivo en el Datchball

OG2. - Profundizar en el deporte alternativo a través de la práctica del Datchball

OG3. - Crear una Situación de Aprendizaje de iniciación del Datchball en el alumnado de 3r ESO.

b) Objetivos Específicos:

En base al OG1, se plantean:

OE1. - Comparar el modelo de enseñanza comprensivo con otros enfoques metodológicos.

OE2. – Identificar estrategias para optimizar la enseñanza del Datchball, a través del enfoque comprensivo.

Referente al OG2, se abordan:

OE3. - Analizar los principios del modelo de enseñanza comprensivo aplicados a los deportes alternativos

OE4. - Comparar el Datchball con otros deportes alternativos en cuanto a sus beneficios didácticos, sociales y motrices en el contexto educativo.

Y en relación con el OG3, se abordan:

OE5. - Elaborar 8 sesiones de una SA para 3ºESO teniendo en cuenta origen, evolución y normativa del Datchball, para comprender su potencial dentro del currículo de Educación Física.

OE6. - Integrar las TIC en la Situación de Aprendizaje.

1.3.- Presentación de capítulos.

En este apartado, se explica brevemente el contenido y los distintos apartados que se desarrollan en el trabajo.

Inicialmente, la Introducción proporciona el contexto y justifica la selección del Datchball como un deporte alternativo relevante para el ámbito educativo. Seguidamente, se definen los Objetivos generales y específicos que guían la investigación. La sección de Metodología describe el enfoque adoptado y el proceso de diseño de la Situación de Aprendizaje. El Marco Teórico establece las bases conceptuales del estudio, abordando el deporte alternativo, el Modelo Comprensivo y la iniciación deportiva. El Desarrollo del trabajo incluye el análisis del currículo, la descripción del contexto del centro y la presentación de la propuesta didáctica, compuesta por ocho sesiones, junto con un proyecto de innovación fundamentado en el Aprendizaje Servicio (APS). Finalmente, se presentan las Conclusiones del estudio, reconociendo las limitaciones, sugiriendo posibles mejoras y listando las Referencias bibliográficas. Para finalizar con el trabajo, se encuentran los Anexos, compuestos con rúbricas y tablas de evaluación de las sesiones.

1.4.- Metodología.

En primer lugar, tras revisar la programación didáctica del área de Educación Física del Colegio Mater Salvatoris de Lleida, y conforme a lo desarrollado en el apartado 3 de este TFM, se identificó que no se incluía ninguna unidad didáctica centrada en deportes alternativos, como el Datchball. Asimismo, se observó que la metodología empleada en algunas unidades se mantenía en enfoques más tradicionales, con un predominio del mando directo, lo que limitaba en cierta medida la participación activa y reflexiva del alumnado.

Como propuesta de mejora e innovación, se decidió desarrollar una propuesta centrada en el deporte alternativo del Datchball, a través del modelo comprensivo, con el objetivo de fomentar una enseñanza más significativa, participativa y adaptada al contexto del alumnado de 3º de ESO del centro.

A partir de este análisis, se definieron los objetivos generales OG1, OG2 y OG3 (recogidos en el apartado 1.2 del TFM), que cada uno de ellos incluye dos OE relacionados con el desarrollo del trabajo.

En línea con estos objetivos y en relación a la realización del trabajo, se ha llevado a cabo una búsqueda exhaustiva de información científica, consultando bases de datos como Google Scholar, Dialnet y la Revista de Educación Física, con el fin de recopilar estudios relevantes sobre deportes alternativos, iniciación deportiva y el Modelo Comprensivo de Enseñanza. Además, se ha realizado una revisión de un metaanálisis sobre la práctica en la iniciación deportiva en la ESO, explorando su concepto, sus beneficios, su aplicación en entornos educativos y los retos que implica su

implementación en el aula. Además, se comprobó la viabilidad de la implementación de esta propuesta en base a la normativa vigente, consultando los Decretos y Órdenes que regulan el currículo de Educación Física en la Comunidad Autónoma de Cataluña y la normativa vigente estatal.

Por tanto, para la construcción del marco teórico se ha basado en el análisis de documentos oficiales y guías curriculares de Educación Física, asegurando que la propuesta se alinee con los objetivos y competencias educativas establecidos para el curso elegido y se adapte a los objetivos a desarrollar en la asignatura. Se han utilizado palabras clave como "Datchball", "Educación Física", "Deportes alternativos" y “iniciación deportiva” para filtrar los estudios más relevantes. A partir de este análisis, se estableció que el punto de partida de la intervención educativa sería la creación de una situación de aprendizaje de Datchball, titulada "1,2,3 DATCHBALL", diseñada específicamente para el alumnado de 3º de ESO del centro.

En segundo lugar, una vez consolidada la base teórica, se inició el diseño de la propuesta educativa, tomando como punto de partida la observación directa de las sesiones de la tutora del centro y la interacción con el equipo docente de la asignatura. A partir de este análisis, se estableció la temporalización de las sesiones, definiendo sus objetivos didácticos, saberes, contenidos y criterios de evaluación, asegurando su alineación con la programación de Educación Física. Al finalizar, se realizó una evaluación crítica por parte del tutor del centro, con el objetivo de identificar áreas de mejora y optimizar distintos aspectos de la Situación de Aprendizaje del Datchball.

Para concluir, esta evaluación permitió analizar el diseño de los ejercicios, la adecuación de los objetivos planteados y la gestión del tiempo en cada sesión,

garantizando un enfoque que fomente la inclusión y la igualdad dentro del centro escolar. Además, se tuvo en cuenta el cumplimiento del currículo de la asignatura, asegurando que la propuesta educativa contribuye de manera efectiva al desarrollo de las competencias del alumnado.

2. MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Iniciación Deportiva en la ESO

El concepto de iniciación deportiva presenta una notable diversidad de significados y una estructura compleja, ya que su interpretación varía según el enfoque adoptado. En términos generales, puede definirse como el periodo en el que se comienza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes (Blázquez, 1995). Desde una perspectiva más simbólica, el Diccionario de las Ciencias del Deporte (Consejo Superior de Deportes, 1992) describe la iniciación deportiva como un proceso ceremonial que marca la adquisición de una nueva posición o la pertenencia a un grupo.

Este proceso se concibe como una herramienta educativa clave que, más allá del aprendizaje técnico, facilita la adquisición de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, y contribuye al desarrollo personal y a la socialización (Jordán, 1998). En esta línea, Uribe (1997) define la iniciación deportiva como un proceso de desarrollo dirigido especialmente a la población en edad escolar, basado en fundamentos pedagógicos y metodológicos propios de la educación física y el deporte. Este proceso se organiza en etapas secuenciales y adaptadas al crecimiento, maduración y contexto del alumnado, tanto en sus dimensiones físicas como sociales.

Según Contreras, de la Torre y Velázquez (2001), se distinguen dos enfoques de iniciación deportiva. Por un lado, uno orientado a la competición, caracterizado por una enseñanza centrada en una disciplina concreta y en el rendimiento. Por otro lado, un enfoque basado en la salud, la recreación y el ocio, cuyo desarrollo se sustenta en principios pedagógicos y educativos.

En este sentido, para alcanzar los objetivos educativos de la iniciación deportiva, es fundamental entender este proceso como una forma de "culturización pluridimensional" (Contreras et al., 2001, p. 65), que implica diversas dimensiones del aprendizaje deportivo. A través de las experiencias vividas, el alumnado desarrolla distintas maneras de comprender y valorar la práctica deportiva. Aunque el nivel de competencia motriz influye en el desarrollo del proceso, no constituye el aspecto más significativo ni decisivo.

Sin embargo, pese a la importancia de este proceso, se ha evidenciado que una parte significativa del alumnado no adquiere un hábito duradero de práctica físico-deportiva. Incluso quienes la mantienen durante la adolescencia tienden, con el tiempo, a abandonarla (Parra et al., 2002). Esta situación pone de manifiesto la necesidad de plantear procesos de iniciación que sean realmente significativos y motivadores, y que estén conectados con la realidad y los intereses del alumnado.

Según Dolado (1997) y otros autores, independientemente del lugar o contexto en el que se desarrolle la iniciación deportiva, es necesario alcanzar una serie de objetivos:

- Comprensión de la lógica interna del deporte, incluyendo normas, roles, fases, alternativas, variantes y elementos.
- Desarrollo de hábitos de higiene, como el cambio de ropa, el aseo personal, el descanso adecuado y una correcta higiene postural.
- Asimilación de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Satisfacción de la necesidad de diversión a través de la práctica deportiva.

A ello se añaden factores clave señalados por Hernández (2000), como son:

- El sujeto, considerando las características individuales de quien participa en el aprendizaje.
- El deporte, atendiendo a la estructura, dinámica y particularidades de la disciplina.
- El contexto, integrando tanto las características del individuo como las de la actividad, en relación con el entorno en el que se desarrollan.

En este sentido, Blázquez Sánchez (1999) plantea que la iniciación deportiva no debe limitarse a la adquisición técnica, sino que debe orientarse hacia una práctica polideportiva en la infancia y adolescencia, fomentando actitudes positivas hacia la actividad física y hábitos saludables. Pérez y Llames (2010) amplían esta idea al considerar que la iniciación deportiva también puede desarrollarse en personas adultas que se inician en la práctica física.

En años recientes, se ha destacado el valor de la iniciación deportiva tanto para la formación de deportistas como para la educación integral del alumnado. Según Sipamoncha y Romero (2024), ha sido objeto de creciente análisis por su papel en la evolución deportiva y pedagógica, siendo uno de los procesos más estudiados por múltiples disciplinas.

En el contexto específico de la Educación Secundaria Obligatoria en Cataluña y conforme al Decreto 175/2022, la iniciación deportiva debe ir más allá de la repetición técnica tradicional, adoptando un enfoque comprensivo centrado en la comprensión táctica, la toma de decisiones y la autonomía del alumnado (Ruiz Pérez, 1994). Este planteamiento favorece el desarrollo integrado de competencias motrices, cognitivas y sociales, alineadas con el currículo competencial y adaptado al alumnado de 3º de ESO.

2.2. Modelo Comprensivo

El Modelo Comprensivo fue introducido en España por Devís y Peiró (1995), quienes desarrollan la iniciación en los juegos deportivos basándose en similitudes tácticas, formas de interacción, presencia de adversarios y uso de objetos móviles, a través de juegos modificados como principal recurso pedagógico. Este enfoque busca introducir al alumnado en diferentes deportes de manera motivadora y generar aprendizajes transferibles de unos deportes a otros (Velázquez, 2023). Los autores apuestan por una enseñanza integrada por grupos de deportes, en lugar de una enseñanza aislada de disciplinas concretas. Esta enseñanza se orienta de la táctica hacia la técnica, empleando juegos con estructuras similares a los deportes finales. Este planteamiento se relaciona con el modelo internacional conocido como *Teaching Games for Understanding* (TGfU), ya presente en el contexto británico (Devís y Peiró, 1992).

Un aspecto muy importante del Modelo Comprensivo es su aplicación práctica para el aprendizaje de competencias, conocimientos y habilidades deportivas, desde una perspectiva centrada en el estudiante-jugador, quien debe participar de forma activa para lograr "aprendizajes significativos en situaciones contextualizadas con los que se desarrolle una mayor autonomía" (González-Víllora, 2021, p. 51).

Este modelo de enseñanza tiene como principal recurso didáctico la utilización de juegos deportivos en los que se reducen los elementos técnicos y se focaliza la atención en la resolución de problemas y el proceso de toma de decisiones, priorizando la comprensión para actuar adecuadamente en la actividad o el juego. Estos juegos se conocen como juegos deportivos modificados, es decir, actividades lúdicas situadas entre el juego libre y el deporte estandarizado, estructuralmente adaptadas para reducir

su exigencia técnica y enfatizar determinados elementos tácticos (Devís y Peiró, 1992). Desde esta perspectiva, el enfoque pedagógico progresa desde un énfasis en la táctica hacia un énfasis en la técnica, es decir, del "por qué" al "qué hacer" (Devís, 2013).

Según González-Víllora (2021), la enseñanza comprensiva del deporte se convierte en el eje del aprendizaje, con la finalidad de que el alumnado comprenda el porqué y el para qué de cada acción durante el juego, en lugar de centrarse únicamente en cómo ejecutarla desde un punto de vista técnico. El Modelo Comprensivo sitúa al alumnado en el centro del proceso educativo, favoreciendo el desarrollo simultáneo de las tácticas, la toma de decisiones, la resolución de problemas y las habilidades técnicas a través de situaciones de juego modificado.

Bunker y Thorpe (1982) plantearon un desarrollo del proceso de aprendizaje en seis fases:

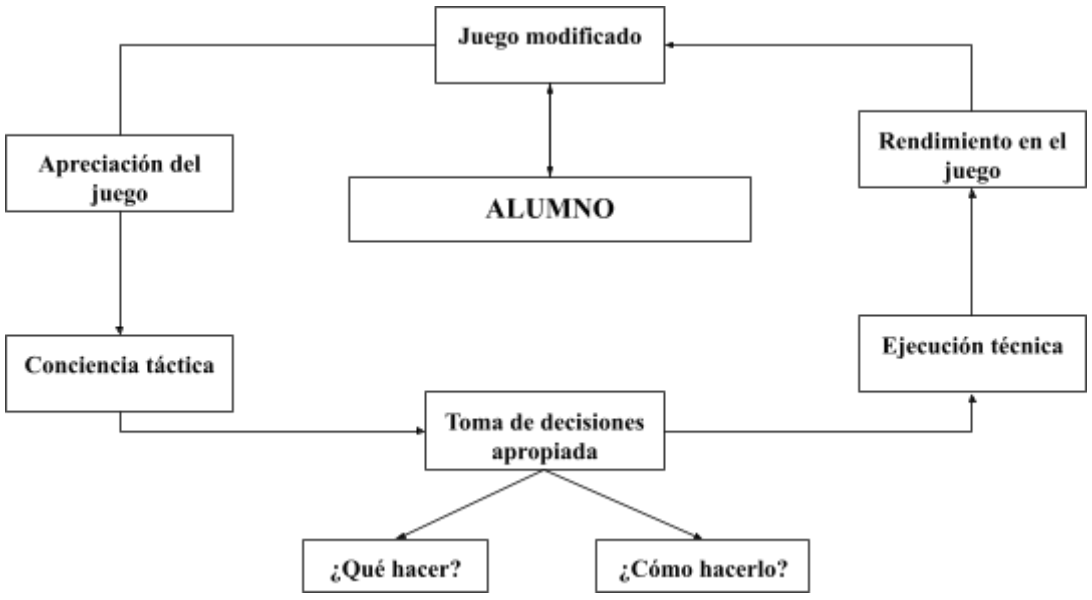
1. Juego Modificado: Se desarrolla una variante del juego original, adaptando a las características del alumnado, y reduciendo la exigencia técnica.
2. Apreciación del juego: Aplicación práctica del juego con la finalidad que el alumnado se familiarice con sus reglas, con las habilidades técnicas. También, se busca que entiendan que la modificación de alguna de las normas puede conllevar una implicación táctica.
3. Conciencia táctica: Con la aplicación del juego modificado va acompañado de momentos de reflexión para la comprensión de los conceptos tácticos del juego, para poder vencer al adversario.
4. Toma de decisiones apropiada: Se plantean dos preguntas: Por un lado, qué hay que hacer, y por otro, cómo hacerlo. La respuesta a la primera

pregunta implica que los jugadores entiendan los requerimientos tácticos del juego, básicos y específicos de situaciones concretas. La respuesta a la segunda pregunta, les plantea la necesidad de desarrollar habilidades técnicas que les ayude a la consecución del éxito en el juego.

5. Ejecución técnica: Hace referencia cuando el jugador ya entiende el por qué y para qué necesita desarrollar una habilidad técnica concreta para ejecutarla y perfeccionarla, separándola de las situaciones de juego que impliquen elementos tácticos.
6. Rendimiento en el juego: Se centra en buscar que los jugadores hagan lo que tienen que hacer (comprensión táctica) y como lo tiene que hacer (ejecución técnica) para poder tener éxito en el juego.

Figura 1

Modelo de enseñanza comprensiva del deporte



Nota: Figura de elaboración propia

Según Oslin y Mitchell (2006) y Harvey y Jarrett (2014), en sus respectivos metaanálisis, el modelo comprensivo de enseñanza deportiva es efectivo para promover los siguientes aspectos:

1. La mejora de la técnica en la práctica total del alumnado.
2. Mayor motivación del alumnado en las sesiones de Educación Física de iniciación deportiva.
3. La participación activa de los estudiantes durante la práctica de los juegos modificados.
4. Mayor conocimiento del alumnado delante de un problema, y facilidad en las decisiones tácticas durante el juego, igual que el conocimiento táctico entre juegos similares.

Este modelo de enseñanza resulta especialmente atractivo en las clases de Educación Física, ya que permite comprender el porqué y el para qué de cada acción, fomentando una toma de conciencia continua sobre el proceso de aprendizaje. Además, a través de los juegos modificados, se promueve un aprendizaje autónomo y contextualizado.

Según Sánchez (1998), existen dos modelos de enseñanza: el modelo técnico o tradicional y el modelo activo o alternativo. Dentro de este último, se distinguen el modelo horizontal y el modelo vertical, siendo el modelo comprensivo y el modelo estructural dos variantes del modelo horizontal. Para concluir el análisis del Modelo Comprensivo, la siguiente tabla presenta una comparación entre el Modelo Tradicional y el Modelo Comprensivo.

Tabla 1

Diferencias entre el modelo tradicional y comprensivo.

	MODELO TRADICIONAL	MODELO COMPRENSIVO
Alumnado	Reproductivo, estático	Participativo, dinámico
Motivación	Extrínseca	Intrínseca
Tipo de enseñanza	A través de ejercicios	A través de problemas
Evaluación	Sumativa/Final	Formativa/Constructiva
Rol del alumno	Receptor de información y reproductor de modelos establecidos	Protagonista, autónomo, reflexivo, toma de decisiones
Rol del profesor	Transmisor de conocimientos. Es autoritario.	Guía y apoyo en el aprendizaje. Es democrático.
Orden en el aprendizaje	Primero la técnica y después la táctica	Primero la táctica y después la técnica
Contenidos	Específicos del deporte	Transversales y con transferencia a otras situaciones
Objetivos	Ejecución en función de un modelo	Mejora a través de la comprensión del deporte
Normas	Rígidas	Más flexibles
Estilos de enseñanza	Mando directo con asignación de tareas.	Resolución de problemas con un descubrimiento guiado.
Feedback	Explicativo o descriptivo	Interrogativo entre otros

Nota. Elaboración propia.

