



**Universidad
Europea** VALENCIA

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE
SECUNDARIA, BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS
DEPORTIVAS

**DESCUBRIENDO EL TCHOUKBALL: UNA
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA
INNOVADORA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA**

Presentado por:

NOELIA FLORES MONTOYA

Dirigido por:

VICENTE NEBOT PARADELLS

CURSO ACADÉMICO 2022- 23

AGRADECIMIENTOS

Dentro del campo académico, querría comenzar dando las gracias a todas aquellas personas que han hecho posible la creación de este Trabajo Final de Máster. Un TFM que me gustaría que fuera el inicio de un largo camino dentro del mundo de la Educación Física.

En primer lugar, agradecer a quien ha sido un consejero, un facilitador de recursos personales y materiales y la pieza clave para la formación de este TFM, el profesor de tercero de la ESO del Institut Mediterrània, Adri. Muchas gracias Adri, por el apoyo, por los ratos de escucha ante mi propuesta de Situación de Aprendizaje y sobre todo por dejarme ponerla en práctica ante tu bien más preciado, tus alumnos y alumnas. En segundo lugar, agradecer de corazón el esfuerzo a mi tutora del centro, por atender a mis necesidades como alumna en prácticas incluso por delante de sus obligaciones personales y profesionales. Belén, gracias por el tiempo que me has dedicado. Y también un agradecimiento a todo el alumnado del Institut Mediterrània, tanto el al que ha participado y colaborado para llevar a cabo mi situación de aprendizaje como al que no.

Por descontado, no me olvido de agradecer a mi tutor de TFM, Vicente Nebot. Muchas gracias Vicente, por ser un soporte más, por tus palabras y el tiempo que has dedicado a aclararme muchas de las dudas dispersas en mi mente.

En último lugar y no menos importante, dentro del campo personal no quiero olvidarme de dar las gracias por el soporte y los ánimos a mi familia, y, en especial, a mi pareja, quien ha sido para mí un soporte apoyo muy grande, gracias por la paciencia.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	3
1.1 Introducción-Justificación del tema objeto de estudio del TFM	5
1.2 Presentación de capítulos del TFM	6
II. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Los deportes alternativos.....	9
2.1.1 Los deportes alternativos y su valor en la EF.....	10
2.1.2 El tchoukball.....	11
2.2 Metodologías activas en la EF	14
2.2.1 Aprendizaje Basado en Retos (ABR).....	15
2.2.2 Aprendizaje por Proyectos (ApP).....	17
III. OBJETIVOS.....	19
3.1 Objetivos Generales	21
3.2 Objetivos Específicos.....	21
IV. METODOLOGÍA	23
V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	27
5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.....	29
5.2.- Contextualización del centro educativo.....	31
5.3.- Presentación de la programación didáctica/ módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas	34

5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora	40
VI. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	45
VII. CONCLUSIONES	83
VIII LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	87
IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
X ANEXOS	92
10.- Anexos.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	36
<i>Temporalización de situaciones de aprendizaje por trimestre en el Institut Mediterrània</i>	36
.....	36
Tabla 2	40
<i>Análisis crítico de la programación de Educación Física</i>	40
Tabla 3	47
<i>Situación de aprendizaje propuesta</i>	47
Tabla 4	56
<i>Sesión 1 (sesión introductora)</i>	56
Tabla 5	60
<i>Sesión 2 (sesión de desarrollo)</i>	60
Tabla 6	64
<i>Sesión 3 (sesión de desarrollo)</i>	64
Tabla 7	68
<i>Sesión 4 (sesión de desarrollo)</i>	68
Tabla 8	73
<i>Sesión 5 (sesión de desarrollo)</i>	73
Tabla 9	77

<i>Sesión 6 (sesión evaluativa)</i>	77
Tabla 10	79
<i>Sesión 7 (sesión culminativa)</i>	79
Tabla 11	96
<i>Elementos evaluativos de la situación de aprendizaje</i>	96
Tabla 12	98
<i>Juego de dados tipo para las sesiones de desarrollo (retos)</i>	98
Tabla 13	99
<i>Roles para los retos</i>	99
Tabla 14	100
<i>Ficha de sesión para los retos grupales (sesiones de desarrollo)</i>	100
Tabla 15	106
<i>Instrumento de evaluación para los retos grupales (sesiones de desarrollo)..</i>	106
Tabla 16	109
<i>Roles para el proyecto y para otras situaciones de partido</i>	109
Tabla 17	112
<i>Ficha de proyecto e instrumento de evaluación para el proyecto</i>	112
Tabla 18	120
<i>Instrumento de evaluación para el proyecto final (sesión culminativa)</i>	120
Tabla 19	123

Instrumento de evaluación para actitud y asistencia (check-list)..... 123

Tabla 20 124

Instrumento de evaluación para el visual thinking: gráfico radial y tabla..... 124