2.3. Deporte Alternativo

Los deportes alternativos surgieron en España en la década de los 90, como parte de una corriente internacional vinculada al movimiento “Deporte para todos” (Fierro, 2016). Estas prácticas pueden entenderse como una evolución de los juegos

deportivos-recreativos, caracterizados por recuperar el componente lúdico de la actividad física (Ortí, 2004). No obstante, González-Coto et al. (2022) sitúan su origen en los años setenta y los describen como una alternativa a los deportes convencionales, más activa y motivadora para el alumnado en el ámbito educativo. En palabras de estos autores: "Los deportes alternativos son actividades motrices novedosas, de carácter lúdico y recreativo que tienden a satisfacer necesidades psicobiológicas, de entrenamiento, imaginación y socialización" (p. 120).

En conjunto, los deportes alternativos se basan en la inclusión, la flexibilidad normativa, el uso de materiales innovadores y la promoción de valores sociales, priorizando el disfrute sobre la competitividad. Blázquez y Ramírez (1999) definen el deporte escolar como cualquier actividad física dentro del ámbito educativo. Méndez (2003) los caracteriza como propuestas lúdicas e innovadoras dirigidas a personas poco activas, que recuperan juegos tradicionales con adaptaciones. Requena (2008) añade que, aunque pueden tener elementos competitivos, su finalidad es la cooperación y el disfrute compartido.

Según Company et al. (2006), "En definitiva, los juegos y deportes alternativos potencian la unidad psico-biológica del alumno mediante un tratamiento globalizador, permiten apoyar la educación integral canalizada por medio de la motricidad, expresividad, alegría, etc. y favorecen el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que potencian el afán de superación, la autoestima, el autoconcepto, el compañerismo y la valoración de actitudes éticas como la colaboración, la ayuda a los demás o la participación." (p.1-6)

Hernández (2007) define el deporte alternativo como un "conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización del material novedoso" (p. 123). En la misma línea, Barbero (2000) destaca su carácter diferencial por emplear materiales distintos o con usos alternativos a los convencionales. Por su parte, Caldevilla y Zapatero (2022) subrayan que estos deportes reducen el énfasis en la competencia y el rendimiento, promoviendo la motivación, el compromiso y el disfrute del alumnado, gracias a su flexibilidad normativa y a la inclusión de recursos innovadores que favorecen la participación y el componente lúdico.

En este sentido, Parra y Sancho (2008) señalan que los deportes tradicionales han perdido atractivo en las clases de Educación Física, principalmente debido a su uso excesivo por parte del profesorado. La necesidad de ofrecer nuevas experiencias y la falta de motivación en el alumnado han favorecido la incorporación de juegos y deportes alternativos, diseñados para responder a estas demandas.

Según Maza Alcubierre (2016), la incorporación de deportes alternativos en el currículo de Educación Física otorgó un nuevo enfoque, caracterizado por ser más cercano y con contenidos poco habituales para el alumnado. Este enfoque no solo genera interés, sino que también contribuye al desarrollo de la coeducación y la promoción de la igualdad. Por su parte, Lara y Cachón (2010) señalan que el uso de este tipo de deporte en el ámbito de la educación física permite abordar una amplia variedad de objetivos, entre ellos el desarrollo motriz e intelectual, la cooperación, la coeducación, la colaboración, el compromiso y la formación en valores.

En cuanto a la clasificación de este tipo de deportes, Ruiz (1996) establece una categorización que los divide en juegos clásicos y otros tipos de juegos, organizándolos según los siguientes criterios:

- Juegos y deportes colectivos: Datchball, Floorball, Lacrosse, Ultimate Fut-tenis, etc.
- Juegos y deportes de adversario: Palas, Indiaca Peloc, etc.
- Deportes individuales de deslizamiento sobre ruedas: Bicicleta, Patines en línea, etc.
- Juegos de lanzamiento: Boomerang, Malabares, Frisbee, etc.
- Juegos de cooperación: Paracaídas, Balones, globos gigantes, etc.

2.4. El Datchball

El Datchball es un deporte que tuvo su origen en Brea de Aragón, un pueblo de Zaragoza, durante el curso escolar 2005-2006. Fue creado por el docente de Educación Física Roberto Navarro, junto con un grupo de alumnos de 5.º de primaria, quienes definieron las reglas y el funcionamiento del juego. Se trata de una adaptación educativa del balón prisionero y del dodgeball (Navarro, 2018).

Según Navarro (2018), este deporte se enmarca dentro de la categoría de cooperación-oposición y está compuesto por dos equipos mixtos obligatorios, formados por seis jugadores cada uno. La dinámica del juego se desarrolla en un campo dividido en dos zonas, donde cada equipo ocupa una de ellas.

Según indica su creador, el objetivo inicial era desarrollar un juego de calentamiento que facilitara la integración del alumnado en la dinámica de la sesión

programada. No obstante, debido a su gran acogida, comenzó a practicarse también durante los recreos, en los que se organizaron torneos internos entre el alumnado (Navarro, 2018). Con el tiempo, el juego fue adquiriendo mayor popularidad y reconocimiento, hasta que en 2016 fue reconocido oficialmente como deporte por el Gobierno de Aragón, destacando su valor pedagógico en el ámbito educativo. Posteriormente, en 2019, tras años de promoción y desarrollo, se creó la Federación Aragonesa de Datchball, consolidando así su presencia como deporte alternativo.

La práctica del Datchball permite trabajar de forma integrada aspectos cognitivos, emocionales y motrices. En el plano motriz, se desarrollan habilidades motrices básicas, la coordinación óculo-manual y la condición física general. A nivel cognitivo, se estimula la concentración, la estrategia, la velocidad de reacción y la toma de decisiones en función de las situaciones del juego. En el ámbito emocional, se favorece la autoestima, la integración en el equipo, la participación, la coeducación, la diversión, la resiliencia y el respeto, tanto hacia los compañeros y adversarios como hacia la figura del árbitro. Todo ello contribuye a un aprendizaje significativo y al desarrollo integral del alumnado (Navarro, 2018).

Según Roberto Navarro Arbués (2018), en el Datchball se trabajan cinco de los ocho tipos de inteligencias descritas en la investigación de Howard Gardner:

- **Inteligencia Lógico-Matemática:** Se presentan situaciones que requieren razonamiento lógico y evaluación constante de un entorno cambiante, en el que es necesario actuar de manera estratégica y rápida, analizando la opción más favorable dentro del juego.

- **Inteligencia Espacial:** Se manifiesta en la capacidad para controlar simultáneamente tres balones durante el juego y en el análisis del terreno, lo que implica gestionar el espacio de manera eficiente y coordinar los movimientos en función de los objetos en juego.
- **Inteligencia Corporal y Cinestésica:** Se relaciona con el conjunto de habilidades corporales y motrices necesarias para gestionar movimientos y expresar emociones. En el contexto del juego, esta inteligencia se desarrolla a través de la ejecución de habilidades físicas, especialmente en el manejo de las pelotas de Datchball.
- **Inteligencia Intrapersonal:** Hace referencia a la capacidad de comprender y gestionar el ámbito interno de cada persona, permitiendo el acceso a sus sentimientos y emociones, así como la reflexión sobre ellos. Dentro del juego, resulta fundamental para la aceptación de las propias capacidades, el respeto y el reconocimiento del adversario, favoreciendo una mejor autopercepción.
- **Inteligencia Interpersonal:** A través de la práctica de este deporte, se fomenta la socialización y el crecimiento personal de una manera lúdica, lo que aumenta el interés por el Datchball en el ámbito educativo. Además, su aplicación se convierte en un recurso valioso para el profesorado, al permitir el trabajo sobre valores y otros aspectos formativos.

3. DESARROLLO DEL TRABAJO.

3. DESARROLLO DEL TRABAJO.

3.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.

Seguidamente se expone el marco normativo vigente, organizado jerárquicamente a nivel estatal y autonómico, que ha servido como referencia para el desarrollo del presente Trabajo Final de Máster (TFM).

Normativa estatal

A nivel estatal, la educación es un derecho fundamental reconocido en el artículo 27 de la Constitución Española, que establece la obligatoriedad y gratuidad de la educación básica. En este contexto, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica parcialmente la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE), es la encargada de regular y actualizar el sistema educativo actual. Para la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, establece la ordenación y las enseñanzas mínimas.

Normativa autonómica

A nivel autonómico, además de la normativa estatal, en Cataluña la asignatura de Educación Física en 3º de ESO se rige por el Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, que establece la ordenación de las enseñanzas básicas y el currículo de la educación básica. Por último, en lo referente a las programaciones didácticas, el Decreto 182/2023 introduce y regula los cambios derivados de la implementación de la LOMLOE en las enseñanzas de régimen general.

3.2.- Contextualización del centro educativo

El colegio Mater Salvatoris Lleida es un centro situado en las afueras de la capital del Segrià, Lleida, y más concretamente en la Partida del Pla de Monsó número 30. Está situada en un medio rural, donde también se encuentra la Partida de Torres de Sanui. Al estar ubicado en las afueras de la ciudad, la gran mayoría de niños pertinentes a estas partidas son alumnos del colegio, ya que el centro se encuentra muy cercano a sus lugares de residencia y no hace falta desplazarse al centro de Lleida. Pero a parte de estos alumnos también se encuentran de los pueblos cercanos a la escuela, e incluso de diferentes comarcas de la provincia de Lleida, lo cual implica la necesidad de un medio de transporte colectivo, ofreciendo servicio de autocar y de comedor, para todos los alumnos que lo deseen.

El colegio Mater Salvatoris es una escuela cristiana, tiene como titular la Institución de la Compañía del Salvador, y tiene la finalidad de promover el pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos, es decir, de una educación integral. En el centro se encuentran las siguientes etapas educativas: Guardería, Educación Infantil, Educación Primaria, ESO y Bachillerato. Un aspecto muy importante del centro es que algunas etapas son privadas y otras concertadas, y están en proceso de privatizar más etapas educativas. La etapa privada es 1r de ESO, con un nuevo formato PAI, en que los alumnos de 1r ESO comienzan el Programa de los Años Intermedios (PAI), en que los contenidos se imparten bajo la metodología del Bachillerato Internacional (IB). El curso 2024/2025, el alumnado de 1r ESO, son los primeros en cursar esta modalidad y van a ser los que privaticen toda la etapa de la ESO y Bachillerato, una vez avanzan de curso. También el Bachillerato es una etapa privada. Por otro lado, son etapas concertadas: Infantil, Primaria, la ESO (de 2º a 4º). En el Mater Salvatoris de Lleida consta de dos

líneas por curso, con una ratio de 20-25 alumnos por clase. De este modo, Mater Salvatoris se convierte en un colegio pionero en Lleida, al implementar una metodología única que tiene como objetivo fomentar el pensamiento crítico y el crecimiento integral de los estudiantes.

En referencia a la Ideología y Objetivos del Centro se encuentra:

1. Es una escuela católica fundada y dirigida por monjas de la compañía del Salvador.
2. El objetivo principal que tienen es orientar y ayudar a los alumnos en el aprendizaje de la convivencia y la solidaridad siguiendo los valores propios del cristianismo y formarlos académicamente de la mejor forma posible.
3. Se fomenta el trabajo cooperativo tanto por parte de los discentes como de los docentes.
4. Es un centro que se preocupa por la realidad concreta de cada infante con la finalidad de ayudarlos a conocer, estimar y respetar el entorno más alejado, respetando siempre todas aquellas personas que los acompañan en el camino de formación y autoconocimiento.

Relacionado con los docentes, son los que fomentan la participación activa y directa entre la familia-escuela, para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Los docentes destacan el alto nivel de implicación de los docentes hacia el alumnado.

En cuanto a las instalaciones deportivas en las que se puede llevar a cabo la Educación Física se encuentran:

- Una sala de psicomotricidad en el edificio de educación infantil.
- Una sala con tatami y colchonetas en el edificio principal
- Un polideportivo propio
- 8 campos de fútbol
- 2 pistas voleibol
- Además, cabe destacar que la escuela consta del material deportivo pertinente para jugar a baloncesto, fútbol, hockey, voleibol, bádminton, tenis, lacrosse, entre otros.

También se encuentran otras zonas significativas en el centro, como son:

- Dos zonas verdes
- Varios patios amplios que constan de toboganes y otros elementos lúdicos para los niños
- Un aula de destrezas donde hay ordenadores, tablets, camaras de grabación, camaras de fotos y green screen
- Una capilla
- Un edificio de comedor y cocina

Por otro lado, dentro del uso y aprovechamiento de las instalaciones deportivas del centro, cabe destacar que se dispone de un convenio con el Consell Esportiu Català de l'Esport, gracias al cual se permite la realización de actividades físico-deportivas durante los sábados. Además, se ha establecido un acuerdo de colaboración con el club de baloncesto Celtic Lleida, que utiliza el pabellón del centro los jueves por la tarde para llevar a cabo sus sesiones de entrenamiento. Estas colaboraciones reflejan una buena coordinación con el entorno y fomentan el uso compartido de los espacios, ampliando las oportunidades de actividad física más allá del horario lectivo.

3.3.- Presentación de la propuesta pedagógica, análisis y proyecto de mejora a la misma.

a) Secuencia de las competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y perfil de salida.

La materia de Educación Física del centro Mater Salvatoris Lleida està compuesta por 6 unidades didácticas, divididas de la siguiente manera:

Tabla 2

Unidades didácticas de la programación de Educación Física del centro.

UD	TÍTULO	DESCRIPCIÓN	% PESO	Nº SESIÓN	1º	2º	3º
Nº	**Unidad Didáctica**	**Descripción**	**CC, CE**	6	x		
1	Mi estado físico: ¿De dónde partimos?	Evaluación de la condición física inicial	CC3, CE1, CE5	8	x		
2	El deporte rey . Fútbol	Técnicas básicas y táctica del fútbol	CC1, CE2, CE4	8		x	
3	Somos acróbatas. Gimnasia deportiva	Equilibrio, fuerza, expresión corporal	CC3, CE1, CE3	6		x	
4	Deporte con implemento. Hockey	Juegos de equipo con stick y táctica ofensiva	CC1, CE1, CE2	8			x
5	1,2,3 Mater. Voleibol	Deportes de cancha dividida y cooperación	CC1, CE2, CE4	2			x

Tabla 3

CC y CE de la programación de Educación Física del centro

Competencias Clave (CC)	Competencias Específicas (CE)	Relación
CC1. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CE2, CE3, CE4, CE6	Favorece la autorregulación, la mejora continua y la colaboración en contextos grupales y deportivos.
CC2. Competencia ciudadana	CE4	Se desarrolla en la participación activa, respetuosa e inclusiva en actividades físicas.
CC3. Competencia en conciencia y expresión culturales	CE5	Se promueve a través de la expresión corporal, la creación artística con el cuerpo y el respeto a la diversidad motriz y cultural.
CC4. Competencia digital	CE6	Uso de tecnologías para autoevaluarse, analizar el rendimiento o planificar tareas físicas.
CC5. Competencia en salud y bienestar	CE1, CE3	Relacionada con el cuidado del cuerpo, la higiene, la prevención de lesiones y la adopción de hábitos saludables.
CC6. Competencia emprendedora	CE2, CE4, CE6	Se aplica al asumir roles, resolver problemas en el juego, diseñar estrategias y tomar decisiones en situaciones motrices.
CC7. Competencia en comunicación lingüística y no verbal	CE5, CE6	Impulsada por la expresión corporal, la comunicación gestual y verbal dentro del grupo y en la retroalimentación entre iguales.

Saberes Básicos

Los saberes básicos constituyen el contenido fundamental a trabajar en el área, organizados en bloques que favorecen una enseñanza integral del alumnado. En la

programación del centro Mater Lleida para 3º de ESO se destacan los siguientes bloques:

- **Condición física y salud**: entrenamiento funcional, resistencia, fuerza y flexibilidad, control postural, calentamiento, recuperación, e higiene corporal.
- **Habilidades motrices específicas**: ejecución técnica en deportes colectivos (voleibol, baloncesto), individuales (atletismo), alternativos (Datchball), y de expresión corporal.
- **Juegos y deportes**: análisis táctico, reglamentación básica, cooperación y oposición, integración de roles y estrategias de grupo.
- **Expresión corporal y comunicación**: uso del cuerpo como canal de expresión, dramatización, lenguaje gestual y trabajo creativo.
- **Seguridad y prevención**: respeto por las normas, gestión del espacio, uso del material y prevención de lesiones.

Perfil de Salida

El perfil de salida del alumnado es el conjunto de competencias que se espera que haya adquirido al finalizar la etapa, y que lo capacitan para desenvolverse en la vida adulta. La programación del centro Mater Lleida tiene como perfil de salida que el alumnado:

1. Desarrolle una identidad corporal positiva, conocedora de sus capacidades físicas y emocionales.

2. Adquiera una actitud crítica y reflexiva sobre su propio estilo de vida y se comprometa con hábitos saludables.
3. Participe activamente en actividades físicas, valorando el trabajo cooperativo, el esfuerzo, el respeto y la inclusión.
4. Utilice los aprendizajes motrices en contextos reales, mostrando autonomía, responsabilidad y pensamiento estratégico.
5. Ser capaz de expresarse corporalmente y reconocer la diversidad cultural en las manifestaciones físico-deportivas.

La programación del centro presenta una adecuada coherencia entre competencias clave, específicas, saberes básicos y perfil de salida, en línea con la LOMLOE y el Decreto 175/2022, lo que favorece un aprendizaje significativo y contextualizado. No obstante, sería conveniente reforzar la conexión explícita del perfil de salida con las competencias clave y ampliar aspectos como la gestión emocional y la resolución de conflictos. Además, se sugiere visibilizar mejor las competencias transversales y su vínculo con los vectores del currículo, como la coeducación, la sostenibilidad y el bienestar emocional.

b) Evaluación (criterios de calificación, instrumentos de evaluación, evaluación del proceso y de la práctica docente).

La evaluación en la programación de Educación Física del Colegio Mater Salvatoris Lleida se fundamenta en el principio de mejora continua, adoptando un enfoque sistemático e integrado a lo largo del curso. Este enfoque permite un seguimiento constante tanto del proceso de aprendizaje de los estudiantes como de la

práctica docente, asegurando la progresión competencial en el ámbito de la actividad física.

Criterios de Calificación

Los criterios de calificación se alinean con la normativa educativa, especialmente con los establecidos en el Programa de los Años Intermedios (PAI) y el currículo LOMLOE, evaluando los siguientes aspectos fundamentales:

- Actitudinales: Participación activa, cooperación en grupo y respeto por las normas y compañeros.
- Procedimentales: Desarrollo de habilidades motrices, aplicación de estrategias y mejora del rendimiento físico.
- Conceptuales: Comprensión de principios de actividad física y salud, uso de terminología adecuada y planificación del entrenamiento.