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

ABP: *Aprendizaje Basado en Problemas*

ABR: *Aprendizaje Basado en Retos*

ApP: *Aprendizaje por Proyectos*

EF: *Educación Física*

ESO: *Educación Secundaria Obligatoria*

NEE: *Necesidades Educativas Especiales*

PEC: *Proyecto Educativo de Centro*

SA: *Situación de Aprendizaje*

TFM: *Trabajo de Fin de Máster*

TIC: *Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*

RESUMEN

El siguiente trabajo de TFM propone una situación de aprendizaje del deporte alternativo del tchoukball para la asignatura de Educación Física en Educación Secundaria Obligatoria en Cataluña. El objetivo de este trabajo ha sido el de desarrollar una propuesta de situación de aprendizaje mediante un contenido y metodologías innovadoras. En concreto, se presenta una enseñanza deportiva con metodologías activas como el Aprendizaje Basado Retos (ABR) y el Aprendizaje por Proyectos (ApP). Esta situación de aprendizaje se enfoca en aplicar la técnica, la táctica y la estrategia en situaciones motrices, a la vez que procura en que el alumnado adquiera actitudes, valores y habilidades sociales para la mejora de la convivencia y la cohesión social.

Su realización se contextualiza en el Institut Mediterrània, en 3º de la ESO, atendiendo al marco normativo español y catalán. Bajo este escenario, se ha creado una situación de aprendizaje justificada, definiendo una serie de objetivos y contenidos, con una evaluación coherente, profundizando en los diferentes aspectos de estas dos metodologías activas y teniendo en cuenta a la diversidad. A posteriori, se han establecido un total de siete sesiones de diferente carácter: introductorio, de desarrollo, evaluativa o culminativa. En conclusión, la situación de aprendizaje consigue los objetivos propuestos de llevar a cabo el contenido de tchoukball a través del Aprendizaje Basado en Retos y el Aprendizaje por Proyectos.

Palabras Clave: deportes alternativos; tchoukball; Aprendizaje Basado en Retos; Aprendizaje por Proyectos.

ABSTRACT

The following TFM work proposes a learning situation of the alternative sport of tchoukball for the subject of Physical Education in Compulsory Secondary Education in Catalonia. The aim of this work has been to develop a proposal for a learning situation through innovative content and methodologies. Specifically, a sports teaching with active methodologies such as Challenge Based Learning (RBL) and Project Based Learning (PBL) is presented. This learning situation focuses on the application of technique, tactics and strategy in motor situations, while at the same time it seeks to ensure that students acquire attitudes, values and social skills to improve coexistence and social cohesion.

Its realization is contextualized in the Institut Mediterrània, in the 3rd year of ESO, according to the Spanish and Catalan regulatory framework. Under this scenario, a justified learning situation has been created, defining a series of objectives and contents, with a coherent evaluation, deepening in the different aspects of these two active methodologies and taking into account diversity. Subsequently, a total of seven sessions of different character have been established: introductory, developmental, evaluative or culminating. In conclusion, the learning situation achieves the proposed objectives of carrying out the tchoukball content through Challenge-Based Learning and Project-Based Learning.

Keywords: alternative sports; tchoukball; Challenge-Based Learning; Project-Based Learning.

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción-Justificación del tema objeto de estudio del TFM

Durante la etapa escolar en la cual era alumna de EF en ESO y Bachillerato, recuerdo que esta asignatura era una de las más motivantes para algunas personas y una de las más desmotivantes para otras, esto creaba una diferencia actitudinal muy evidente delante de los contenidos planteados por el profesorado.

Con el paso del tiempo, cuando llegué a este máster y cursé algunas de las asignaturas relacionadas con la EF, descubrí que los contenidos que frecuentemente se plantean son muy tradicionales, hecho que podría producir esta falta de motivación en el alumnado. En esta línea, me llamó mucho la atención como propuesta innovadora utilizar los deportes alternativos como contenido en la EF versus los deportes más tradicionales. Y con esto, pretendía corroborar por mí misma lo que algunos autores como Barbero (2000) y Feu (2008) exponen, que los deportes alternativos serían una herramienta eficaz para aumentar la motivación y participación en las sesiones de EF.

Además, a esta propuesta se añadirían las metodologías activas del Aprendizaje Basado en Retos y Aprendizaje por Proyectos, que tal como expone Blázquez (2021), resulta una metodología innovadora para el alumnado de secundaria, lo cual ayuda a aumentar la motivación del alumnado en las sesiones.

Por tanto, mi TFM nace de la necesidad de cambio en algunos de los contenidos y metodologías que actualmente se utilizan en la EF, como los contenidos relacionados con los deportes colectivos o de equipo y las metodologías más tradicionales. En el presente estudio se ha trabajado en la creación de una situación de aprendizaje con un deporte alternativo, el tchoukball, y con dichas metodologías activas. Así, los principales objetivos de este estudio fueron los de diseñar una situación de aprendizaje sobre el tchoukball aplicada a la realidad

de un centro educativo y revisar la bibliografía, para aplicar una metodología innovadora, que propicie la adquisición de actitudes, valores y habilidades sociales para el desarrollo del tchoukball en 3º de la ESO.