Los criterios de evaluación del nivel inicial de Educación Física en 3ºESO se organizan en cuatro grandes bloques:

- A: Conocimiento y comprensión
    - Identificación de conocimientos sobre actividad física y salud.
    - Aplicación de terminología específica en el análisis de rendimiento.
- B: Planificación del rendimiento
    - Establecimiento de metas personales para mejorar la condición física.
    - Diseño de estrategias de mejora adaptadas a las necesidades individuales.
- C: Aplicación y ejecución
    - Desarrollo de habilidades motrices y aplicación de técnicas deportivas.

    - Empleo de estrategias en situaciones de juego y competición.
- D: Reflexión y mejora del rendimiento
    - Evaluación del desempeño propio y análisis de la eficacia de los planes de entrenamiento.
    - Identificación de aspectos a mejorar en función de los resultados obtenidos.

La calificación global del alumnado se estructura de manera ponderada en función de los siguientes bloques de evaluación, comunes a las distintas unidades didácticas trabajadas durante el curso:

- Desarrollo de competencias motrices (procedimental): 40%

  Incluye la ejecución de habilidades motrices básicas y específicas, la participación activa en juegos y deportes, y la capacidad de adaptación a diferentes contextos motrices.
- Actitud, esfuerzo y comportamiento (actitudinal): 30%

  Se valora la actitud del alumnado ante el trabajo individual y grupal, el respeto a normas y compañeros/as, la cooperación y la constancia.
- Conocimientos y comprensión de contenidos (conceptual): 20%

  Se consideran los contenidos teóricos adquiridos en relación con la salud, la seguridad, las reglas del juego, y la planificación del ejercicio físico.
- Autoevaluación y coevaluación: 10%

  Se fomenta la reflexión crítica sobre el propio aprendizaje y el de los compañeros/as mediante herramientas como formularios, rúbricas compartidas y debates reflexivos.

Instrumentos de Evaluación

Para llevar a cabo una evaluación completa y adaptada al enfoque comprensivo, se utilizan diferentes herramientas:

- Rúbricas: Evaluación cualitativa de habilidades técnicas y tácticas.
- Listas de chequeo: Seguimiento de la progresión individual en las unidades.
- Observaciones sistemáticas: Análisis del desempeño en actividades prácticas.
- Diarios de clase: Reflexión sobre el progreso y dificultades experimentadas.
- Trabajos individuales y grupales: Evaluación de la capacidad de planificación y cooperación.
- Autoevaluación y coevaluación: Fomento de la autorregulación del aprendizaje y reflexión crítica sobre el desempeño propio y grupal.

Evaluación del proceso

Uno de los pilares de la evaluación en la programación es el seguimiento del progreso competencial del alumnado. Esto implica analizar no solo si se alcanza un resultado concreto, sino cómo evoluciona cada alumno desde su punto de partida.

Se promueve una evaluación criterial, no comparativa, centrada en el desarrollo individual. Para ello:

- Se adapta la dificultad de las tareas según el nivel del grupo.
- Se plantean actividades multinivel y oportunidades de mejora.
- Se ofrece retroalimentación continua y específica.
- Se da valor a la evolución personal más allá del rendimiento técnico.

Evaluación de la práctica docente

La programación del centro también contempla la revisión del desempeño del profesorado como parte de un enfoque reflexivo e innovador. Esta evaluación interna incluye:

- Revisión de los resultados de aprendizaje: análisis de si los objetivos y competencias han sido alcanzados.
- Autoevaluación docente: reflexión crítica sobre las decisiones metodológicas, tiempos, agrupamientos y evaluación.
- Encuestas o devolución del alumnado: recogida de opiniones sobre la dinámica de las sesiones, el ambiente, la percepción de aprendizaje o la motivación.

La propuesta evaluativa de la programación del centro se ajusta a los principios de la LOMLOE y al Decreto 175/2022, al centrarse en una evaluación formativa, continua y competencial. Se emplean instrumentos variados (rúbricas, listas de control, cuestionarios y observación directa) coherentes con los criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas. La terminología utilizada es adecuada y conforme a la normativa actual. Como mejora, se sugiere reforzar la coevaluación y la evaluación del proceso docente para favorecer la reflexión pedagógica y la mejora continua.

c) Actividades TIC.

En la programación de Educación Física de 3.º de ESO del centro Mater Salvatoris, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se integra de manera transversal como recurso de apoyo al proceso de

enseñanza-aprendizaje. Aunque esta área tiene un carácter eminentemente práctico, las TIC se emplean con un enfoque funcional que potencia tanto la competencia digital del alumnado como su autonomía y capacidad de autorregulación, en coherencia con los principios de la LOMLOE y el Proyecto Educativo del centro.

La programación de Educación Física del centro Mater Lleida contempla el uso de las TIC como herramienta que contribuye al desarrollo de la competencia digital (CC4), la competencia personal y social (CC1) y la competencia en conciencia y expresión culturales (CC5). Su integración se adapta a la naturaleza de cada unidad didáctica y al nivel competencial del alumnado de 3º de ESO, garantizando coherencia con las competencias específicas del área.

El apartado de Actividades TIC muestra una integración adecuada de las tecnologías en Educación Física, coherente con la LOMLOE y el desarrollo de la competencia digital. No obstante, sería conveniente actualizar la terminología hacia las TIC, vincular explícitamente su uso con los criterios de evaluación y competencias específicas, e incorporar metodologías activas que fomenten autonomía, reflexión crítica y ciudadanía digital. También se recomienda incluir propuestas concretas y formación docente para un uso educativo y ético de las TIC.

d) Metodologías activas.

La programación de Educación Física del centro Mater Salvatoris se basa en metodologías activas centradas en el alumnado, que promueven la participación, la reflexión, la toma de decisiones y el aprendizaje significativo. Estas metodologías están alineadas con el modelo pedagógico del centro, que prioriza el desarrollo integral del

alumnado, el trabajo cooperativo, la vivencia de valores y la autonomía en el proceso de aprendizaje. Desde la perspectiva de la LOMLOE, estas metodologías responden a un enfoque competencial, donde el alumno es protagonista activo de su aprendizaje y el docente actúa como guía y mediador.

Tabla 4

Metodologías activas en la programación de Educación Física del centro

Metodología activa	Descripción	Competencias clave	Competencias específicas
Aprendizaje cooperativo	Trabajo en equipo con roles asignados. Fomenta inclusión, responsabilidad y logro compartido.	CC1, CC4, CC6	CE2, CE4, CE6
Resolución de problemas motrices	Situaciones motrices abiertas que requieren observación, decisión y ejecución.	CC1, CC6	CE1, CE2, CE6
Aprendizaje por proyectos	Creación de retos motrices diseñados por el alumnado (ej. circuitos, coreografías).	CC4, CC5, CC6	CE3, CE5, CE6

El apartado refleja un enfoque adecuado centrado en metodologías activas orientadas al alumnado, alineadas con la LOMLOE y el currículo competencial. Sin embargo, sería conveniente vincular estas metodologías con los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje para asegurar coherencia y un seguimiento riguroso. Además, se recomienda incluir enfoques inclusivos y transversales, como la educación en valores, la igualdad y la sostenibilidad, tal como establece la normativa vigente. Finalmente, sería positivo incorporar ejemplos prácticos y fomentar la formación docente para potenciar la aplicación efectiva de estas metodologías en Educación Física.

e) Propuestas de innovación educativa.

La programación de Educación Física para 3º ESO en Mater Salvatoris (Lleida) sigue el currículo oficial, integrando competencias clave y saberes básicos. Aunque el sistema de evaluación cumple con los requisitos establecidos y establece porcentajes claros para actitud, contenidos y trabajo cooperativo, presenta limitaciones en la variedad y flexibilidad de instrumentos. Además, carece de mecanismos suficientes para fomentar la autoevaluación y la participación activa del alumnado, y podría beneficiarse de la incorporación de herramientas digitales que hagan la evaluación más dinámica y personalizada. A partir de este análisis, se plantea una propuesta de innovación centrada en la mejora del sistema de evaluación.

★ **Propuesta de innovación en la programación de Educación Física:**

En la innovación se trata de hacer una mejora del sistema de evaluación con un enfoque formativo y digital. La propuesta contiene un objetivo concreto: Incorporar un sistema de evaluación formativa, centrado en el feedback continuo y en la participación activa del alumnado, complementado con herramientas digitales que faciliten tanto la autoevaluación como la coevaluación, con el fin de hacer el proceso más transparente, inclusivo y orientado al aprendizaje.

➢ <u>¿Qué se incorpora en la programación?</u>

- Diarios reflexivos digitales: A través de herramientas como Google Forms o Padlet, el alumnado realizará breves autoevaluaciones semanales donde reflexionará sobre su participación, progresos y aspectos a mejorar.

- Rúbricas compartidas: Elaboración de rúbricas claras y accesibles para evaluar habilidades técnicas, tácticas y actitudinales. Estas rúbricas se compartirán con el alumnado desde el inicio de cada unidad didáctica.
- Instrumentos de coevaluación: Utilización de rúbricas adaptadas para que los propios compañeros valoren aspectos concretos del trabajo en equipo, liderazgo, comunicación y cooperación durante las sesiones prácticas.
- Herramientas TIC para la recogida de evidencias: Grabación de momentos clave de la práctica mediante vídeos, que serán analizados posteriormente con el alumnado para detectar logros y áreas de mejora.
- Portfolio digital: Creación de un portafolio en Classroom donde el alumnado recopila evidencias de su aprendizaje a lo largo del trimestre.

➢ Cuándo y cómo se aplicará

Esta innovación se implementará de manera progresiva a lo largo del curso escolar, comenzando con una unidad didáctica experimental (por ejemplo, la unidad de Datchball). Una vez finalizada la unidad experimental se extenderá a todas las unidades del curso. La aplicación se estructurará de la siguiente forma:

- Primer trimestre: Implementación del diario reflexivo digital y rúbricas compartidas.
- Segundo trimestre: Introducción de instrumentos de coevaluación y portafolio digital.
- Tercer trimestre: Integración de análisis de vídeo como recurso de evaluación compartida y revisión general del sistema.

➢ Criterios y metodología de evaluación del proyecto de innovación:

- Nivel de participación activa del alumnado en el proceso de evaluación.

- Mejora del rendimiento y la implicación en las sesiones prácticas.
- Nivel de satisfacción del alumnado y el profesorado con el nuevo sistema.
- Grado de desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender (CCL y CPSAA).

➢ Metodología de evaluación de la innovación:

- Encuestas de valoración al alumnado y docentes tras cada trimestre.
- Análisis cualitativo de las entradas del diario reflexivo y los portafolios.
- Comparación de resultados de aprendizaje con cursos anteriores.
- Reuniones periódicas del equipo docente para valorar el impacto y hacer ajustes.

f) Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad.

La programación del centro parte de un enfoque inclusivo, en el que la equidad implica ofrecer al alumnado las condiciones necesarias para progresar, y la diversidad se valora como una riqueza educativa. Se promueve la participación activa, segura y justa de todo el alumnado, independientemente de su nivel motriz, género, origen o capacidades. Asimismo, se fomenta el desarrollo de valores cristianos y sociales a través del deporte, como la ayuda mutua, la justicia, el respeto a la diversidad y la convivencia.

Estrategias que se aplican en el centro en Educación Física para el desarrollo de la equidad y diversidad son las siguiente:

- Tareas multinivel: Actividades con niveles de dificultad adaptados al ritmo y capacidad de cada alumno/a.
- Agrupamientos heterogéneos: Composición de grupos mixtos por nivel, género y rol dentro del juego.

- Adaptación de material y espacio: Uso de pelotas blandas, zonas seguras y ajustes en reglas para garantizar la inclusión.
- Visibilización de la diversidad: Integración de juegos multiculturales y deportivos no tradicionales.
- Educación emocional y social: Espacios para la reflexión sobre el respeto, la empatía y la cooperación.

El apartado sobre equidad y diversidad refleja un enfoque inclusivo coherente con la LOMLOE, incorporando estrategias del currículo como tareas multinivel, visibilización de la diversidad y educación emocional. Sin embargo, durante las prácticas no se observaron adaptaciones de material o espacio, y los agrupamientos heterogéneos fueron puntuales, lo que evidencia una brecha entre lo planificado y lo aplicado. Como mejora, se propone reforzar situaciones inclusivas reales, sistematizar los agrupamientos heterogéneos y asegurar la aplicación efectiva de las adaptaciones previstas.

g) Desarrollo de valores éticos.

La programación de Educación Física en 3º de ESO del centro Mater Lleida, en el marco del Programa de los Años Intermedios (PAI), promueve de manera transversal el desarrollo de valores éticos a través de la práctica física. Entre los principales valores trabajados destacan la cooperación, el respeto, la responsabilidad y la empatía, todos ellos integrados en los objetivos generales del área, como la colaboración eficaz, la responsabilidad social y el establecimiento de relaciones positivas. Asimismo, el criterio de Evaluación D (Reflexión y mejora del rendimiento) fomenta la autoconciencia y el

análisis del propio comportamiento, promoviendo una actitud crítica y ética tanto en el contexto deportivo como en la vida diaria.

El apartado está bien planteado, ya que la programación de Educación Física en 3º de ESO del centro integra de forma transversal valores éticos como respeto, empatía, cooperación y responsabilidad, en línea con la LOMLOE y el enfoque competencial. Estos valores se trabajan en el aula y se vinculan con objetivos sobre convivencia y responsabilidad social. Como mejora, sería útil clarificar su evaluación e incorporar herramientas específicas, como rúbricas, que evidencien su desarrollo y permitan una retroalimentación concreta.

h) Atención a la diversidad.

La atención a la diversidad en la asignatura de Educación Física de 3º de ESO en el Mater Lleida se garantiza mediante un enfoque metodológico inclusivo, activo y flexible, adaptado a las diferentes capacidades, ritmos de aprendizaje y contextos del alumnado. La programación contempla una progresión del aprendizaje que permite a cada alumno avanzar desde su nivel de partida, aumentando gradualmente la complejidad de los contenidos. La evaluación, basada en los cuatro criterios del PAI (conocimiento, planificación, ejecución y reflexión), permite valorar el desarrollo del alumnado de forma global, más allá del rendimiento físico, facilitando así una evaluación equitativa y personalizada. Además, las dinámicas de grupo, la variedad de actividades y el trabajo cooperativo crean un entorno seguro e inclusivo que favorece la participación de todo el alumnado, garantizando el derecho a una educación de calidad adaptada a la diversidad.

El apartado presenta un enfoque inclusivo y flexible acorde con la LOMLOE, contemplando una progresión individualizada y una evaluación equitativa. No obstante, durante las prácticas, todo el alumnado siguió el mismo ritmo sin adaptaciones reales para quienes tienen necesidades específicas. Aunque se aplicaron medidas puntuales en la evaluación, no se implementaron de forma sistemática las previstas en la programación. Como mejora, sería necesario reforzar la aplicación práctica de las medidas de atención a la diversidad, especialmente en la adaptación de tiempos, tareas y apoyos, para garantizar una inclusión real y efectiva en el aula de Educación Física.

3.4. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje.

La Situación de Aprendizaje *"1, 2, 3 Datchball"*, diseñada para el tercer trimestre con el alumnado de 3º de ESO, se enmarca en el enfoque competencial del Decreto 175/2022. Integra las competencias clave, específicas y transversales, así como los saberes básicos del área de Educación Física relacionados con la propuesta.

La propuesta se articula a partir del modelo comprensivo de iniciación deportiva, fomentando el aprendizaje táctico, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones en situaciones reales de juego. A su vez, responde a los vectores curriculares prioritarios, promoviendo la coeducación, el bienestar emocional, la inclusión, la sostenibilidad y la ciudadanía activa. La metodología activa, cooperativa y centrada en el alumnado, junto al uso de recursos TIC-TAC-TEP y una evaluación competencial, garantiza una experiencia significativa, participativa y adaptada al contexto del grupo clase.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE
NOMBRE: 1,2,3 DATCHBALL

Curso:	**Bloque saberes básicos:**	**UD:**	**Trimestre**	**Nº Sesiones:** 8
3ºESO	1, 2, 3	7	3	

Justificación:

1,2,3 DATCHBALL

Esta unidad se centra en la práctica del Datchball, un deporte alternativo de invasión que promueve la participación activa del alumnado en un entorno dinámico, cooperativo y adaptado, con menor exigencia técnica que otros deportes más tradicionales. El uso del datchball dentro de la programación de Educación Física de 3º de ESO responde a la necesidad de incluir metodologías activas y motivadoras, favoreciendo la comprensión táctica del juego a través de un modelo pedagógico comprensivo de iniciación deportiva.

Como señalan Blázquez (2017) y Devís y Peiró (1992), el uso de modelos comprensivos en Educación Física permite al alumnado participar de forma significativa en la toma de decisiones, entender el sentido del juego y desarrollar competencias motrices y sociales. Además, el carácter accesible del datchball fomenta la inclusión del alumnado con diferentes niveles de habilidad, ya que el juego se puede adaptar fácilmente y prioriza la colaboración frente al rendimiento individual.

Según Carrillo et al. (2016), los deportes alternativos como el datchball contribuyen al desarrollo del hábito deportivo, generando mejoras en aspectos fundamentales del trabajo en equipo como la cooperación, la comunicación y las actitudes recreativas, elementos esenciales para el crecimiento personal y la convivencia. En la misma línea, González-Coto et al. (2022) destacan que estos deportes alternativos favorecen la igualdad, la cooperación y la inclusión.

Antes de esta unidad, el alumnado ha trabajado contenidos relacionados con la condición física básica y juegos tradicionales, lo que proporciona una base sólida para abordar esta propuesta desde una perspectiva integradora, orientada al desarrollo de competencias motrices, cognitivas, sociales y emocionales. Asimismo, esta Situación de Aprendizaje contribuye al ODS 3 al promover la actividad física y el bienestar emocional, al ODS 4 mediante una metodología inclusiva y competencial, y al ODS 5 fomentando la igualdad de género a través del deporte mixto y la equidad en los roles.

Saberes básicos:

Bloque 1. Vida activa y saludable

- Adopción progresiva de hábitos higiénicos y saludables que aseguren calidad de vida (práctica regular, asistencia, higiene, uniforme adecuado).
- Apreciación de situaciones que pueden comportar riesgo en la práctica de actividad física: medidas de seguridad y posibles lesiones.
- Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones y bienestar (motivación y actitud positiva hacia el juego).
- Autorregulación y mejora en el desarrollo de la condición física: cualidades físicas, características, efectos y métodos de entrenamiento.
- Utilización de herramientas, recursos y aplicaciones digitales para la gestión de la práctica de actividad física.

Bloque 2. Resolución de problemas en situaciones motrices:

- Ejecución de distintas habilidades técnicas de deportes individuales, de adversario y colectivos en situaciones de juego real.