1.2 Presentación de capítulos del TFM

El presente trabajo se basa en el diseño de una situación de aprendizaje de tchoukball utilizando las metodologías activas de ABR y ApP. En este primer capítulo se realiza una introducción que habla sobre la justificación del tema y lo que se pretende aportar, así como el motivo que me han llevado a trabajar sobre esta cuestión. Luego, se encuentra un marco teórico dividido en dos subapartados: el primero, donde se habla de los deportes alternativos, de su valor en la EF y del tchoukball en específico y, el segundo, donde se exponen las metodologías innovadoras tratadas en este TFM, el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y el Aprendizaje por Proyectos (ApP). En el tercer punto, se fijan los objetivos generales y específicos que se pretenden conseguir con la realización del TFM y en el cuarto punto, se expone la metodología empleada.

En el segundo capítulo, se muestra y se analiza la programación didáctica: se describe la normativa estatal y específica de comunidad, se contextualiza el centro educativo, se presenta la programación didáctica de la especialidad y por último se procede a la elaboración del análisis crítico de la programación de Educación Física realizando propuestas de innovación educativa. En el punto número seis se presenta el desarrollo de la situación de aprendizaje propuesta. Para finalizar, en los últimos apartados, se explican las conclusiones del trabajo, las limitaciones de este TFM y las posibilidades de futuros proyectos y se incluyen las referencias bibliográficas y anexos del trabajo.

II. MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se abordan los deportes alternativos y su valor para la actividad física; profundizándose en el tchoukball. Además, se trata la importancia de las metodologías activas en EF y se exponen dos de las más relevantes para este TFM: el Aprendizaje por Proyectos o Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Basado en Retos.

2.1 Los deportes alternativos

Los deportes alternativos nacen según Carrillo et al. (2016) en la década de los 70 como deporte y, dejan de ser considerados como un simple juego. Estos deportes buscaban la oposición a los modelos de deportes más tradicionales o convencionales. Es decir, surgieron como reacción al modelo deportivo imperante, basado en el rendimiento.

Para Barbero (2000), los deportes alternativos son “contenidos nuevos que entran en Educación Física (EF), y que suponen un enfoque más vivencial y cercano a los intereses de los alumnos y alumnas, presentándose como una nueva opción en los contenidos”.

Conforme a lo descrito por autores como Barbero (2000) y Feu (2008), se pueden localizar algunas agrupaciones para estos juegos y deportes alternativos:

- Juegos y deportes propiamente creados, que son aquellos de nueva creación, al igual que el material. Por ejemplo: indiacas, discos voladores, entre otros.
- Alternativas en el reglamento, consistente en la introducción de variaciones reglamentarias de los juegos predeportivos y deportes tradicionales, con la

intención de provocar un reto o una motivación, perseguir la asimilación de un objetivo concreto, etc.

- Alternativas a la utilidad de los materiales del entorno: que consiste en reutilizar los materiales del entorno, no creados para la Educación Física y el deporte, utilizándolos tal y como son, o modificándolos para adaptar a las necesidades del juego. Este tipo de materiales pueden ser: papel y derivados, madera y derivados, metales, plásticos y gomas y materiales no elaborados como piedras, palos, suelo, etc.
- Y, por último, alternativas a los materiales convencionales en la Educación Física y los deportes, que consiste en dar una utilidad diferente para la que van crear estos materiales en el marco de la Educación Física y el deporte. Por ejemplo: utilizar conos como sombreros.

2.1.1 Los deportes alternativos y su valor en la EF

Los deportes o juegos alternativos surgen como una forma de trabajo diferente a los deportes conocidos popularmente como mayoritarios (fútbol, balonmano, baloncesto, etc.). En estos deportes, según Rodríguez y Rodríguez (2021), habitualmente se apuesta por un ambiente cooperativo en vez de un ambiente competitivo. Y estos mismos autores, definen entre sus características, que ofrecen diversión y placer por la práctica deportiva, al tiempo que promueve valores y actitudes positivas y se adapta a las características del alumnado.

Los juegos y deportes alternativos, tal y como exponen Carrillo et al. (2016), ofrecen otro enfoque porque atienden más a los hábitos de recreación, ocio, tiempo libre, salud, cooperación y comunicación entre los jugadores, y no dándole mucha

importancia a las competencias, de la forma que ocurre en los deportes más tradicionales.

Según Barbero (2000), se encuentran un conjunto de ventajas en estos juegos y deportes que justifican su utilización en las clases de Educación Física:

- Se deben priorizar los aspectos cooperativos, antes que los competitivos.
- Facilidad para adaptar las condiciones del juego (espacio, tiempo, materiales, etc.).
- Facilidad para adecuar las reglas al nivel de los y las participantes.
- Los grupos muestran un nivel inicial más homogéneo que en los deportes tradicionales.
- Facilidad para aprender habilidades básicas para iniciar el juego o el deporte.
- Los materiales son diferentes a los tradicionales, suelen ser económicos y puede existir la posibilidad de crear material de forma casera, fomentando la creatividad en el alumno/a.
- Gracias a la posibilidad de adaptar estos deportes a todos los participantes, espacios, materiales y circunstancias... y ante la posibilidad de utilizar material reciclado, permiten la posibilidad de trabajar de forma interdisciplinaria y de relacionar temas transversales como pueden ser: la igualdad de oportunidades, la educación ambiental y la coeducación.
- Suelen promover una práctica mixta y coeducativa.

2.1.2 El tchoukball

Entre los distintos deportes alternativos, este trabajo se centra en el tchoukball, que según la Asociación Española de Tchoukball (2022), es un deporte alternativo que

nace en 1970 y que fue desarrollado por el biólogo suizo, el Dr. Hermann Brandt. El objetivo que perseguía el biólogo era crear un deporte de equipo que estuviera exento de contacto físico, para así evitar una de sus mayores preocupaciones, la gran cantidad de impactos que producían muchas lesiones generadas por la agresividad y la violencia en ciertas prácticas deportistas.

Este tipo de deporte, entraría dentro de la categoría de deportes propiamente creados (Barbero, 2000 y Feu, 2008), que son aquellos de nueva creación, al igual que el material.

Es un dato interesante que el tchoukball es el único deporte que ha recibido el premio Thulin, por contribuir al desarrollo de la Educación Física y también es avalado por la UNESCO como el deporte para la paz (Carrillo et al., 2016). Realmente un rasgo diferencial de este deporte versus deportes de equipo más tradicionales, es el hecho de que el adversario no puede interceptar los pasos, interrumpir la progresión de la pelota ni interferir en los movimientos que realiza el jugador con pelota ni los jugadores sin pelota.

Y con estas palabras consta también en la página web oficial de la Asociación Española de Tchoukball: El Dr. Hermann Brandt, el creador de Tchoukball, escribió: "El objetivo de las actividades físicas humanas no es hacer campeones, sino contribuir a la construcción de una sociedad armoniosa" (Asociación Española de Tchoukball, 2022). La misma asociación ya citada, también describe la existencia de una Carta única que apuntala al 'Esperito del juego' tan exclusivo en el deporte moderno. El juego limpio y el respeto por la oposición es una parte fundamental de la forma en que se juega el Tchoukball. Se prohíbe todo contacto físico entre jugadores e intercepciones, lo que permite que todos los jugadores de diferentes formas y tamaños jueguen juntos.

Relativo a las Reglas y características propias del deporte objeto de estudio, según la Federación Internacional de Tchoukball (2009):

- Este deporte de equipo se juega en un terreno de juego rectangular entre 26 y 29 metros de largo, por 15 y 17 metros de ancho.
- El campo se divide en la zona de juego y en las dos áreas o zonas prohibidas.
- Los equipos están formados por 12 jugadores o jugadoras y de estos 12, sólo 7 podrán estar en terreno de juego.
- El material es una pelota y un cuadro de rebote, pero que tendrán que estar homologados por la Federación Internacional de Tchoukball (FITB).
- Cada uno de los marcos de rebote se colocarán al final del terreno de juego, uno frente al otro. Delante de ellos se dibujará un área en forma de semicírculo con un radio de 3m. Este espacio será el área y se denominará zona prohibida.
- El objetivo del juego es el de tirar la pelota contra los cuadros de rebote sin pisar la zona prohibida, de forma que la pelota al rebotar salga bombeada y, con posterioridad, golpee el suelo sin que ningún jugador del otro equipo lo coja en el aire.
- El equipo contrario al que acaba de marcar un punto saca desde el marco donde se ha realizado el punto. El equipo podrá realizar un máximo de tres pases consecutivos antes de poder realizar un lanzamiento al marco.
- Los jugadores que defiendan, no podrán interceptar el juego del equipo atacante, sino que deberán anticipar la trayectoria del balón una vez rebotado contra el marco para poder atraparlo antes de que toque el suelo.

- Cuando el tiempo establecido llega al final, el equipo que más puntos haya marcado, ganará el partido.

2.2 Metodologías activas en la EF

Las metodologías educativas, conforme a lo descrito por Blázquez et al. (2021), componen el eje fundamental en la acción educativa. Tal como exponen, la metodología influencia directamente a la organización de la clase, de los alumnos, las interacciones, etc. En este sentido, tal como exponen Blázquez et al. (2021), un cambio en las tradicionales metodologías es importante, ya que podría derivar en un trabajo por competencias más adecuado en EF.

Algunas de las metodologías activas que más he valorado para la creación de este TFM han sido el Aprendizaje Basado en Retos y el Aprendizaje por Proyectos. El ABR y el ApP se relacionan entre ellos (también con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)), ya que se aprecian algunas características comunes:

- Todos ponen al mismo nivel la adquisición del conocimiento/información como la adquisición de una serie de habilidades (destacando la comunicación y la creatividad), actitudes (destacando el compromiso y la responsabilidad) y competencias (búsqueda útil y tratamiento de la información, relaciones interpersonales, relaciones sociales y la competencia comunicativa...)
- Plantean una relación entre el grupo y la realidad, involucrando a los alumnos/as con un estímulo (proyecto, problema o reto) y una respuesta (resultado, resolución, solución).

- Conectan con el aprendizaje de los alumnos/as con su realidad y, sobre todo, con su mundo social, en el que se mueven día a día, que, por ende, les servirá como base para su futuro laboral, produciendo un aprendizaje más práctico y una relación entre lo que los alumnos/as aprenden y sus desempeños en el futuro.
- Son multidisciplinares. Métodos flexibles que pueden trabajarse y adaptarse en cualquier disciplina o área.
- La vinculación e involucración de la realidad y el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje produce un aumento en su motivación. Así como el hecho de desarrollar proyectos, resolver problemas o implementar soluciones mejora su autoestima.