- Identificación y corrección de frecuentes errores en la ejecución de diferentes habilidades técnicas de deportes individuales, de adversario y colectivos en situaciones de juego real.
- Práctica de distintos juegos y deportes individuales, de adversario, colectivos y adaptados respetando el reglamento básico, las normas y las personas implicadas.
- Planificación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en juegos o deportes de equipo.
- Valoración del trabajo personal durante el proceso y el resultado final en la consecución del reto.

Bloque 4. Valores, autorregulación emocional e interacción social:

- Participación activa de gran variedad de situaciones motrices siendo capaz de asumir distintos roles, para interiorizar los valores educativos del deporte en el crecimiento personal.
- Autorregulación de las propias emociones en contextos físico-deportivos.
- Aplicación de habilidades sociales que fomenten la convivencia y cohesión social en todo tipo de situaciones.
- Comunicación asertiva, respeto por el resto y colaboración y cooperación responsable y activa en contextos motrices diversos.
- Responsabilidad y compromiso activo frente a estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar.

Objetivos didácticos

1. Comprender el Datchball como deporte alternativo y aplicar sus normas, dinámicas de juego y valores inclusivos a través de situaciones motrices reales.
2. Desarrollar habilidades motrices específicas (lanzamiento, recepción, esquiva) y cognitivas (velocidad de reacción, toma de decisiones tácticas y estrategias ofensivas y defensivas en equipo), integrándolas en la práctica del juego.
3. Evaluar de forma crítica el aprendizaje individual y grupal mediante la creación de un reto final cooperativo, reflexionando sobre la actitud y participación.

SESIONES	**Reto inicial:** ¿Es más importante la fuerza o la estrategia en el deporte? **Temporalización.** **Sesión 1 (Introductoria):** Evaluación inicial. Se realiza la presentación del Datchball y planteamiento del reto final de aprendizaje: crear un vídeo grupal. También se introduce de los saberes básicos del deporte (reglas, dinámica del juego). **Sesión 2 (Desarrollo):** Familiarización. Juegos adaptados para conocer los elementos del Datchball (balón, espacios, zonas seguras). Primeras dinámicas cooperativas y uso básico de las reglas. **Sesión 3 (Desarrollo):** Toma de decisiones. Se aplican actividades con juegos modificados que requieren elegir cuándo lanzar, esquivar o pasar. Desarrollo de la percepción táctica y la toma de decisiones en tiempo real. **Sesión 4 (Desarrollo):** Lanzamientos. Trabajo técnico-táctico del lanzamiento en movimiento, a objetivos y en situación de juego. Actividades centradas en mejorar precisión, velocidad y uso estratégico del balón. **Sesión 5 (Desarrollo):** Recepciones. Actividades para mejorar la recepción en movimiento, control del balón y anticipación. **Sesión 6 (Desarrollo):** Velocidad de reacción. Juegos de reacción visual y auditiva aplicados a situaciones de Datchball. Se desarrolla la rapidez en esquivar, tomar decisiones y adaptarse a cambios del juego. **Sesión 7 (Desarrollo):** Estrategia colectiva. Enfoque global del juego. Partidos reducidos con aplicación táctica (ataque/defensa en equipo, protección del lanzador, cobertura). **Sesión 8 (Evaluación):** Evaluación final. Antes de empezar con el reto final se realizan partidos reales. A continuación, reflexión final conjunta, autoevaluación y organización del producto final. **Situación aprendizaje final:** Crear un vídeo grupal explicando el Datchball, con un enfoque en las estrategias colectivas, reglas y dinámica del juego que se ha trabajado en las sesiones.
O.G.E. e), k), f)	**C.Clave:** CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender, CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales, CC: Competencia en ciudadanía, CD: Competencia Digital, CCL: Competencia en comunicación lingüística.

EVALUACIÓN

Competencias específicas	**Criterios de Evaluación:**	**Saberes básicos**	**Actividades de Evaluación**	**Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %**
1. Adquirir un estilo de vida activo y saludable e incorporar la práctica de actividades físicas y hábitos beneficiosos	**1.1** Ejecutar y autorregular la práctica de actividad física orientada al bienestar físico, mental, emocional y social con un	Bloque 1: Vida activa y saludable	Partido situación real Datchball	Rúbrica 80% - Autoevaluación 20% - Coevaluación 40% - Heteroevaluación 20%

para la contribución al bienestar físico, mental y social.	estilo de vida activo. **1.2.** Adquirir hábitos y conductas saludables y valorar la prevención de lesiones, medidas de seguridad en la práctica deportiva y técnicas de primeros auxilios.	Bloque 4: Valores, autorregulación emocional e interacción social	Utilización de material	Lista de control o cotejo 20%
2. Aplicar la técnica, táctica y estrategia vinculadas a los juegos y deportes para la resolución de situaciones motrices.	**2.1.** Ejecutar habilidades motrices específicas y técnicas en retos, formas jugadas y juego real. **2.2.** Resolver situaciones motrices variadas de juegos o deportes aplicando habilidades técnicas, tácticas y estrategias.	Bloque 2: Resolución de problemas en situaciones motrices Bloque 4: Valores, autorregulación emocional e interacción social	Trabajo reto final	Cuestionario Autoevaluación 20% Cuestionario Coevaluación 20% Rúbrica 60%
4. Adquirir actitudes, valores y habilidades sociales en la práctica de actividad física y deportiva para la mejora de la convivencia y cohesión social.	**4.1.** Aplicar los valores positivos del deporte (esfuerzo, respeto, etc.) en las actividades físicas y deportivas valorando el juego por delante del resultado. **4.3.** Mostrar una actitud crítica ante los	Bloque 4: Valores, autorregulación emocional e interacción social	Actitud y convivencia en el juego	Lista de control 30% Diario de clase del profesorado 70%

	estereotipos y actuaciones discriminatorias de la sociedad en el ámbito de la actividad física y el deporte.	Bloque 1: Vida activa y saludable		

Metodología

Estrategia de la práctica: Se aplicará una estrategia global, centrada en la práctica del juego desde el inicio. Los estudiantes comenzarán jugando directamente, lo que les permitirá experimentar y comprender el juego en su totalidad. A través de la participación activa, identificarán qué aspectos necesitan mejorar y el profesor proporcionará indicaciones puntuales sobre las reglas, tácticas y técnicas a medida que avancen**.**	**Estilos de enseñanza:** **- Descubrimiento guiado:** El profesor guía a los estudiantes mediante indicaciones y sugerencias, permitiendo que descubran por sí mismos las tácticas y reglas del juego a través de la práctica directa. **- Asignación de tareas:** El profesor tiene el papel de guía, donde asigna tareas específicas, pero los estudiantes eligen el ritmo y la ubicación de su ejecución, promoviendo la autonomía y la toma de decisiones en su proceso de aprendizaje.

Metodologías activas y/o emergentes:

- Enseñanza comprensiva del juego (TGfU), que permite al alumnado aprender a través del juego real, fomentando la toma de decisiones, la comprensión táctica y la reflexión sobre la acción.
- Aprendizaje basado en juegos (ABJ), como motor motivador, que conecta con los intereses del alumnado y favorece la adquisición significativa de contenidos.
- El planteamiento de retos motrices y situaciones problemáticas favorece el aprendizaje competencial, mientras que las actividades cooperativas promueven la interacción social, la inclusión y el respeto.
- Agrupamientos variados (individual, parejas, tríos, grupos reducidos y grandes) para adaptar la dinámica a los objetivos de cada sesión y potenciar el aprendizaje entre iguales.

Distribución grupo – clase: En las explicaciones el grupo formará un círculo. Durante la práctica se dividirán en grupos reducidos.	**Participación:** - Ejecución alternativa: Al estar distribuidos por grupos, se alternan períodos activos y de descanso. - Ejecución simultánea: calentamiento previo al juego.
Posición del profesor: **Central:** Durante las explicaciones de las reglas del juego y otros componentes teóricos. **Activa:** Durante la realización de los ejercicios, observando y corrigiendo al alumnado.	**Feedback:** **Concurrente:** Durante el juego, el docente o incluso los compañeros pueden identificar y señalar los errores en los golpes u otros aspectos del juego, corrigiendolos en tiempo real para mejorar el rendimiento de los estudiantes.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Principios DUA aplicados a priori:
La presente Situación de Aprendizaje (SA) se ha diseñado a partir del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) a través de los principios del modelo de enseñanza comprensiva del deporte, con el propósito de favorecer un aprendizaje significativo, motivador y accesible para todo el alumnado. En lugar de centrarse

exclusivamente en la ejecución técnica, se plantea un enfoque que promueve la comprensión táctica, la toma de decisiones y la participación activa en situaciones reales de juego (Bunker & Thorpe, 1982).

Formas de implicación (Principio III):

Se fomenta la motivación a través de dinámicas lúdicas, variedad de roles (capitán, árbitro, anotador) y agrupamientos mixtos. Se da opción de escoger roles, se promueven los retos cooperativos y se refuerza la autonomía mediante secuencias estructuradas y feedback positivo continuo.

Diferentes medios de representación (Principio I):

Se activan conocimientos previos a través de comparaciones con juegos conocidos. Se presenta la información de forma visual, oral y práctica mediante vídeos y ejemplificaciones. Se fomenta la transferencia conectando habilidades del Datchball con otros contextos motrices ya trabajados.

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II):

Se permiten diferentes formas de participación: ejecución práctica, verbalización o reflexión escrita. Se emplean materiales adaptados (pelotas blandas, conos) y se proponen tareas con niveles ajustables. Se promueve la autorregulación mediante estrategias metacognitivas con una reflexión final guiada.

Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (Pauta 6):

1. Elaborar una rúbrica visual adaptada con metas y criterios ajustados a distintos niveles.
2. Incorporar la autoevaluación y coevaluación para favorecer la reflexión y autorregulación.
3. Aplicar un trabajo multinivel en las tareas motrices, ajustando la complejidad y el apoyo según el nivel del alumnado.
4. Ofrecer pautas claras y visuales para guiar los movimientos y roles en el juego.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel	**Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel**
- Tareas adaptadas en las que se reduce la complejidad motriz (lanzamientos sin oposición, recepciones estáticas, reducción del espacio). - Utilizar materiales blandos y visuales. - Reforzar los contenidos básicos a través de demostraciones guiadas, roles simplificados y rutinas repetitivas.	- Asunción de responsabilidades como ayudantes del profesor o rol de árbitro. - Análisis de estrategias empleadas por el equipo, incluyendo registro y explicación al grupo. - Dinámicas de observación entre iguales (evaluación entre compañeros/as).

Posibles adaptaciones individualizadas (con alumnos con NEE muy concretas y específicas):

Una persona con un diagnóstico de TDAH con dificultades de atención:

- Explicaciones divididas en pasos cortos y reforzadas con una ejemplificación.
- Refuerzos positivos frecuentes y posibilidad de realizar pausas breves si es necesario.
- Participación en tareas motrices con estructuras claras y tiempos cortos de ejecución.

Un alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA) con necesidades de anticipación, estructuración del entorno e interacción social guiada:

- Uso de apoyos visuales (esquemas, pictogramas o vídeos cortos) para anticipar la secuencia de actividades y reducir la ansiedad.
- Trabajo en parejas o grupos reducidos y estables, que faciliten interacciones previsibles.
- Posibilidad de acceder a un espacio de calma si aparece sobrecarga sensorial.
- Asignación de roles concretos y estructurados durante el juego o el reto final (por ejemplo, grabar, organizar o participar con funciones estables).

Material didáctico:

Material físico y deportivo

- 25 pelotas de espuma/Datchball, 25 petos de colores, 40 conos, 4 bancos, 3 rollos de cuerda y cinta, 10 aros grandes, 25 tarjetas visuales y de semáforo.



- 1 portátil cada 2 alumno/a.

Material impreso:

- Hojas rúbrica de evaluación, Fichas con normativa del Datchball.

Instalaciones/Espacios:

Pabellón del centro, campo de fútbol con césped y dos campos de fútbol sala al aire libre.

Herramientas TIC-TAC-TEP:

Vídeo Evaluación Inicial:

Se muestra un breve vídeo explicativo del Datchball como recurso visual de activación de conocimientos previos.

Cuestionario Evaluación Inicial:

Se utilizará un cuestionario para realizar la evaluación inicial mediante un ordenador por cada alumno/a.

Evaluación Triádica Final:

- AUTOEVALUACIÓN, COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN: Se utiliza un dispositivo digital para la evaluación triádica final del alumnado en la última sesión. Cada alumno accede mediante un enlace o código QR.

Grabación del vídeo del reto final:

El alumnado tiene la opción de grabar en vídeo el partido o reto cooperativo final. Esta grabación puede utilizarse como producto competencial, favoreciendo la tecnología para el empoderamiento y la participación.

Interdisciplinariedad:

- **Lengua extranjera (Inglés):** Utilización de vocabulario específico del Datchball en inglés, incluso se pueden dar explicaciones e instrucciones en inglés.
- **Ciencias Sociales:** Analizar el origen y evolución del deporte, hacer una reflexión a través de la importancia de la aplicación del deporte dentro de la educación inclusiva y la igualdad de género.
- **Tecnología:** Utilizar herramientas para analizar situaciones de juego, movimientos o lanzamientos de los jugadores.
- **Plástica:** Creación de balones de Datchball con material reciclado.

Otros: Vinculación con los O.D.S

- ODS 3: Salud y Bienestar: Con la SA promueve un estilo de vida activo y saludable a través de la actividad física regular, el desarrollo de hábitos higiénicos, la prevención de lesiones y el bienestar emocional. El alumnado mejora su condición física y su autorregulación mediante el juego cooperativo y la gestión del esfuerzo.

- ODS 4: Educación de Calidad. Con la aplicación del modelo comprensivo en la enseñanza del Datchball promueve una educación inclusiva y adaptada, permitiendo que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades motrices, participen activamente en la actividad física. Además, refuerza el aprendizaje significativo a través de la toma de decisiones, la autonomía y la cooperación en deportes colectivos.

- ODS 5: Igualdad de Género. El Datchball, por normativa, se juega con equipos mixtos, asegurando igualdad de oportunidades en la práctica deportiva. Se fomenta un entorno inclusivo donde la equidad y el respeto son fundamentales, eliminando cualquier tipo de discriminación por género dentro del aula.

Bibliografía/Webgrafía:

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. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292739

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 10(1), 5–8.

Carrillo, J. M., Sáez de Ocáriz, U., & Rodríguez, M. R. (2016). Los deportes alternativos en la escuela: hacia una educación más inclusiva y cooperativa. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 30, 230–234.

Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica. (2022). DOGC No. 8762.

Devís, J., & Peiró, C. (1992). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*, 161-184.

González-Coto, M., Gómez-Carmona, C. D., & Olmedo-Moreno, E. M. (2022). Deporte alternativo y desarrollo inclusivo: una experiencia educativa en secundaria. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 24(1), 34–53.

Navarro, R. (2018). El Datchball, un deporte educativo nacido en la escuela. En *Forum Aragón: revista digital de FEAE – Aragón sobre organización y gestión educativa* (nº25). Forum Europe de Administraciones de Educación – Aragón.

a) Sesiones de la Unidad didáctica

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball	**Sesión nº:** 1/8	**Curso:** 3ºESO	**Trimestre:** 3º
Nombre de la Sesión: Descubrimos el Datchball	**Duración:** 55’	**Tipo Sesión:** Teórico/práctica	
Instalaciones: Pabellón	**Material:** pelotas de datchball y conos	**Nº Alumnos/as:** 25	

Objetivos didácticos de la sesión:

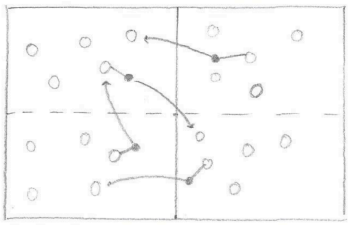
- Comprender el deporte del Datchball
- Resolver situaciones de juego a través de la estrategia en los juegos colectivos.
- Desarrollar habilidades motoras, como el lanzamiento y la recepción.

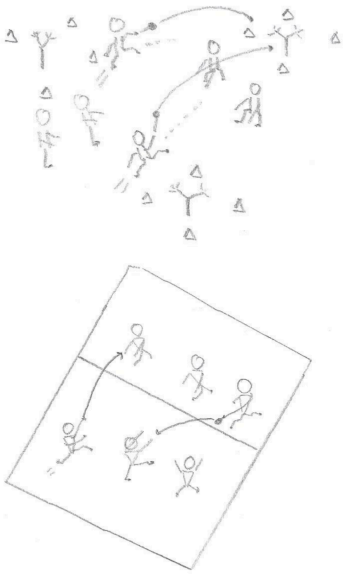
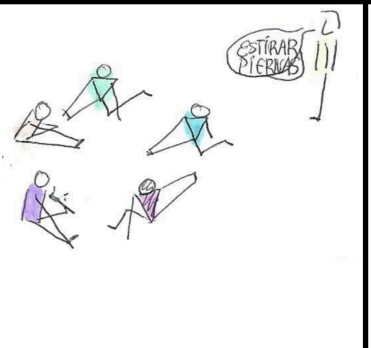
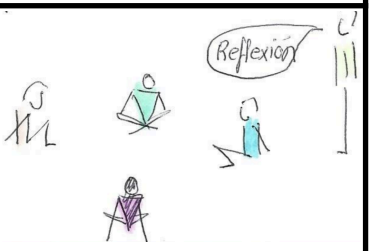
Saberes básicos desarrollados:

- Adopción progresiva de hábitos higiénicos y saludables que aseguren calidad de vida.
- Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones y bienestar (motivación y actitud positiva hacia el juego).
- Participación activa de gran variedad de situaciones motrices siendo capaz de asumir distintos roles, para interiorizar los valores educativos del deporte en el crecimiento personal.
- Autorregulación de las propias emociones en contextos físico-deportivos.