(Molina, 2014)

2.2.1 Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Una de las metodologías innovadoras que ha puesto de manifiesto una estructura basada en el alumno como centro de la enseñanza deportiva ha sido el Aprendizaje Basado en Retos (Nichols et al., 2016). A través de la adquisición de roles diferentes dentro del propio acto educativo, así como la cesión progresiva de autonomía, el alumno se enfrentará a retos deportivos que permitirán la adquisición de diferentes conocimientos, así como la experiencia de aprendizajes significativos. Además, resulta necesario un planteamiento de contenidos que conecte con los estudiantes y sea estimulante, poniendo el foco no solo en el producto sino también en el proceso. Un reto, por tanto, deberá buscar la superación de un problema, caracterizado por la

simplicidad de normas, como herramienta para ayudar a la integración de los alumnos (Fernández-Rio y Velázquez, 2005).

Aunque el ABR comparte características comunes con el ApP, existen rasgos exclusivos o como especifican Blázquez et al. (2021), atributos únicos para el ABR. Para Blázquez et al. (2021), el reto desde la mirada del ámbito educativo sería definido como ‘Una provocación, desafío o incitación que implica al estudiante un estímulo y una resolución para llevarse a cabo’. Y concreta que un reto supone un objetivo difícil por el alumnado, que involucra al estudiante en una problemática real, significativa y relacionada con el entorno, la cual cosa implica definir un reto e implementar una solución.

Otros rasgos exclusivos según Blázquez et al. (2021) son que los estudiantes determinarán el compromiso personal con el que se implica, es decir, la forma como se enfoca al reto y se enfrenta a él a través de sus acciones.

Por último, los beneficios del ABR para el mismo autor, son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos.

2.2.2 Aprendizaje por Proyectos (ApP)

Los proyectos pedagógicos para Sandoval (2017) son aquellos que buscan desarrollar aprendizajes individuales o colectivos a partir de la correlación de ejes temáticos y de la resolución de problemas que surjan de la vida cotidiana del alumnado, de tal manera que se dé un proceso de construcción que pueda explicarse a través de la presentación de una investigación, un video, representaciones artísticas (como obras de teatro, murales, pinturas, canciones, poemas), etc.

Tal como exponen Blázquez et al. (2021), el ApP se produce como el resultado del esfuerzo que realiza el alumnado para llevar a cabo actividades conjuntas y organizadas entorno a un centro de interés, es decir, un proyecto, con intención de llevarlo a cabo en el futuro.

En línea con lo anterior, para Blázquez et al. (2021), algunos de los beneficios del aprendizaje por proyectos son: aumento de la motivación, preparación de los alumnos para la vida real, hace conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento, acrecienta las habilidades para la resolución de problemas, aumenta la autoestima, permite que los alumnos hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este y posibilita una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar las nuevas tecnologías.

Para Tobón (2014), es importante que como docentes establezcamos consideremos las fases del trabajo por proyectos. Las fases serían las siguientes: 1. Establecimiento de metas basados en los aprendizajes de los alumnos y alumnas considerando sus necesidades e inquietudes para la elaboración del proyecto. 2. Análisis

de saberes previos para ubicar los niveles de conocimientos y los aprendizajes que habrá que trabajar. 3. Gestión del conocimiento: en esta fase el alumnado junto con el soporte del profesor o profesora recopila la información más relevante y pertinente que servirá de base para comenzar con el proyecto. 4. Actuación: es la aplicación de las actividades para desarrollar el proyecto. 5. Socialización y comunicación de resultados: es muy importante que para finalizar demos a conocer a los demás compañeros y comunidad estudiantil las metas logradas y los resultados obtenidos a lo largo del proyecto mediante algún tipo de exposición.

Finalmente, cabe tener en cuenta Según Contreras et al. (2021), que se distinguen tres fases en la realización de un proyecto. Son las fases de: preparación o propuesta y selección del tema; la fase de desarrollo y; la fase de comunicación. Algunas de las técnicas que el alumnado utiliza en la fase de comunicación cuando se aprende por proyectos son las que Sandoval (2017) explica: técnicas de campo (entrevistas, encuestas, cuestionarios), estrategias didácticas (foros, sociodrama, debates, panel, conversatorios, registro anecdótico, talleres, portafolio, representaciones artísticas), análisis de contenido en medios de información (videos, revistas, noticias, discursos, redes sociales) y herramientas tecnológicas como canales de video, Internet, proyector, celular, stop motion, etc.

III. OBJETIVOS

3. OBJETIVOS

En este apartado se especifican los objetivos generales y específicos que se pretenden alcanzar con la realización de este TFM, siendo los siguientes:

3.1 Objetivos Generales

1. Diseñar una situación de aprendizaje sobre el tchoukball aplicable a la realidad de un centro educativo.
2. Revisar la bibliografía, para aplicar una metodología innovadora, que propicie adquisición de actitudes, valores y habilidades sociales para el desarrollo del tchoukball en 3º de ESO.

3.2 Objetivos Específicos

1. Aplicar una situación de aprendizaje coherente con la legislación estatal y autonómica vigente.
2. Profundizar en el conocimiento de metodologías innovadoras como el ABR y ApP.

IV. MÉTODOLÓGÍA

4. METODOLOGÍA

La metodología empleada para este trabajo es una de propuesta de intervención didáctica para los alumnos de tercero de la ESO del Institut Mediterrània, un centro ubicado en el municipio de Castelldefels, en Barcelona.

Después de analizar la programación didáctica del curso en cuestión, comprobar viabilidad curricular en la legislación vigente (LOMLOE, Ley 3/2022 y Decreto 175/2022), y observar algunos puntos débiles de la misma, se ha seleccionado el deporte del tchoukball como contenido a tratar y el modelo pedagógico de ApP y ABR como metodología a emplear. Mediante esta propuesta de intervención también se pretende incidir en el trabajo en equipo y la inclusión educativa.

Antes de su desarrollo, se ha realizado una revisión bibliográfica contemplando los autores más importantes sobre el contenido y las metodologías activas empleadas para conocerlas en profundidad y poder aplicarlas verazmente. Esta búsqueda se ha llevado a cabo en Cercabib (UB), Pubmed, Revista Apunts y Google Académico, utilizando palabras clave como: Educación Física, deporte alternativo, tchoukball, innovación, aprendizaje basado en retos y aprendizaje por proyectos. En base al marco teórico se han reconfigurado los objetivos específicos relacionados con el objetivo general 2, para permitir un mayor estudio de las metodologías ABR y ABP en el aprendizaje del tchoukball.

Posteriormente, se han propuesto 7 sesiones para la situación de aprendizaje, empleando el enfoque pedagógico que se ha descrito en el marco teórico, así como el material complementario. Todo ello se va a cuadrar dentro de la programación didáctica de la asignatura y el curso en específico. Asimismo, en el momento de diseñar esta

situación de aprendizaje, se han considerado todos los aspectos fundamentales para su creación como: bloque de saberes básicos, objetivos didácticos, reto inicial, O.G.E, contenidos clave, temporalización, tipo de sesión, tareas específicas, metodología, evaluación, atención a la diversidad, material e instalaciones. Y finalmente se han plasmado las conclusiones y posibles aspectos de mejora del presente trabajo.

**V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS
DE LA PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA**

5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia

Marco normativo estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Se basa en principios como el respeto a los derechos de la infancia, la educación inclusiva, la equidad, la igualdad de género y la orientación educativa y profesional, la LOMLOE establece los siguientes fines del sistema educativo:

- Pleno desarrollo de la personalidad y capacidades de alumnos y alumnas.
- Educación en el respeto a los derechos y libertades fundamentales, igualdad de derechos y no discriminación.
- Educación en el ejercicio de la tolerancia y la libertad dentro de los principios democráticos de convivencia y la prevención de conflictos.
- Educación en la responsabilidad individual, mérito y esfuerzo personal.
- Formación para la paz, respeto a los derechos humanos, a los seres vivos y al medio ambiente.
- Desarrollo de la capacidad de los estudiantes para regular su propio aprendizaje.
- Formación en el respeto y reconocimiento de la pluralidad lingüística y cultural de España y de la interculturalidad como elemento enriquecedor de la sociedad.
- Adquisición de hábitos de trabajo en todos los ámbitos de conocimiento.

- Capacitación para el ejercicio de actividades profesionales, actividades de cuidado y de colaboración social.
- Capacitación para la comunicación en lengua oficial, cooficial y extranjera.
- Preparación para el ejercicio de la ciudadanía y la participación activa en la vida económica, social y cultural.
- Capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital.

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria

Establece un diseño y aplicación de un nuevo modelo curricular por competencias clave, priorizando aprendizajes fundamentales, y regulación de una ordenación académica inclusiva, que incluye la aprobación del real decreto por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la educación secundaria obligatoria.

Marco normativo autonómico:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación.

Se regula la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y alumnas de educación secundaria obligatoria, que será continua, formativa e integradora.

- Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica.

Establece que corresponde a la Generalitat de Catalunya la competencia compartida para el establecimiento de los planes de estudio correspondientes a las enseñanzas de la educación primaria y de la educación secundaria obligatoria, incluyendo la ordenación curricular donde se añaden como novedad las competencias clave, los indicadores competenciales al final de la etapa, que constituyen el perfil competencial de salida y los nuevos elementos curriculares para el despliegue de las áreas y materias.

- Decreto 150/2017, de 17 de octubre, de la atención educativa del alumnado en el marco de un sistema educativo inclusivo.

Mediante este decreto se garantiza que todos los centros educativos sean inclusivos y se regula la atención educativa de todo el alumnado mediante la organización de los centros para atender a la diversidad del alumnado, la definición y creación de soportes específicos y procesos en todas las etapas educativas.

5.2.- Contextualización del centro educativo

Tal como se expone en el Proyecto Educativo del Centro (PEC, 2022), el Institut Mediterrània está ubicado en una zona elevada de Castelldefels, que es una ciudad de la provincia del Baix Llobregat, Barcelona. En concreto, se ubica en el pie del macizo del Garraf y el centro está rodeado por los barrios del Castell, Can Roca y Can Vinader.