Justificación de la Metodología:

La sesión parte del modelo comprensivo de enseñanza (Bunker y Thorpe, 1982), permitiendo que el alumnado conozca el juego desde la vivencia. Se les sitúa ante una situación real de juego para fomentar la implicación y

<table>
<tr><td colspan="4">activar conocimientos previos. Se sigue el enfoque de Devís y Peiró (1992), promoviendo la participación activa, el trabajo en grupo y la reflexión a través del juego.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado
Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje basado en juegos (ABJ)
Estrategia: Global
Agrupación de los alumnos/as: Grupos reducidos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Posición Profesor: Central, activa</td><td colspan="2">Tipo Feedback: Concurrente</td></tr>
<tr><th>Parte</th><th>Descripción</th><th>Descripción gráfica</th><th><u>Min.</u></th></tr>
<tr><td>Calentamiento</td><td>Se iniciará la sesión presentando al grupo el deporte alternativo que se va a trabajar durante la Situación de Aprendizaje: Datchball. Se explicará brevemente en qué consiste y qué lo diferencia de otros deportes tradicionales. A continuación, se proyectará un vídeo explicativo donde se visualiza la dinámica y las principales normas del juego. Antes y después del visionado, se plantearán preguntas para activar conocimientos previos y fomentar la reflexión. (https://www.youtube.com/watch?v=B7tB0o4ui1U&t=126s).
Una vez en el pabellón se empezará con el EJERCICIO 1: “Los Continentes del Datchball”: Se divide el campo en cuatro zonas iguales, representando cuatro continentes. Se forman cuatro equipos con el mismo número de jugadores y cada uno ocupa una zona. El juego se desarrolla con 4 balones en juego. Los equipos deben lanzar los balones a otras zonas para eliminar jugadores rivales. Si un jugador recibe un balón sin atraparlo en el aire, queda eliminado y debe moverse al continente que lo ha eliminado. Si un jugador atrapa el balón, continúa en juego. Cuando un continente consigue eliminar por completo a otro, conquista ese espacio y lo suma a su propio territorio. Se sigue jugando hasta que queden dos zonas activas, simulando un final de partido de Datchball. El objetivo del ejercicio es familiarizarse con las habilidades básicas del Datchball (lanzamiento, recepción, esquiva).</td><td></td><td>15’</td></tr>
</table>

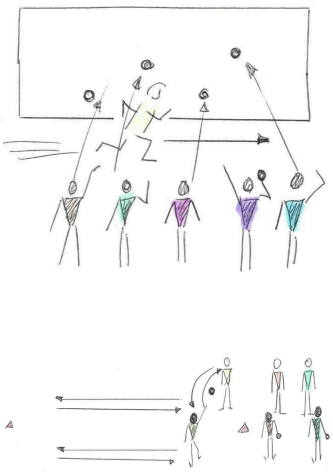
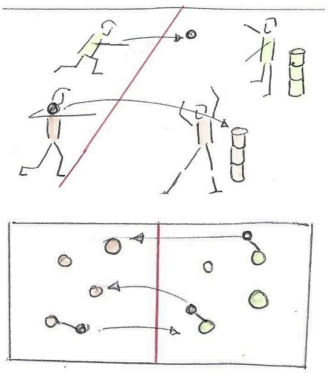
Parte principal	**EJERCICIO 1:** "Los Guardianes del Orbe": En el ejercicio se forman cuatro equipos. Cada uno de ellos protegen su Orbe (cono decorado) dentro de una zona delimitada por conos. Desde fuera de las zonas, los equipos deben lanzar balones para intentar derribar los Orbes rivales sin invadir sus espacios. Si un jugador es golpeado, va al "círculo de concentración" y solo puede volver si su equipo aguanta 30 segundos sin eliminaciones. Si un Orbe es derribado, el equipo debe aliarse con otro. Gana el último equipo que mantenga su Orbe. El desarrollo del ejercicio tiene el objetivo principal de familiarizarse con las habilidades básicas del Datchball. **EJERCICIO 2:** "Mini Datchball por zonas": En este ejercicio se divide el espacio con cuatro campos pequeños. En cada espacio se juega un partido reducido de Datchball en formato 3 vs 3 o 4 vs 4. Se utiliza un solo balón por campo, y se aplican las normas básicas del Datchball. Cada partido dura 2-3 minutos. Después de cada ronda, se cambian roles o parejas para favorecer la interacción y observar diferentes dinámicas de juego.		12' 12'
V. Calma	**EJERCICIO 1:** "Estiramientos activos con reflexión": El ejercicio consiste en realizar estiramientos suaves guiados por el docente o por un alumno/a voluntario/a, centrados en brazos, piernas y espalda. Mientras estiran, se proponen preguntas de reflexión de la sesión. **EJERCICIO 2:** "Semáforo de sensaciones": En este ejercicio el alumnado reflexiona sobre su experiencia en la sesión. Se les presenta una pizarra o tarjetas con los colores verde, amarillo y rojo. Cada uno debe seleccionar el color que represente su vivencia: ● 🟢 Verde: Me he sentido cómodo/a y he comprendido bien el juego. ● 🟡 Amarillo: He tenido algunas dificultades, pero lo he disfrutado. ● 🔴 Rojo: No he comprendido o no me he sentido bien. Se pueden colocar de forma anónima en una caja, o compartir voluntariamente de forma oral.	 	

Actividades de Refuerzo:
- Explicación más pausada de las reglas básicas, con demostración práctica por parte del profesor.
- Uso de tarjetas visuales con normas simplificadas para facilitar la comprensión.

Actividades de Ampliación:
- Limitar el tiempo a la hora de pasar y lanzar el balón durante la sesión, para aumentar la dificultad.

Observaciones:
- Asegurarse de que el alumnado ha entendido la normativa del deporte para poder avanzar en las siguientes sesiones.

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball **Sesión nº:** 2/8 **Curso:** 3ºESO **Trimestre:** 3º			
Nombre de la Sesión: Los primeros pasos en el Datchball **Duración:** 55' **Tipo Sesión:** Teórico/práctica			
Instalaciones: Pabellón **Material:** Pelotas de escuma, cuerdas, conos, petos, dos bancos **Nº Alumnos/as:** 25			
Objetivos didácticos de la sesión: - Familiarizarse con las reglas básicas del Datchball - Desarrollar habilidades iniciales, como el lanzamiento, el desplazamiento y el bloqueo - Promover la interacción y colaboración dentro de los equipos			
Saberes básicos desarrollados: - Apreciación de situaciones que pueden comportar riesgo en la práctica de actividad física: medidas de seguridad y posibles lesiones. - Práctica de distintos juegos y deportes individuales, de adversario, colectivos y adaptados respetando el reglamento básico, las normas y las personas implicadas. - Comunicación asertiva, respeto por el resto y colaboración y cooperación responsable y activa en contextos motrices diversos.			
Justificación de la Metodología: En la sesión se aplica el modelo comprensivo, priorizando la contextualización del aprendizaje. A través de situaciones simplificadas del juego, el alumnado consolida normas, roles y estrategias básicas, que busca que los alumnos comprendan el juego en su totalidad, integrando técnicas, tácticas y valores Devís y Peiró (1992) refuerzan este enfoque, centrado en tareas que conectan con experiencias significativas, fomentan la inclusión y la toma de decisiones progresiva.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado **Modelo pedagógico, metodología activa:** Aprendizaje basado en juegos (ABJ) **Estrategia:** Global **Agrupación de los alumnos/as:** Grupos reducidos			
Posición Profesor: Central, activa **Tipo Feedback:** Concurrente			
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**

Calentamiento	**EJERCICIO 1:** "Esquiva rápido en el pasillo": El ejercicio consiste en que tienen que esquivar los balones que lanzan los compañeros/as ubicados en la paredes. Ir cambiando los lanzadores de pelotas. Este ejercicio tiene el objetivo de mejorar la agilidad, la reacción rápida y la esquiva de los balones. **VARIACIÓN:** Los lanzadores tienen un tiempo límite para lograr tocar a la mayor cantidad de jugadores. **EJERCICIO 2**: "Pase relámpago en movimiento": En este ejercicio se trabaja por parejas, y los compañeros se mueven por un circuito de espacio pequeño, que está delimitado por conos, y tiene que realizar pases entre ellos sin que caiga el balón en el suelo. Si se cae el balón en el suelo tienen que volver al principio y se resta un punto. Si consiguen llegar al final del circuito son dos puntos. Este ejercicio tiene como objetivo trabajar la coordinación entre el dominio del balón con la mano y la mirada, y fomentar la interacción entre compañeros. **VARIANTE:** Se puede elevar la dificultad haciendo pases con una sola mano, con la mano no hábil, añadiendo objetos móviles (como pueden ser conos o cuerdas). También aumentando la distancia entre las parejas, aumentando la dificultad.		15'
Parte principal	**EJERCICIO 1: "**Retos de lanzamiento y defensa": En este ejercicio se divide el alumnado en dos grupos. Cada grupo ocupa un lado del campo y deben realizar lanzamientos precisos hacia objetivos marcados con conos o bancos. Simultáneamente, otros compañeros defienden los objetivos usando pelotas como escudo. El objetivo que se busca con este ejercicio es introducir la técnica de lanzamiento y recepción, fomentando la precisión y el trabajo grupal. **EJERCICIO 2:** "Los roles básicos": Este ejercicio consiste en realizar mini partidos de 4vs4, donde los jugadores tienen que ir rotando con los roles, pasar por las tres acciones de juego: atacante, defensor y recuperados. Cada partido tiene un objetivo marcado, como puede ser eliminar a tres jugadores del equipo contrario, o recuperar un compañero eliminando a través de un aire. El objetivo de este ejercicio es familiarizarse con situaciones de este deporte, fomentando la comprensión táctica del juego. **VARIACIÓN**: Se puede añadir balones de colores con funciones concretas.		12' 12'

V. Calma	**EJERCICIO 1:** "El círculo reflexivo": El ejercicio consiste en que todo el alumnado se sienta en un círculo y comparten las sensaciones que se han encontrado durante la sesión, reflexionando con una puesta en común. **VARIANTE:** Se pueden añadir preguntas para que empiecen a reflexionar, como pueden ser: ¿Cuál es la situación más difícil del juego? ¿Cómo ha sido la predisposición del equipo en el juego? **EJERCICIO 2:** "Estiramientos": Con este ejercicio se busca cerrar la sesión con buenas sensaciones y de la mejor forma posible para afrontar la siguiente sesión. Por tanto, se busca relajar el cuerpo.		15'

Actividades de Refuerzo:

- Ejercicios básicos de pase y recepción con pelotas más grandes y blandas para mejorar la seguridad en el contacto.
- Ejercicios progresivos para mejorar la confianza en el dominio del balón.

Actividades de Ampliación:

- Mini partidos sin eliminación para reforzar la participación activa sin presión competitiva.

Observaciones:

- Es clave que el alumnado comprenda el funcionamiento de la normativa y del funcionamiento de la sesión para seguir avanzando.

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball **Sesión nº:** 3/8 **Curso:** 3ºESO **Trimestre:** 3º

Nombre de la Sesión: Correcta toma de decisión **Duración:** 55' **Tipo Sesión:** Teórico/práctica

Instalaciones: Pabellón **Material:** pelotas de datchball y conos **Nº Alumnos/as:** 25

Objetivos didácticos de la sesión:

- Comprender y aplicar principios tácticos ofensivos y defensivos en situaciones reales de juego.
- Fomentar la toma de decisiones y la adaptación táctica en función de las acciones del equipo contrario.

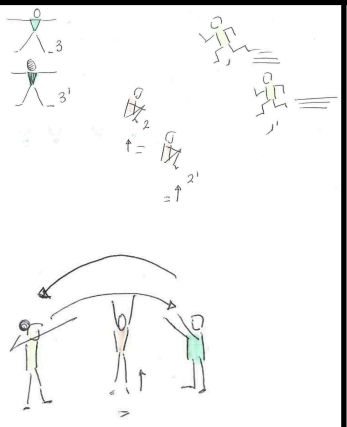
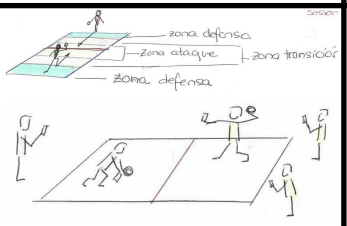
Saberes básicos desarrollados:

- Planificación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en juegos o deportes de equipo.
- Valoración del trabajo personal durante el proceso y el resultado final en la consecución del reto.
- Aplicación de habilidades sociales que fomenten la convivencia y cohesión social en todo tipo de situaciones.

Justificación de la Metodología:

La sesión se basa en el modelo comprensivo de enseñanza de los deportes (TGfU), priorizando la comprensión táctica del juego. Se emplea el estilo de enseñanza por descubrimiento guiado, que permite al alumnado tomar decisiones, explorar soluciones y adaptarse a las situaciones de juego de forma activa. Esta metodología favorece un aprendizaje significativo, mejora la toma de decisiones y potencia la participación, la autonomía y la cooperación entre iguales.

Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado
Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje basado en juegos (ABJ)

Estrategia: Global **Agrupación de los alumnos/as:** Grupos			
Posición Profesor: Central, activa		**Tipo Feedback:** Concurrente	
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**
Calentamiento	**EJERCICIO 1:** "Caza en equipo": Se divide la clase en grupos de dos. Un alumno/a tiene el rol de "cazador" y el otro de "presa". El cazador debe seguir a la presa realizando movimientos variados, como saltos, carreras laterales o giros, mientras se mantiene una cierta distancia. El objetivo del ejercicio es trabajar la coordinación, velocidad y atención. **VARIACIÓN:** Se puede introducir balones, que el cazador tiene que lanzar para intentar tocar a su presa. **EJERCICIO 2:** "Atrapa y revive": El alumnado se distribuye en grupos de tres. Cada grupo de tres, dos jugadores tendrán que pasarse una pelota entre ellos mientras el tercero que se coloca en el medio tiene que intentar interceptar el balón a través de movimientos rápidos. Si consigue interceptar el balón, los roles cambian. El objetivo que se busca con el ejercicio es mejorar la velocidad de reacción y el trabajo en equipo. **VARIACIÓN:** Introducir más balones para aumentar la dificultad.		15'
Parte principal	**EJERCICIO 1:** "Datchball en zonas": Se divide el campo en tres zonas diferenciadas (defensa, transición, ataque). El ejercicio consiste en que solo se puede lanzar desde la zona de ataque, pero se tiene que pasar por cada zona antes de lanzar. Si lanzan desde otra zona o fuera de la de ataque pierden la posesión del balón. El objetivo del ejercicio es trabajar la ocupación del espacio, táctica colectiva que se da en un partido. **EJERCICIO 2:** "Las decisiones": El alumnado se distribuye en dos equipos con el mismo número de jugadores, donde cada equipo tiene un número concreto de cartas, máximo 3. Cada carta tiene una acción que se tiene que realizar, por ejemplo: hacer máximo tres pases y lanzar, o solo se puede lanzar al jugador que está parado, etc. La acción de la carta se mantiene durante un tiempo marcado indicado en la carta y se debe aplicar durante el juego. El objetivo del juego es trabajar una correcta comprensión de las situaciones de juego, respeto a la normativa y una correcta adaptación táctica dependiendo de la acción del oponente.		12' 12'

V. Calma	**EJERCICIO 1:** "El reloj corporal": El ejercicio consiste en realizar una rutina de estiramientos estáticos en grupo, siguiendo las indicaciones del profesor o de algún compañero/a, por ejemplo: rotación de los brazos como si fueran agujas del reloj, estiramientos hacia diferentes horas, etc. El objetivo del ejercicio es mejorar la flexibilidad de una manera creativa. **EJERCICIO 2:** "Reflexión": El alumnado se distribuye en círculo, donde cada alumno tiene que decir lo que ha aprendido en la sesión. Se tiene que expresar de forma verbal. Se puede referir con una situación del juego o la sensación personal con el trabajo realizado. El objetivo del ejercicio es poder repasar los momentos importantes de la sesión y poder dar la oportunidad de expresarlo al alumnado.		15'

Actividades de Refuerzo:

- Juegos de roles donde cada jugador recibe instrucciones previas sobre qué acciones debe ejecutar.
- Ejercicios de reacción rápida con objetos más fáciles de poder reaccionar y atrapar.

Actividades de Ampliación:

- Diseño de estrategias defensivas en pequeños equipos, aplicándolas en juego modificado.

Observaciones:

- El alumnado con menos capacidad de anticipación puede requerir apoyos visuales con esquemas de juego.
- Es importante reforzar la comunicación en equipo para mejorar la toma de decisiones colectivas.

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball	**Sesión nº:** 4/8	**Curso:** 3ºESO	**Trimestre:** 3º
Nombre de la Sesión: Aplicación del lanzamiento	**Duración:** 55'	**Tipo Sesión:** Teórico/práctica	
Instalaciones: Pabellón	**Material:** pelotas de datchball y conos	**Nº Alumnos/as:** 25	

Objetivos didácticos de la sesión:

- Mejorar la precisión y oportunidad del lanzamiento en contexto de juego real.
- Desarrollar la velocidad de reacción delante situaciones adversas.

Saberes básicos desarrollados:

- Autorregulación y mejora en el desarrollo de la condición física: cualidades físicas, características, efectos y métodos de entrenamiento.
- Ejecución de distintas habilidades técnicas de deportes individuales, de adversario y colectivos en situaciones de juego real.
- Identificación y corrección de frecuentes errores en la ejecución de diferentes habilidades técnicas de deportes individuales, de adversario y colectivos en situaciones de juego real.

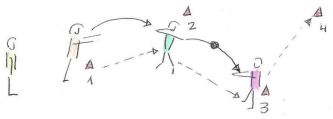
Justificación de la Metodología:

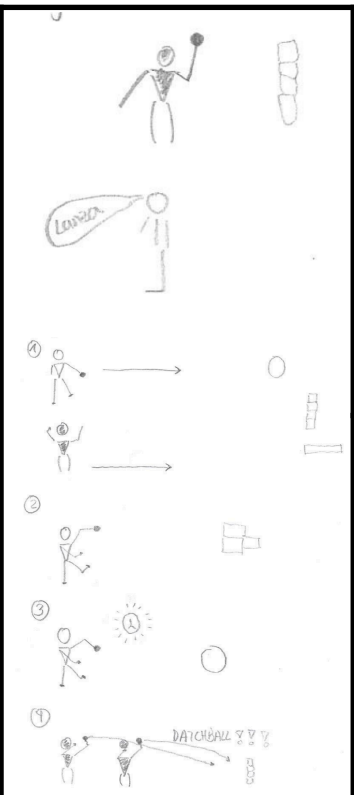
En la sesión se aplican tareas en contexto que integran el gesto técnico dentro de la dinámica del juego. Bunker y Thorpe (1982) proponen enseñar la técnica en función de su utilidad táctica, y Devís y Peiró (1992) lo refuerzan con tareas adaptadas al nivel del alumnado, promoviendo el aprendizaje significativo y funcional.