Según el mismo documento, el instituto es un centro público que nació el año 1996 por la necesidad urgente de acoger al número creciente de alumnos que habitaba

Castelldefels. En un principio contaba con 120 alumnos, pero en estos momentos tienen alrededor de 900 estudiantes. En horario de mañanas, el centro dispone de aproximadamente 5 líneas de ESO, 3 de Bachillerato y Ciclo Medio en Guía de Montaña y Tiempo Libre y, en horario de tardes, Ciclos Formativos de Grado Medio (Actividades comerciales y Sistemas microinformáticos y redes), y Ciclos Formativos de Grado Superior de Turismo (Agencias de viajes y gestión de eventos, Guía, información y asistencia turísticas y Gestión de alojamientos turísticos).

Según el PEC (2022), la diversidad significativa de alumnos con necesidades educativas especiales ha aumentado, en cambio, el porcentaje de alumnos con necesidades educativas específicas derivadas de situaciones sociales y culturales desfavorecidas, ha disminuido. Pero en general, el clima del centro es bueno, cosa que contribuye a que esté muy considerado en el municipio y a que la demanda de plazas sea habitualmente superior a la oferta. Además, el centro cuenta con un equipo de SIEI (apoyos intensivos en la escuela inclusiva) para atender alumnado con necesidades educativas especiales. El recurso comporta la asignación de tres psicopedagogas a la plantilla del centro, además de un educador, de educación especial y una auxiliar de educación especial.

El grupo de 3º de ESO con el cual trabajaremos es muy heterogéneo, aunque todos los grupos están muy cohesionados y adaptados al entorno escolar y a la vida del centro. Tienen asumida una cultura de diálogo y de respeto en el aula. Los comportamientos cambiantes de los alumnos de 3º de ESO no son muy frecuentes, sobre todo por la disciplina que marca la jefatura de estudios y la especial atención tutorial que reciben de los tutores y del departamento de orientación. En 3º de ESO hay cuatro grupos con alrededor de 30 alumnos, y 2 grupos de 20 alumnos.

Según la PGA (2022), el Institut Mediterrània se constituyen un total de 15 departamentos. En el departamento de Educación Física son cuatro profesores, tres a jornada completa y uno a media jornada. Cada uno se encarga de la gestión de un nivel (programación, memoria, equipo docente, salidas del nivel, etc.). Para este centro, es un número adecuado de profesores para poder tener uno en cada equipo docente y distribuir bien el trabajo.

El instituto está dotado con un espacio amplio de una superficie total de edificio de 5.741,56m² y para realizar las sesiones de EF cuenta con un gimnasio interior (tamaño de un campo de fútbol sala), de una pista de cemento exterior grande (dos pistas de baloncesto y una de fútbol sala). Y al estar justo al lado de un club de fútbol municipal, disponemos, si la necesitamos, de un par de campos grandes de césped artificial. En resumen, el instituto tiene gran cantidad de material y buenos espacios para la práctica de la Educación Física.

Al ser un instituto tan grande, la organización es compleja. El departamento de Educación Física se intenta organizar cada año para conseguir que una de las dos horas de educación física sea en el gimnasio y otra en la pista. No siempre es posible, porque el horario no lo permite, y finalmente algún grupo ha de estar las dos horas en la pista. Después, durante el año, si la situación de aprendizaje lo requiere, el profesorado negocia entre ellos para hacer cambios y no suele haber problema. Además, siempre tienen asignada un aula por si la necesitan.

El gimnasio es pequeño, no se puede compartir por dos grupos. Pero dispone de proyector, bancos para todo el alumnado y wifi. Otro inconveniente es que las paredes son de cristal, y esto hace que no se pueda utilizar para jugar con pelotas duras. Este es un gran hándicap a la hora de preparar las sesiones en el gimnasio. Las pistas exteriores

son grandes. Al disponer del campo de césped de Can Vinader, no hay problema si coinciden dos grupos fuera. Se pueden repartir perfectamente. En relación a los vestuarios, hay dos por chicos y dos por chicas, suficientes para una correcta organización.

Por último, las sesiones son de 55 minutos ya que desde hace poco y por eso han decidido prescindir del tiempo de ducha después de las sesiones de Educación Física (excepto después de sesiones muy intensas, con aviso previo, para que los alumnos lleven el material necesario), aunque se han incorporado unas normas de higiene básicas, como el cambio de camiseta, y llevar toalla para enjugarse. En la hora del patio, y al final de las clases, a las 14.45h, el alumnado puede utilizar las duchas si quiere, ya se dejan abiertas a su disposición.

5.3.- Presentación de la programación didáctica/ módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas

En la programación se ha concretado y completado la aplicación del currículum de Educación Física para el tercer curso de la ESO en 11 situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta el contexto y los alumnos a los que van dirigidas. Las competencias digitales serán un recurso al servicio del aprendizaje que se empleará en las unidades didácticas cuando la actividad así lo requiera, se considerará un medio para conseguir el conocimiento, no un fin en sí mismo. Las sesiones de aprendizaje de este curso son las siguientes:

- SA1. Pruebas físicas.
- SA2. Elaboración y ejecución de un calentamiento.