Estilo Enseñanza: Asignación de tareas
Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje basado en juegos (ABJ)
Estrategia: Global
Agrupación de los alumnos/as: Grupos

Posición Profesor: Central, activa	**Tipo Feedback:** Concurrente

Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**

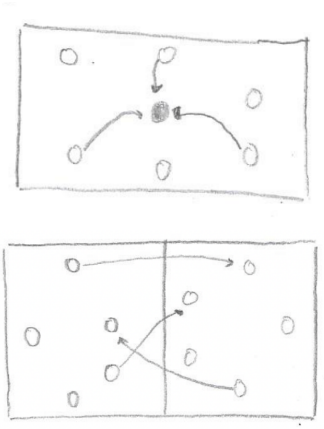
Calentamiento	**EJERCICIO 1:** “Ronda de posiciones”: Consiste en hacer un repaso inicial de la sesión anterior. El alumnado se divide en grupos reducidos, 4-5 alumnos, simulan secuencias rápidas de pase y lanzamiento con rotación obligatoria tras cada acción. Sirve para recordar desplazamientos y dinámica de juego de la sesión anterior. **VARIANTE:** En los mismos grupos reducidos, se juega con condiciones cambiantes: lanzar tras pase, desde zonas concretas o nombrando objetivo. Se busca reforzar la comprensión táctica y la toma de decisiones. **EJERCICIO 2:** “Pelota Sentada”: Consiste en que el jugador con pelota puede dar tres pasos antes de lanzar. Quien es golpeado se sienta, aunque no haya bote se sienta, pero puede seguir participando desde el suelo, atrapando o pasando la pelota. Se introducen más pelotas progresivamente. El ejercicio favorece la implicación de todo el grupo, permite explorar las acciones clave del Datchball (lanzar, esquivar, colaborar) y genera un contexto motivador de aprendizaje. **VARIANTE:** Cada alumno recibe una cinta de color oculta que determina su equipo. Solo pueden lanzarse entre compañeros del mismo color. El alumnado debe descubrir a sus aliados mediante la observación del juego.	 	15’

<table>
<tr>
<td>Parte principal</td>
<td>EJERCICIO 1: “Lanza sin mirar”: En este ejercicio se divide el alumnado por parejas y se sitúan por todo el pabellón. Uno de la pareja se coloca de espaldas a una diana (cono, aro o espacio marcado). Su compañero, situado frente a él, le indica verbalmente cuándo lanzar y hacia dónde. El lanzador debe confiar y ejecutar el lanzamiento sin girarse. Luego intercambian roles. El objetivo del juego es desarrollar la toma de decisiones y la anticipación.
VARIANTE: Se puede añadir un tercer compañero/a y que se mueva con peto entre la zona de tiro y la diana, para aumentar la dificultad y el estímulo visual. También se pueden hacer diferentes niveles de tiro, e ir de menos a más, aumentando la dificultad.
EJERCICIO 2: “Estaciones de puntería y lanzamiento”
1. Pase y lanza: Se coloca una serie de objetos que tiene que lanzar. Para poder lanzar se tiene que completar todo el recorrido pasando el balón sin que caiga al suelo. El pase tiene que ser izquierda-derecha.
2. Reacciona y bloquea: Reacción ante estímulos visuales, donde un lanzador lanza desde distintas zonas sin previo aviso, y el objetivo es conseguir derribar los objetos y tocar al alumnado. Ganará el que consiga más puntos del grupo.
3. Lanzamiento rápido: Consiste en ejecutar un lanzamiento bajo presión temporal. Se tiene que recibir y lanzar antes de 3 segundos a los aros. La puntuación depende del color que sea el aro. Ganará quien consiga una mayor puntuación.
4. Duelo de velocidad de reacción: Situación de duelo de 1vs1. Trata de reaccionar a la señal de “Datchball” y quien lanza primero y consigue dar al objetivo gana el punto. Si no consigue tocar el objetivo el compañero/a tiene una oportunidad.</td>
<td></td>
<td>12’

12’</td>
</tr>
<tr>
<td>V. Calma</td>
<td>EJERCICIO 1: “Análisis del juego”: Se divide el alumnado en grupos de 2-3 jugadores, el alumnado realiza lanzamientos suaves hacia una zona marcada, priorizando la precisión sobre la fuerza. Cada acierto permite retroceder un paso. Se acompaña de respiración controlada (inspirar al recibir, espirar al lanzar) para favorecer la bajada progresiva de pulsaciones.
EJERCICIO 2: “Mapa corporal de sensaciones”: Consiste en realizar estiramientos guiados con preguntas sobre sensaciones físicas y emociones vividas durante la sesión. Para potenciar la conciencia corporal y emocional.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="4">Actividades de Refuerzo:
● Lanzamientos dirigidos a zonas específicas con menor distancia o mayor facilidad de consecución, utilizando los objetivos marcados con conos.
Actividades de Ampliación:
● Introducción a variantes del Datchball donde se deben combinar lanzamientos con estrategias reales del juego.</td>
</tr>
</table>

Observaciones:
- Se recomienda insistir en la importancia de la precisión más que en la fuerza del lanzamiento.
- Algunos estudiantes pueden necesitar más tiempo para mejorar la coordinación óculo-manual en los lanzamientos.

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball **Sesión nº:** 5/8 **Curso:** 3ºESO **Trimestre:** 3º			
Nombre de la Sesión: Dominando la recepción **Duración:** 55' **Tipo Sesión:** Teórico/práctica			
Instalaciones: Pabellón **Material:** pelotas de datchball y conos **Nº Alumnos/as:** 25			
Objetivos didácticos de la sesión: - Mejorar la calidad, seguridad y funcionalidad de la recepción en situaciones de juego. - Potenciar la atención y la respuesta rápida.			
Saberes básicos desarrollados: - Ejecución de distintas habilidades técnicas de deportes individuales, de adversario y colectivos en situaciones de juego real. - Identificación y corrección de frecuentes errores en la ejecución de diferentes habilidades técnicas de deportes individuales, de adversario y colectivos en situaciones de juego real. - Comunicación asertiva, respeto por el resto y colaboración y cooperación responsable y activa en contextos motrices diversos.			
Justificación de la Metodología: La enseñanza de la recepción se plantea desde un enfoque constructivista y funcional, donde el alumnado mejora la habilidad mediante tareas contextualizadas en el juego. Según Blázquez (2013), el aprendizaje significativo se consigue cuando el alumno experimenta, reflexiona y ajusta su ejecución a través de la práctica y la retroalimentación.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado **Modelo pedagógico, metodología activa:** Aprendizaje basado en juegos (ABJ) **Estrategia:** Global **Agrupación de los alumnos/as:** Grupos			
Posición Profesor: Central, activa **Tipo Feedback:** Concurrente			
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**

Calentamiento	**EJERCICIO 1:** "Los 5 pases": Se organizan dos equipos. Uno de ellos debe mantener la posesión de la pelota realizando pases entre sus jugadores, mientras que el otro equipo intenta interceptar un pase sin quitar el balón de las manos del rival. Si el equipo en posesión consigue realizar cinco pases consecutivos, obtiene un punto. Cuando el balón es interceptado, se cambian los roles. **VARIANTE**: Reducir progresivamente el espacio cada dos minutos para aumentar la dificultad. **EJERCICIO 2:** "Recepción activa": El alumnado se divide en grupos de 5-6 jugadores. Consiste en que un jugador inicia con la pelota y, cada vez que realiza un pase, quien la recibe debe dar una consigna rápida, por ejemplo: "todos cambian de sitio", "solo se puede pasar con una mano", etc. Cada nueva recepción activa una norma distinta, lo que obliga a todo el grupo a adaptarse de forma inmediata a nuevas condiciones, potenciando l'atenció, la flexibilitat tàctica i la cooperació. **VARIANTE:** Añadir balones progresivamente para aumentar el ritmo del ejercicio.		15'
Parte principal	**EJERCICIO 1:** "Recepción sorpresa": Se divide al alumnado en dos grupos que trabajan de forma paralela. Se delimitan varias zonas en el campo y un jugador se sitúa en el centro de cada una. Compañeros ubicados en diferentes posiciones lanzan el balón de forma inesperada hacia el jugador central, quien debe reaccionar, recepcionar el balón y realizar una pasada eficaz a otro participante. **VARIANTE:** Se añade un segundo jugador en el centro y se introducen más balones para aumentar la dificultad, la coordinación y la toma de decisiones. **EJERCICIO 2:** "Datchball condicionat": Se divide al alumnado en dos equipos. El juego se desarrolla en formato de partido modificado, donde cada equipo designa a un receptor clave, que cambia cada 2 minutos. Sólo se puede iniciar el ataque o realizar un pase decisivo después de una recepción de este jugador. Éste debe mantenerse activo y bien posicionado para facilitar la jugada. **VARIANTE:** Añadir un jugador más de receptor, para favorecer la colocación estratégica en el campo e iniciar el ataque.		12' 12'

V. Calma	**EJERCICIO 1:** "Recepción suave": El alumnado se organiza en parejas o tríos. Se realizan lanzamientos suaves con el objetivo de que el compañero/a reciba el balón con control y lo coloque con precisión en una zona delimitada (aro, cono o espacio marcado). Cada acierto suma un punto para el equipo. El ejercicio se desarrolla a ritmo lento o en posición estática. **EJERCICIO 2: "Semáforo de recepciones"**:El alumnado se coloca en círculo, sentado en el suelo, y reflexiona individualmente sobre su rendimiento durante la sesión. A partir de esta reflexión, deben expresarse según cada color del semáforo. El objetivo es fomentar la autoevaluación táctica y emocional de manera guiada y accesible. 🟥 Rojo: algo que les ha costado al recibir. 🟨 Amarillo: algo que han hecho parcialmente bien y desean mejorar. 🟩 Verde: una recepción que les ha salido bien o les ha motivado.		

Actividades de Refuerzo:

- Utilización de material adaptado como pelotas de gomaespuma para facilitar el control del balón.

Actividades de Ampliación:

- Introducción de variantes tácticas en la recepción, como bloqueos en grupo y pases estratégicos.

Observaciones:

- Algunos alumnos pueden mostrar dificultades en la sincronización de movimientos durante la recepción.
- Reforzar el trabajo de posicionamiento corporal en la recepción para reducir errores.

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball **Sesión nº:** 6/8 **Curso:** 3ºESO **Trimestre:** 3º

Nombre de la Sesión: Velocidad extrema **Duración:** 55' **Tipo Sesión:** Teórico/práctica

Instalaciones: Pabellón **Material:** pelotas de datchball y conos **Nº Alumnos/as:** 25

Objetivos didácticos de la sesión:

- Mejorar la capacidad de respuesta inmediata en situaciones imprevistas del juego.
- Integrar la reacción como factor clave en ataque y defensa.

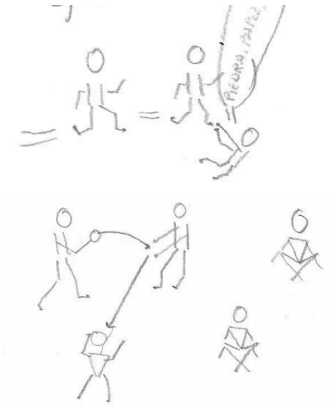
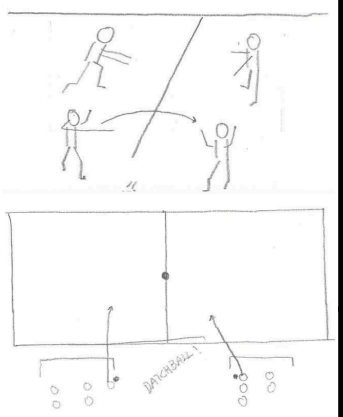
Saberes básicos desarrollados:

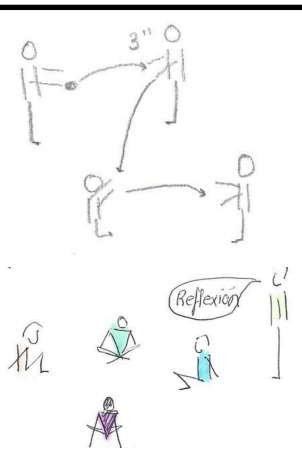
- Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones y bienestar (motivación y actitud positiva hacia el juego).
- Planificación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en juegos o deportes de equipo.
- Autorregulación de las propias emociones en contextos físico-deportivos.

Justificación de la Metodología:

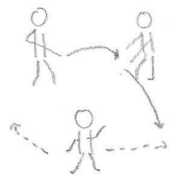
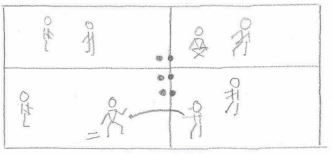
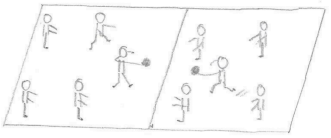
En esta sesión, el modelo comprensivo se combina con juegos modificados para provocar respuestas rápidas y funcionales. Siguiendo a Bunker y Thorpe (1982), se enseña a reaccionar tácticamente dentro del juego. Devís y Peiró (1992) aportan el enfoque activo y participativo, con situaciones que promueven la toma de decisiones bajo presión.

Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado
Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje basado en juegos (ABJ)
Estrategia: Global

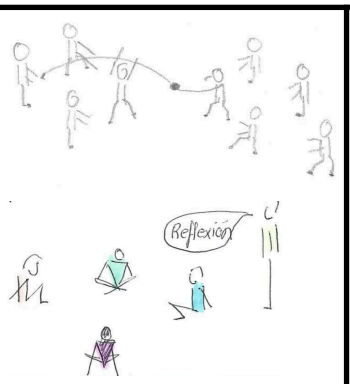
Agrupación de los alumnos/as: Grupos			
Posición Profesor: Central, activa		**Tipo Feedback:** Concurrente	
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**
Calentamiento	**EJERCICIO 1:** "Piedra, papel, tijera": El alumnado se distribuye por media pista en dos equipos. El juego se basa en una dinámica similar al "pilla-pilla", pero con normas adaptadas. Cuando un jugador toca a otro con la pelota, ambos deben enfrentarse rápidamente a una partida de piedra, papel o tijera. Quien pierde debe sentarse en el suelo. Ese jugador podrá reincorporarse si el compañero que lo eliminó es eliminado, o si un miembro de su equipo le pasa la pelota con precisión. El jugador que tiene la pelota no puede ser tocado. **VARIANTE:** Introducir más pelotas en juego para aumentar la dificultad y la toma de decisiones. **EJERCICIO 2:** "Mata Conejos mixto":Juego por equipos mixtos similar al mataconejos. Para poder eliminar a un rival, el balón debe haberse pasado previamente a un/a compañero/a del otro sexo, fomentando la equidad en el juego. Se permite avanzar con pases y lanzar. El jugador tocado, con o sin bote, queda eliminado y solo se reincorpora si eliminan a quien lo eliminó.**VARIANTE:** Reducir espacio e introducir más pelotas para aumentar la velocidad.		15'
Parte principal	**EJERCICIO 1:** "Datchball 2vs2": El alumnado se organiza en grupos reducidos para disputar mini partidos de 2 contra 2. La particularidad del ejercicio es que solo se puede lanzar cuando se activa un estímulo externo, como una palmada del docente, una señal de "Datchball" o el levantamiento de una tarjeta de color. El objetivo es potenciar la atención selectiva, la velocidad de reacción y la toma de decisiones. **VARIANTE:** Solo puedo lanzar a aquel jugador que ha hecho una acción reactiva. **EJERCICIO 2:** "Duelos": Se divide en dos el grupo, donde trabajan lo mismo. Se colocan 5 detrás del banco formando una fila, cada equipo detrás de su banco. En el centro del campo hay una pelota especial como estímulo de riesgo. Al grito de "¡Datchball!", el primer jugador de cada equipo entra con una pelota en la mano. Puede eliminar a otros lanzando, esquivar, o coger la pelota del centro. Si elimina a alguien → 1 punto Si se mantiene vivo → 1 punto Si consigue un "aire" (eliminar sin bote) → 1 punto Cuando es eliminado, se sienta, no entra nadie de su equipo hasta que finalice la ronda. Al terminar, se anota la puntuación y entra el siguiente jugador.		12' 12'

V. Calma	**EJERCICIO 1:** "Lanza y reacciona": Se divide al alumnado en grupos pequeños, un jugador lanza suavemente una pelota hacia otro. Al recibirla, ese jugador debe quedarse congelado durante 3 segundos en la posición en la que atrapó la pelota. Luego la tiene que pasar a otro jugador. Si alguien se mueve antes de tiempo, se reinicia la ronda. **EJERCICIO 2:** "Semáforo de la Reacción": El alumnado se coloca en círculo y reflexiona individualmente sobre su rendimiento durante la sesión, focalizando en las situaciones de velocidad de reacción. A partir de esta reflexión, se expresan según los colores del semáforo: 🟥 Rojo: un momento en el que no reaccioné a tiempo. 🟨 Amarillo: una acción en la que dudé pero logré responder, aunque con dificultad. 🟩 Verde: una situación en la que reaccioné con rapidez y eficacia, y me sentí satisfecho/a. **VARIANTE:** Depende de la acción, juntarse por colores.		15’
Actividades de Refuerzo: ● Juegos de reacción con estímulos visuales y auditivos antes de entrar en situaciones de juego real. ● Aumentar las oportunidades y/o el tiempo de reacción delante de un estímulo. **Actividades de Ampliación:** ● Desarrollo de estrategias de anticipación en juego modificado, combinando desplazamientos rápidos con toma de decisiones.			
Observaciones: ● Es clave adaptar los tiempos de reacción en función del nivel de cada estudiante para evitar frustraciones. ● Incluir un componente lúdico en los ejercicios para reforzar la motivación del alumnado.			

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball	**Sesión nº:** 7/8	**Curso:** 3ºESO	**Trimestre:** 3º
Nombre de la Sesión: ¡Jugamos todos juntos!	**Duración:** 55’	**Tipo Sesión:** Teórico/práctica	
Instalaciones: Pabellón	**Material:** pelotas de datchball y conos	**Nº Alumnos/as:** 25	
Objetivos didácticos de la sesión: - Desarrollar la comunicación y coordinación dentro del equipo. - Aplicar estrategias de ataque y defensa en situaciones de oposición real.			
Saberes básicos desarrollados: - Planificación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en juegos o deportes de equipo. - Práctica de distintos juegos y deportes individuales, de adversario, colectivos y adaptados respetando el reglamento básico, las normas y las personas implicadas. - Aplicación de habilidades sociales que fomenten la convivencia y cohesión social en todo tipo de situaciones. - Responsabilidad y compromiso activo frente a estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar.			
Justificación de la Metodología: En la sesión se trabaja la toma de decisiones compartidas y el diseño de estrategias colectivas que responden directamente al modelo comprensivo (Bunker y Thorpe, 1982), centrado en el pensamiento táctico. Siguiendo			

<table>
<tr><td colspan="4">a Devís y Peiró (1992), se favorece un clima de cooperación y aprendizaje entre iguales, donde el alumnado reflexiona y adapta su actuación en equipo.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estilo Enseñanza: Asignación de tareas
Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje basado en juegos (ABJ)
Estrategia: Global
<u>Agrupación de los alumnos/as:</u> Grupos</td></tr>
<tr><td colspan="4">Posición Profesor: Central, activa Tipo Feedback: Concurrente</td></tr>
<tr><th>Parte</th><th>Descripción</th><th>Descripción gráfica</th><th><u>Min.</u></th></tr>
<tr><td>Calentamiento</td><td>EJERCICIO 1: “Triángulo en movimiento”: Se divide al alumnado en grupos de 3, dos alumnos se pasan la pelota mientras el tercero debe moverse constantemente para ocupar espacios libres y ofrecer línea de pase. Cada 30 segundos se cambia de rol (quien se mueve, ahora pasa). VARIANTE: Se puede hacer competitivo con otros grupos, para aumentar la velocidad.
EJERCICIO 2: “Rescate de pelotas”: El grupo se divide en 4 equipos mixtos, cada uno en su base/zona segura, delimitada con conos. En el centro del campo se distribuyen varias pelotas (objetivos). A la señal, un jugador de cada equipo corre hacia el centro para recoger una pelota y regresar a su base sin ser tocado por los jugadores defensores de los otros equipos, quienes también pueden salir a interceptar. Cuando un defensor toca a un jugador atacante, este debe quedarse inmóvil hasta que un compañero venga a "rescatarlo", tocándolo y llevándolo de vuelta a la base. Cambio de roles cada minuto. Gana el equipo que consiga recuperar más pelotas sin perder jugadores.</td><td>
</td><td>15’</td></tr>
<tr><td>Parte principal</td><td>EJERCICIO 1: “Ataque organizado”: Se divide al alumnado en cuatro equipos, formados por 5 jugadores cada uno. El ejercicio consiste en realizar un 5 vs 5 en medio campo. Solo un jugador por equipo lleva la pelota. El objetivo es avanzar en grupo hasta zona de tiro sin que el portador sea eliminado. El equipo protege y apoya al lanzador para permitirle lanzar en buena posición. Gana un punto si logra eliminar a un rival. VARIANTE: Añadir una pelota más, para coordinarse mejor.
EJERCICIO 2: “Defensa organizada”: Los mismos equipos que en el ejercicio anterior, pero esta vez se tienen que coordinar para defender. El equipo atacante dispone de varias pelotas y un tiempo limitado, 30 segundos para eliminar al mayor número de defensores. Los defensores deben moverse coordinadamente, cubrir espacios, protegerse entre sí y dificultar los tiros. Cuando finaliza el tiempo se cambian los roles. VARIANTE: Añadir una pelota para el equipo defensor para que la puedan utilizar de escudo.</td><td></td><td>12’

12’</td></tr>
</table>

V. Calma	**EJERCICIO 1:** "A por el objetivo" Se mantienen los mismos equipos de antes. Cada equipo elige a un "objetivo" que se mueve libremente. El resto de compañeros deben protegerlo evitando que reciba impactos de pelotas lanzadas por otros equipos. Si el objetivo es golpeado, el equipo pierde un punto y cambian el rol. Si no consiguen tocar al objetivo en 1 minuto se cambian los roles. **EJERCICIO 2:** "Reflexión final": El alumnado se coloca en círculo en el medio de la pista. El docente lanza diferentes preguntas relacionadas con la sesión para que el alumnado reflexione sobre ella. Una vez finalizada se realizan diferentes estiramientos pasivos, donde cada uno tendrá que hacer un estiramiento.		15'

Actividades de Refuerzo:
- Partidos reducidos con reglas simplificadas para practicar estrategias básicas.
- Tener un rol fijo dentro del equipo para centrarse en él.

Actividades de Ampliación:
- Creación de tácticas colectivas en equipo y aplicación en juego real.
- Proponer nuevas estrategias de ataque o defensa en las situaciones reales de juego.

Observaciones:
- Reforzar la comunicación verbal y no verbal dentro de los equipos.
- El alumnado puede requerir una estructura más clara para comprender el posicionamiento en equipo.

Título Unidad Didáctica: 1,2,3 Datchball **Sesión nº:** 8/8 **Curso:** 3ºESO **Trimestre:** 3º

Nombre de la Sesión: ¡La hora de la verdad! **Duración:** 55' **Tipo Sesión:** Teórico/práctica

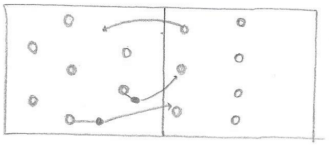
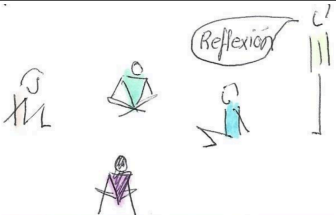
Instalaciones: Pabellón **Material:** pelotas de datchball y conos **Nº Alumnos/as:** 25

Objetivos didácticos de la sesión:
- Aplicar de forma integrada las habilidades técnicas y tácticas requeridas.
- Valorar el trabajo colectivo
- Reflexionar sobre la mejora personal

Saberes básicos desarrollados:
- Utilización de herramientas, recursos y aplicaciones digitales para la gestión de la práctica de actividad física.
- Valoración del trabajo personal durante el proceso y el resultado final en la consecución del reto.
- Aplicación de habilidades sociales que fomenten la convivencia y cohesión social en todo tipo de situaciones.
- Participación activa de gran variedad de situaciones motrices siendo capaz de asumir distintos roles, para interiorizar los valores educativos del deporte en el crecimiento personal.

Justificación de la Metodología:
La sesión se fundamenta en un enfoque activo y competencial del aprendizaje (Blázquez, 2013; Castejón, 2014), integrando tareas contextualizadas que permiten al alumnado construir su conocimiento mediante la experiencia y la reflexión.

Estilo Enseñanza: Asignación de tareas
Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje basado en juegos (ABJ)
Estrategia: Global
Agrupación de los alumnos/as: Grupos

<table>
<tr><td colspan="4">Posición Profesor: Central, activa Tipo Feedback: Concurrente</td></tr>
<tr><th>Parte</th><th>Descripción</th><th>Descripción gráfica</th><th><u>Min.</u></th></tr>
<tr><td>Calentamiento</td><td>INTRODUCCIÓN AL RETO FINAL: Al tratarse de la última sesión, antes de ir al pabellón se ha hecho la introducción en el aula. El docente ha explicado en qué consiste el reto final a realizar. El reto final a hacer consiste en crear un vídeo grupal explicando el Datchball, con un enfoque en las estrategias colectivas, reglas y dinámica del juego que se ha trabajado en las sesiones anteriores. Explicando lo siguiente:
1. ¿Qué es el Datchball?
2. ¿Cuáles son las reglas principales?
3. ¿Cuáles son las estrategias más utilizadas?
4. Realiza un ejemplo práctico de una jugada defensiva y ofensiva.</td><td></td><td>20’</td></tr>
<tr><td>Parte principal</td><td>SITUACIÓN DE PARTIDOS: Se colocarán por los mismos grupos que realizan el reto final. La duración de los partidos es de un tiempo reducido, para que puedan jugar entre todos. Durante la realización de los partidos se aplicará una puntuación marcada en la tabla:
✅ Aplicación táctica correcta = 1 punto
✅ Buena comunicación en el equipo = 1 punto
❌ Falta de cooperación o actitudes negativas = -1 punto
Al finalizar los partidos se establecerá la clasificación final con todos los puntos.</td><td></td><td>15’</td></tr>
<tr><td>V. Calma</td><td>REFLEXIÓN FINAL: El alumnado se coloca en círculo y el docente es quien empieza la reflexión final haciendo valoraciones personales en cuanto a la realización de las sesiones y la respuesta del alumnado a ellas. A continuación muestra un QR y su código, para que el alumnado pueda entrar a realizar la autoevaluación de la experiencia con el Datchball.
https://forms.gle/EXgsHeuD15XzGNH29
PREPARACIÓN DEL RETO FINAL: El alumnado que ya ha contestado el formulario puede empezar a realizar el reto final en clase con los compañeros/as del grupo. Si no da tiempo de finalizarlo se terminará en casa.</td><td></td><td>20’</td></tr>
<tr><td colspan="4">Actividades de Refuerzo:
● Explicación de forma clara los criterios de evaluación antes del partido final.
● Participación con el apoyo de un compañero/a.
Actividades de Ampliación:
● Producción de un vídeo explicativo sobre el Datchball con análisis táctico y reflexiones del alumnado.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Observaciones:
● Proporcionar feedback positivo para reforzar la motivación del alumnado.
● Garantizar que todos los alumnos participen en la autoevaluación y coevaluación del aprendizaje.</td></tr>
</table>

3.5. Posible proyecto de innovación educativa realizado en el centro y beneficio del mismo.

Como propuesta de innovación educativa en el marco del TFM, se plantea un proyecto de Aprendizaje Servicio (APS) titulado *"*Jugamos todos juntos*"*, dirigido por el alumnado de 3º de ESO, visitando una residencia de personas mayores próxima al centro Mater Salvatoris Lleida. En esta actividad, el alumnado organiza juegos tradicionales y alternativos de les bitlles catalanes con las personas residentes, compartiendo con ellas momentos de actividad motriz, diálogo intergeneracional y demostraciones de lo que aprenden en el área de Educación Física. Esta práctica se convierte, con una planificación pedagógica adecuada, en un proyecto de APS de valor educativo y social significativo, alineado con los principios del currículum competencial y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos del Proyecto

1. Fomentar la práctica motriz saludable y adaptada, tanto en jóvenes como en personas mayores.
2. Establecer vínculos intergeneracionales que favorezcan la convivencia, el respeto y la empatía.
3. Promover la sostenibilidad social mediante actividades inclusivas y con impacto comunitario.
4. Desarrollar competencias específicas y clave del área de Educación Física en un contexto real de servicio.

Desarrollo del Proyecto

La aplicación del APS se estructura en tres fases:

1. Preparación y formación: El alumnado se inicia en los juegos tradicionales catalanes, como les bitlles, mediante sesiones prácticas donde se abordan contenidos motrices y comunicativos. Se organizan roles (voluntarios y árbitros), se crean materiales adaptados con apoyos visuales, y se reflexiona sobre las necesidades del colectivo destinatario, fomentando la empatía desde el inicio.
2. Ejecución práctica en la residencia: En colaboración con el personal de la residencia local, el alumnado dinamiza la actividad en pequeños grupos, adaptando la comunicación y promoviendo la participación de las personas mayores. La interacción genera un aprendizaje bidireccional que favorece la inclusión, la cohesión social y el respeto intergeneracional.
3. Evaluación y Reflexión: Una vez finalizado el APS, el alumnado participa en una sesión de reflexión guiada en el centro. Mediante formularios, debates o diarios personales, analizan qué han aprendido, cómo se han sentido y qué impacto creen que ha tenido su intervención. Esta fase permite consolidar los aprendizajes adquiridos, desarrollar la competencia reflexiva, y generar propuestas de mejora o continuidad para futuras ediciones del proyecto.

Sostenibilidad y ODS en el proyecto de APS

Tabla 5

Sostenibilidad y el ODS aplicado en el APS

Sostenibilidad	ODS vinculado	Aplicación en el APS
	ODS 3. Salud y bienestar	Mejora de la salud física y emocional

		a través de la actividad compartida.
Social	ODS 10. Reducción de desigualdades	Integración social de las personas mayores mediante el juego.
	ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles	Reforzamiento del tejido comunitario y vínculos intergeneracionales.
Económica	ODS 4. Educación de calidad	Educación inclusiva y significativa, sin barreras económicas ni tecnológicas, basada en materiales reutilizables y juegos tradicionales accesibles.

Beneficios del Proyecto

1. SOCIALES: mejora de las relaciones intergeneracionales, fomento del respeto y la inclusión.
2. CURRICULARES: alineación directa con el enfoque competencial del Decreto 175/2022 y con las competencias clave.
3. PEDAGÓGICOS: desarrollo de competencias específicas como la cooperación, expresión corporal, hábitos saludables, autorregulación emocional y reflexión sobre el aprendizaje.
4. PERSONALES: mejora la motivación del alumnado al aprender en un contexto real y significativo.

4. CONCLUSIONES

4. CONCLUSIONES, LIMITACIONES, Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA:

a) Conclusiones.

A lo largo del desarrollo del Trabajo Fin de Máster (TFM) se ha diseñado una propuesta didáctica centrada en el Datchball, concebida desde una perspectiva inclusiva, activa y competencial. La elaboración de la Situación de Aprendizaje ha permitido reflexionar en profundidad sobre la planificación educativa, seleccionando un deporte alternativo que facilita la participación de todo el alumnado, independientemente de sus habilidades previas. La propuesta promueve el trabajo en equipo, la igualdad de oportunidades y la cooperación, priorizando el desarrollo personal y social por encima de la competición. Este proceso de diseño ha sido clave para integrar de forma coherente los elementos curriculares actuales y explorar nuevas formas de enseñar desde la motivación, la reflexión y el compromiso del alumnado.

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) ha permitido cumplir de manera satisfactoria los tres objetivos generales establecidos al inicio del trabajo:

- **OG1. Profundizar en el modelo de enseñanza comprensivo en el Datchball**: El primer objetivo se ha alcanzado, ya que el modelo comprensivo ha constituido el eje metodológico en el diseño de la Situación de Aprendizaje. A través de la planificación de las sesiones, se ha integrado una visión global del juego que favorece no solo el aprendizaje técnico, sino también la toma de decisiones, la comprensión táctica y el trabajo en equipo. Aunque la propuesta no se ha aplicado en la práctica, su diseño demuestra que esta metodología

resulta adecuada para adaptarse a un deporte alternativo como el Datchball y se ajusta a los principios del enfoque competencial actual.

- **OG2. Profundizar en el deporte alternativo a través de la práctica del Datchball**: Este objetivo también se ha cumplido, ya que se ha realizado un análisis completo del Datchball como deporte alternativo, incorporándolo en la propuesta didáctica como contenido principal. El estudio y la justificación de su aplicación en Educación Física ponen de relieve su valor educativo por su carácter inclusivo, cooperativo y motivador. Aunque no se ha verificado su impacto directo en el alumnado, la fundamentación curricular y pedagógica respalda su pertinencia como propuesta para la etapa de ESO.
- **OG3. Crear una Situación de Aprendizaje de iniciación al Datchball en alumnos de 3ºESO**: Este objetivo se ha logrado mediante el diseño estructurado de una SA compuesta por ocho sesiones, contextualizada en el centro educativo Mater Salvatoris de Lleida. La propuesta integra competencias específicas, saberes básicos, metodologías activas y criterios de evaluación conforme al Decreto 175/2022. A pesar de no haber sido llevada al aula, se ha planteado con una organización realista, coherente y adaptable, orientada a favorecer el aprendizaje activo, la inclusión y el desarrollo integral del alumnado.

En definitiva, el TFM confirma que el Datchball es una herramienta educativa valiosa, tanto para el desarrollo motriz como para la transmisión de valores como la cooperación, el respeto y la inclusión. La metodología, centrada en juegos modificados y decisiones compartidas, impulsa un aprendizaje activo y equitativo, promoviendo la autonomía, el pensamiento crítico y la educación en valores, alineada con el enfoque competencial del currículo actual.

b) Limitaciones.

Durante el desarrollo del trabajo se han identificado varias limitaciones que condicionan parcial o totalmente el diseño de la propuesta en el centro:

1. **Tiempo limitado para la aplicación de la propuesta**: La principal limitación es que la Situación de Aprendizaje no se ha aplicado en un contexto real, lo que impide obtener datos empíricos sobre su impacto en el aprendizaje del alumnado, así como sobre la viabilidad de la planificación temporal, los recursos y las estrategias previstas. Dado que fue diseñada en el marco de las prácticas externas, el tiempo disponible no permitió su implementación ni un seguimiento longitudinal que permitiera evaluar su efecto en la motivación o la adherencia del alumnado al deporte. No obstante, durante la estancia en el centro se observó un interés general por parte del alumnado hacia el Datchball como deporte alternativo, lo que refuerza la pertinencia de la propuesta.
2. **Acceso restringido a datos del centro**: La propuesta se ha diseñado dentro de un marco de prácticas ya estructurado, lo que ha condicionado la posibilidad de modificar o adaptar ciertos elementos curriculares o metodológicos. Esto limita la integración real de la propuesta en el plan docente del centro.
3. **Escasa bibliografía específica sobre el Datchball**: El diseño ha estado condicionado por la limitada literatura académica sobre este deporte alternativo, lo que ha obligado a fundamentar algunos elementos desde referentes generales en iniciación deportiva y juegos cooperativos. Aun así, se ha enriquecido el contenido mediante el contacto con el creador del deporte y su artículo.

4. **Diversidad del alumnado no completamente observable**: Aunque se ha contextualizado adecuadamente el centro educativo, la falta de un conocimiento profundo del grupo-clase ha limitado la posibilidad de prever adaptaciones más personalizadas según la diversidad del alumnado. Si bien la propuesta contempla medidas inclusivas y estrategias de atención a la diversidad, el tiempo disponible para su diseño y el acceso restringido a información específica sobre el alumnado han dificultado una planificación más individualizada. Es previsible que, en un contexto real y con una interacción continuada con el grupo, estas adaptaciones podrían definirse con mayor precisión.
5. **Condicionantes logísticos**: La disponibilidad de material y la gestión del espacio, como compartir el pabellón con otros cursos o coincidir con otras actividades del centro, supusieron un reto organizativo para la propuesta. Aunque estas circunstancias no afectaron directamente al diseño, sí evidencian dificultades comunes en los centros escolares, como la limitación de espacios, la falta de recursos materiales o la necesidad de coordinación entre grupos, que podrían dificultar su futura implementación.

A pesar de las limitaciones identificadas, una intervención didáctica bien estructurada, contextualizada y adaptada a las características del grupo puede ofrecer una experiencia de aprendizaje significativa y motivadora. La práctica del Datchball, como deporte alternativo, permite al alumnado desarrollar habilidades motrices, sociales y cognitivas en un entorno lúdico y accesible, favoreciendo tanto su participación como su implicación activa en el proceso educativo.

c) Prospección de Futuro:

El presente TFM, centrado en el diseño y análisis del Datchball como contenido innovador en el área de Educación Física, abre posibles líneas de investigación y proyección didáctica que pueden contribuir al avance del conocimiento académico y la mejora de la práctica docente, en contextos educativos no formales o extracurriculares.

1. **Investigación sobre el impacto del modelo comprensivo en la motivación del alumnado:** Se podría diseñar un estudio longitudinal que analice cómo el uso continuado del modelo comprensivo de enseñanza llega a influir en la motivación intrínseca, la participación activa y la percepción de autoeficacia del alumnado de secundaria en relación con los deportes alternativos.
2. **Estudio del Datchball como herramienta de inclusión:** Teniendo en cuenta el enfoque cooperativo, el bajo nivel de contacto y la facilidad de adaptación, el Datchball podría investigarse como recurso inclusivo para alumnado con NEAE, con análisis de su impacto en la participación, autoestima y cohesión grupal. En el presente trabajo se ha podido evidenciar que este deporte fomenta la igualdad y equidad, transmitiendo valores a la hora del desarrollo de la propuesta.
3. **Integración de proyectos APS con deporte alternativo y ODS:** La propuesta de integrar proyectos de Aprendizaje Servicio (APS) vinculados al Datchball como deporte alternativo y a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) permitiría profundizar en el valor educativo del deporte, no solo como herramienta de desarrollo motriz, sino también como medio de intervención social. Iniciativas que conecten la práctica deportiva con acciones comunitarias, sostenibles e inclusivas, como talleres con entidades locales, actividades

intergeneracionales o encuentros con otros centros educativos del territorio, contribuirían a fomentar una ciudadanía crítica, responsable y comprometida con su entorno, en coherencia con el currículo competencial vigente.

4. **Evaluación competencial en deportes alternativos:** Sería útil desarrollar y validar instrumentos específicos (rúbricas, escalas, cuestionarios) para evaluar de manera fiable las competencias motrices, sociales y actitudinales desarrolladas en el Datchball, bajo el enfoque competencial del Decreto 175/2022.
5. **Estudio comparativo entre metodologías y deportes:** Una investigación comparativa entre el modelo comprensivo y modelos más tradicionales (como el técnico) en el aprendizaje del Datchball permitiría evidenciar cuál genera mayor transferencia, autonomía o motivación en el alumnado de la ESO. También sería interesante poder analizar los beneficios que aporta la realización de esta unidad y que aporta otra unidad de deportes tradicionales en el ámbito escolar.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital, 22*. Recuperado de http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm

Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital, 22*. Recuperado de http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm

Blázquez, D. (1995). Parte I. A modo de introducción. En *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 19–46). INDE.

Blázquez, D., & Ramírez, F. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar.* Inde.

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. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292739

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education, 18*(1), 5-8. Recuperado de https://www.sciepub.com/reference/316418

Caldevilla, P., & Zapatero, J. A. (2022). Los deportes alternativos como contenidos para la Educación Física en Educación Secundaria. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 46*, 1004-1014.

Castejón, F. J., Giménez, F. J., Giménez, F., & López, V. (2003). *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte.* Sevilla: Wanceulen.

Compañy, V., Bustamante, R., & Álvarez, C. (2006). *Encuentro sobre el deporte escolar: juegos y deportes alternativos, elaboración de sesiones prácticas.* Departamento de formación: Junta de Andalucía, 95, 1-6.

Contreras, O. R., de la Torre, E., & Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva.* Madrid: Síntesis.

Devís, J. (2013). La enseñanza de los juegos deportivos en la Educación Física escolar: un estudio de casos en investigación colaborativa. En J. Castejón, F. J. Giménez, F. Jiménez, & V. López (Coords.), *Investigaciones en formación deportiva* (pp. 199-224). Wanceulen.

Devís, J., & Peiró, C. (1992). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*, 161-184.

Devís, J., & Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. *Aprendizaje deportivo*, 159-181.

Devís, J. D. (2007). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. *Expomotricidad.*

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

Fierro Suero, S., Haro Morillo, A., & García Montilla, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo.

González-Coto, V. A., Gámez-Calvo, L., Hernández Beltrán, V., & Gamonales, J. M. (2022). RinGol: deporte alternativo e inclusivo en el ámbito educativo. *VIREF Revista de Educación Física, 11*(4), 119–131. Recuperado de https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/349234

González-Víllora, S. (2021). Teaching Games for Understanding (TGfU). Enseñanza Comprensiva del Deporte. En Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela, D., Fernández-Río, J., Calderón, A., García, M., González-Víllora, S., ... & Sobejano Carrocera, M. (Eds.) *Modelos Pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 50-93). Universidad de León: Servicio de Publicaciones. Recuperado de https://investigacion.ubu.es/documentos/6215d22057bb9051f90b7bf5

Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy, 19*(3), 278-300. https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005

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. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital, 114*. Recuperado de http://www.efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportesalternativos.htm

Lara, A. J., & Cachón, J. (2010). Kinball: los deportes alternativos en la formación del/la docente de educación física. En *CiDd: II Congrés Internacional de Didáctiques 2010*, Girona (Universitat de Girona). Recuperado de http://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/3001/491.pdf?sequence=1

Maza Alcubierre, J. A., & Pradas de la Fuente, F. (2016). Juegos y deportes alternativos impartidos en la comarca de los Monegros.

Méndez, A. (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre deportes de invasión.*Sevilla: Wanceulen.

Navarro, R. (2018). El Datchball, un deporte educativo nacido en la escuela. En *Forum Aragón: revista digital de FEAE – Aragón sobre organización y gestión educativa* (nº25). Forum Europe de Administraciones de Educación – Aragón.

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos.* Barcelona: Inde.

Oslin, J., & Mitchell, S. (2006). Game-centred approaches to teaching Physical Education. En D. Kirk, D. Macdonald, & M. O'Sullivan (Eds.), *The handbook of physical education* (pp. 627–651). Sage Publications.

Parra, C., & Sancho, M. (2008). Deportes alternativos: una propuesta práctica desde el punto de vista del profesor. En *V Congreso Nacional y III Congreso*

Iberoamericano de Deporte en Edad Escolar: Nuevas Tendencias y Perspectivas de Futuro (pp. 351-374). Dos Hermanas (Sevilla).

Pérez, E. A., & Llames, R. A. (2010). Aplicación de los conocimientos psicológicos en la iniciación deportiva. *Papeles del Psicólogo, 31*(3), 269-280.

Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, 4.*

Ruiz Pérez, L. M. (1994). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Editorial Deportiva Agonos. Lérida.

Ruíz, J. G. (1996). *Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación Física escolar.* Editorial Deportiva Agonos. Lérida.

Sánchez, R. (2013). La enseñanza para la comprensión de los juegos deportivos: un estudio de casos en enseñanza secundaria [Tesis doctoral]. Universidad de Valencia, España.

Sipamoncha, K., & Romero, F. (2024). *Didáctica deportiva actual: Nuevas perspectivas de enseñanza*. Editorial Académica Española.

Velázquez, C. (2023). El modelo comprensivo de iniciación deportiva. En *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*, 92-111.

6. ANEXOS

ANEXO I. Rúbrica Reto Final vídeo en grupo.

	Insuficiente	Bien	Notable	Excelente
1. Contenido técnico y táctico	El vídeo incluye información imprecisa o incompleta sobre el juego.	Se explican las reglas y algunas estrategias, pero de forma parcial.	Se describen correctamente las reglas, roles y estrategias colectivas.	El contenido es claro, detallado y refleja comprensión profunda del juego.
2. Comunicación y claridad expositiva	La exposición es confusa; hay desorganización y falta de cohesión.	Se transmite el mensaje con cierta claridad, pero con dudas o saltos.	El grupo se comunica con orden, claridad y lenguaje adecuado.	Excelente estructura, expresividad y fluidez comunicativa en todo el grupo.
3. Cooperación y reparto equitativo de tareas	Poca implicación de algunos miembros; trabajo desigual o desorganizado.	Participación desequilibrada o sin coordinación clara.	Todos los miembros participan con implicación; buen trabajo en equipo.	Participación equitativa, con organización colaborativa y liderazgo compartido.
4. Creatividad y presentación visual	Poca planificación, sin recursos visuales ni edición.	Presentación básica con recursos limitados.	Presentación cuidada, con edición sencilla y uso de recursos visuales.	Presentación original, creativa, con recursos bien integrados y atractivos.
5. Reflexión y transferencia del aprendizaje	No se evidencia reflexión sobre lo aprendido.	Se hace una mención superficial a lo aprendido.	El vídeo incluye elementos de reflexión personal o grupal.	El grupo muestra claramente cómo ha evolucionado y qué ha aprendido.

ANEXO II. Lista de control diario del alumnado.

Nombre del	Ponderación

alumnado	criterio %
Asiste con la ropa adecuada (1-4)	**10%**
Participa activamente en los ejercicios (1-4)	**35%**
Coopera y Respeta a los compañeros/as (1-4)	**25%**
Muestra una actitud positiva (1-4)	**30%**

Nivel	Escala	Descripción
Excelente	4	Siempre cumple con el criterio de forma autónoma, constante y ejemplar
Notable	3	Lo cumple casi siempre, con buena actitud y pequeñas áreas de mejora.
Bien	2	Lo cumple de forma irregular o con apoyo; puede mejorar su constancia.
Insuficiente	1	No lo cumple, sin esfuerzo

ANEXO III. Lista de control utilización del material

Nombre del alumnado	Ponderación criterio %
Trae el material personal necesario (ropa, calzado) (1-4)	**30%**
Utiliza el material deportivo de forma segura y correcta (1-4)	**30%**
Colabora en la recogida y cuidado del material (1-4)	**20%**
Respeta el turno de uso del material y a sus compañeros/as (1-4)	**20%**

Nivel	**Escala**	**Descripción**
Excelente	4	Usa el material de forma correcta, segura y colaborativa en todo momento.
Notable	3	Es responsable, pero comete algún descuido leve.
Bien	2	Uso aceptable pero con faltas ocasionales de atención.
Insuficiente	1	Uso inadecuado, descuidado o desinteresado del material.

ANEXO IV. Rúbrica situación real del partido de Datchball.

	Insuficiente (0-4)	**Bien (5-6)**	**Notable (7-8)**	**Excelente (9-10)**
Ejecución Técnica	Dificultades notables en la ejecución técnica; apenas participa.	Muestra esfuerzo, pero tiene fallos frecuentes en la técnica.	Buena ejecución técnica con errores puntuales que no afectan al juego.	Realiza los gestos técnicos con eficacia, seguridad y fluidez.
Toma de decisiones y aplicación práctica	No toma decisiones adecuadas o actúa sin conexión con el juego.	Sigue las decisiones del grupo pero con poca iniciativa propia.	Aplica estrategias básicas con criterio, aunque necesita apoyo ocasional.	Toma decisiones rápidas y adecuadas, aplica con eficacia estrategias ofensivas y defensivas.
Colaboración y actitud del equipo	No coopera o tiene actitudes que afectan negativamente al equipo.	Participación irregular, se involucra parcialmente en la dinámica colectiva.	Coopera con el equipo en general, aunque puede necesitar algún recordatorio.	Participa activamente, coopera, respeta turnos y se comunica positivamente en todo momento
Juego limpio y respeto de normativa	No sigue las reglas, de forma reiterada o muestra actitudes antideportivas.	Conoce las normas pero las transgrede ocasionalmente.	Cumple las normas, aunque requiere recordatorios puntuales.	Muestra un comportamiento ejemplar, respeta siempre las normas y al adversario.

ANEXO V. Rúbrica de autoevaluación final.

	Insuficiente (0-4)	**Bien (5-6)**	**Notable (7-8)**	**Excelente (9-10)**
1. He aprendido las reglas básicas del Datchball	Tiene dificultades para recordar o aplicar las reglas del juego.	Conoce algunas reglas básicas y las aplica con ayuda o recordatorios.	Conoce la mayoría de las reglas y las aplica correctamente en la mayoría de las situaciones.	Comprende y aplica todas las reglas del juego con seguridad y autonomía.
2. He comprendido la importancia del juego en equipo	Muestra actitudes individualistas que afectan al grupo.	Acepta trabajar en equipo, aunque a veces le cuesta colaborar o comunicarse.	Reconoce la importancia del trabajo en equipo y participa de forma cooperativa.	Valora y promueve activamente la colaboración y el trabajo en equipo en todas las actividades.
3. He utilizado estrategias colectivas durante los partidos	No aplica estrategias colectivas o actúa de forma individual	Intenta aplicar estrategias colectivas, aunque necesita apoyo	Utiliza estrategias colectivas básicas con eficacia en la mayoría de las situaciones	Aplica estrategias colectivas de forma eficaz y autónoma, adaptándose a las situaciones del juego.
4. He respetado a mis compañeros/as y las normas del juego	Muestra falta de respeto hacia sus compañeros/as o incumple las normas de forma reiterada.	Respeta a sus compañeros/as y las normas en algunas ocasiones	Generalmente respeta a sus compañeros/as y cumple las normas, con recordatorios	Muestra un respeto constante hacia sus compañeros/as y cumple todas las normas
5. He participado activamente en los entrenamientos y partidos	Tiene escasa participación y compromiso durante las actividades.	Participa de forma irregular, con momentos de desinterés o falta de compromiso.	Participa activamente en la mayoría de las actividades	Participa con entusiasmo y compromiso en todas las actividades.
6. ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado de la práctica del Datchball?	No identifica aspectos positivos o su respuesta es poco reflexiva	Menciona aspectos que le han gustado, pero sin profundizar en las razones.	Identifica claramente aspectos positivos de la práctica y explica por qué le han gustado.	Realiza una reflexión profunda y específica sobre los aspectos que más le han gustado, justificando su elección.

7. ¿Qué aspecto crees que podrías mejorar?	No identifica áreas de mejora	Menciona aspectos a mejorar, pero sin proponer soluciones claras	Reconoce aspectos a mejorar y sugiere algunas ideas para hacerlo	Identifica claramente áreas de mejora y propone estrategias concretas para mejorar
8. ¿Qué crees que se puede mejorar en las sesiones para trabajar el Datchball?	No propone mejoras o sugiere pocos cambios	Menciona posibles mejoras, pero sin claridad o profundidad	Sugiere algunas mejoras para las sesiones, aunque de forma general o poco detallada	Propone mejoras específicas y realistas para las sesiones, demostrando una reflexión crítica constructiva.
9. ¿Cómo valoras la aplicación del Datchball durante el curso?	Valora negativamente la aplicación del Datchball, sin reconocer sus beneficios o sin justificar su opinión	Tiene una opinión neutral o mixta sobre la aplicación del Datchball, mencionando aspectos positivos y negativos	Valora positivamente la aplicación del Datchball, reconociendo sus beneficios en el aprendizaje	Valora de forma muy positiva la aplicación del Datchball, destacando su impacto en el aprendizaje y la motivación

ANEXO VI. Rúbrica de coevaluación.

	Insuficiente (0-4)	**Bien (5-6)**	**Notable (7-8)**	**Excelente (9-10)**
1. Participación activa en las sesiones	Muestra escasa participación y compromiso durante las sesiones	Participa de forma irregular, con momentos de desinterés o falta de compromiso	Participa activamente en la mayoría de las sesiones, con buena actitud y disposición	Participa con entusiasmo y constancia en todas las sesiones, mostrando iniciativa y compromiso
2. Mejora personal y esfuerzo a lo largo de las sesiones	No se observa una evolución significativa ni un esfuerzo constante	Evidencia una mejora limitada y un esfuerzo intermitente	Presenta una mejora notable y mantiene un esfuerzo regular a lo largo de las sesiones	Muestra una evolución significativa y constante, esforzándose por mejorar en cada sesión
3. Aplicación de estrategias en el juego	No aplica estrategias colectivas o actúa de forma individual sin coordinarse con el equipo	Intenta aplicar estrategias colectivas, aunque necesita orientación o apoyo frecuente	Utiliza estrategias colectivas básicas con eficacia en la mayoría de las situaciones	Aplica estrategias colectivas de manera eficaz y autónoma, adaptándose a las situaciones del juego
4. Cooperación con el equipo y compañerismo	Colabora muy poco, afectando negativamente al trabajo en equipo	Colabora y muestra compañerismo de forma irregular, con algunas dificultades para integrarse al equipo	Colabora y muestra compañerismo en la mayoría de las ocasiones, contribuyendo al trabajo en equipo	Siempre colabora y muestra compañerismo, fomentando un ambiente positivo
5. Respeto a las normas y al juego limpio	No respeta las normas ni el juego limpio, mostrando conductas inapropiadas	Respeta las normas y el juego limpio de forma irregular, necesitando recordatorios	Generalmente respeta las normas y el juego limpio, con algunas excepciones	Siempre respeta las normas y promueve el juego limpio, siendo un ejemplo para sus compañeros
6. Comunicación con el equipo	No se comunica de forma efectiva, generando confusión y descoordinación en	Muestra dificultades en la comunicación, afectando ocasionalmente la	La comunicación es adecuada, contribuyendo al funcionamiento del equipo en la	Se comunica de manera clara y efectiva, facilitando la coordinación y

	el equipo	coordinación del equipo	mayoría de las situaciones	el entendimiento en el equipo
7. ¿Qué destacarías de este compañero/a durante la SA del Datchball?	No identifica aspectos positivos del compañero/a o su respuesta no es reflexiva	Menciona aspectos positivos del compañero/a, pero sin profundizar en las razones	Identifica claramente aspectos positivos del compañero/a y se justifica	Realiza una reflexión profunda y específica sobre los aspectos positivos del compañero/a, justificando su elección
8. ¿Qué aspecto crees que podría mejorar?	No identifica áreas de mejora del compañero/a o su respuesta es poco reflexiva	Menciona aspectos a mejorar del compañero/a, pero sin proponer soluciones claras	Reconoce aspectos a mejorar del compañero/a y sugiere algunas ideas para hacerlo	Identifica claramente áreas de mejora del compañero/a y propone estrategias concretas para mejorar

ANEXO VII. Rúbrica de heteroevaluación.

	Insuficiente (0-4)	**Bien (5-6)**	**Notable (7-8)**	**Excelente (9-10)**
1. Participación y actitud	Participa muy poco o tiene una actitud negativa	Participa a veces, pero necesita recordatorios	Participa con buena actitud y respeto la mayoría de las veces	Participa siempre con entusiasmo y respeto hacia todos
2. Cuidado e higiene	No cuida el material ni mantiene higiene	A veces olvida el cuidado o la higiene	Mantiene el material y su higiene de forma constante	Cuida siempre el material y tiene excelentes hábitos de higiene
3. Mejora técnica	Apenas se observan mejoras en sus habilidades	Mejora ligeramente, pero con dificultades	Mejora visible en varias habilidades	Ha mejorado mucho y se nota en su forma de jugar
4. Estrategias de juego	No usa estrategias o las aplica mal	Usa estrategias básicas con ayuda	Aplica estrategias correctamente en la mayoría de situaciones	Aplica estrategias con eficacia y autonomía
5. Toma de decisiones	Suele tomar decisiones equivocadas	Toma decisiones correctas a veces, necesita apoyo	Decide bien en la mayoría de las jugadas	Toma decisiones acertadas y rápidas según la situación
6. Respeto y convivencia	Muestra falta de respeto o actitudes negativas	Respeta a veces, pero necesita corrección	Es respetuoso y colabora en casi todas las ocasiones	Es siempre un ejemplo de respeto y compañerismo
7. Roles y grupo	No respeta los roles ni colabora en el grupo	Acepta los roles pero con poca implicación	Asume su rol y contribuye al buen ambiente	Se implica mucho, respeta los roles y mejora el trabajo del grupo
8. Feedback	No escucha o ignora las recomendaciones	Escucha el feedback pero no siempre lo aplica	Aplica las correcciones y mejora su rendimiento	Usa el feedback para mejorar de forma constante
9. Reflexión	No reflexiona o no es consciente de su progreso	Reflexiona solo con ayuda	Muestra reflexión sobre lo que ha aprendido	Reflexiona de forma profunda y mejora gracias a ello

.