- SA3. Balonmano.
- SA4. Metodología del entrenamiento de la ADM.
- SA5. ¡Mira quién baila!
- SA6. Juegos y deportes alternativos/discapacitados.
- SA7. Metodología del entrenamiento de la velocidad.
- SA8. Rugby. El árbitro también juega.
- SA9. Disfruta de la práctica deportiva. (Preparamos torneos).
- SA10. Actividades en la naturaleza. Esquí alpino.
- SA11. Actividades en la naturaleza. Senderismo.

En cuanto a la temporalización de las situaciones de aprendizaje, a continuación, se presenta la tabla 1, en la que se muestra la distribución por trimestres, y también se especifican las fechas y periodos vacacionales:

Tabla 1

Temporalización de situaciones de aprendizaje por trimestre en el Institut

Mediterrània

TEMPORITZACIÓ 3r ESO 22-23			
Setmana	Unitats/ Sessions	Seguim. Program.	Festes i activitats
1r TRIMESTRE (24 sessions)			
Set. 07-09	PRESENTACIÓ		1 sessió
Set. 12-16	Proves físiques.		
Set. 19-23	Escalfament / Av inicial / Jocs		
Set. 26-30	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		
Oct. 03-07	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		
Oct. 10-14	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		12 Festiu
Oct. 17-21	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		18-19 Preevaluacions
Oct. 24-28	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		25 Lliurament TR 28 Castanyada
Nov.31-04	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		31 i 1 Festius
Nov. 07-11	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		9 i 10 Tribunals TR
Nov. 14-18	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		
Nov. 21-25	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		
Nov. 28-02	Metodologia entre. de l'ADM / Handbol		29/11. FINAL 1r TRI
2n TRIMESTRE (21 sessions)			
Dic. 05-10	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		6,7,8 i 9 festius 11 darrer dia per posar notes
Dic. 12-17	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		13-14 Juntes avaluació 16 lliurament notes
Dic. 19-21	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		21 tallers de Nadal
FESTES DE NADAL DEL 22 AL 8 GENER			
Ene. 09-13	Carnestoltes		
Ene. 16-20	Carnestoltes		
Ene. 23-27	Carnestoltes		25-26-27 Esquiada 3r. 27 Final 1r Quadrimestre.
Ene. 30-03	Carnestoltes		
Feb. 06-10	Carnestoltes		6 i 7 Esquiada 2n.

TEMPORITZACIÓ 3r ESO 22-23			
Feb. 13-17	Carnestoltes		17 Carnestoltes.
Feb. 20-24	Carnestoltes		20 Festiu
Feb. 27-03	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		1 reunió famílies 4t.
Mar. 06-10	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		
Mar. 13-17	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		14 FINAL 2n TRI. 13-17 viatge final de curs
3r TRIMESTRE (18 sessions)			
Mar. 20-24	Jocs i Esports Alternatius/Discapacitats		20 Últim dia posar notes. 21-22 Juntes d'avaluació.
Mar. 27-31	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		
SETMANA SANTA DEL 3 AL 10			
Abr. 10-14	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		
Abr. 17-22	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		17-21 Jornades culturals
Abr. 24-28	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		
May. 01-05	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		1 i 2 Festiu
May. 08-12	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		
May. 15-19	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		
May. 22-26	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		
Jun. 29-02	Metodologia entre. velocitat / Rugbi		29/05 Festiu
Jun. 05-09	Recup. i millora / Tornejos esportius		
Jun. 12-16	Recup. i millora / Tornejos esportius		13-16 PR. 13-14 juntes d'avaluació
Jun. 19-23			19 tribunal PR. 19 graduació 4t d'ESO. 20 Final 3r Tri i curs.
Jun. 26-30			

Según la programación didáctica del Institut Mediterrània para el curso 2022-2023, la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria debe centrarse en el trabajo de las competencias relacionadas con el cuerpo y su actividad motora para contribuir al desarrollo integral de la persona y a la mejora de la cohesión social. También se destaca la importancia de promover reflexiones críticas hacia los diferentes tipos de exclusión social y de los posibles efectos perjudiciales para los colectivos minoritarios, a través de la práctica de la Educación Física.

Se han establecido ocho competencias organizadas en cuatro dimensiones, que incluyen contenidos relacionados con la condición física y la salud, los deportes, las actividades físicas recreativas y la expresión corporal. Cada competencia se ha graduado en tres niveles de consecución y se relacionan trece contenidos clave para el ámbito de la Educación Física y treinta contenidos clave para el ámbito digital.

En la programación se habla sobre la evaluación en el ámbito de la educación física y se utiliza una definición del término "evaluación" que se encuentra en el libro "Cómo evaluar bien en educación física, el enfoque de la evaluación formativa" de Domingo Blázquez. La programación, tal como la describe Blázquez, trata de hacer que la evaluación sea lo más compartida posible, explicando las competencias que se quieren trabajar, los indicadores que se utilizarán para ver la adquisición de dichas competencias, las actividades de evaluación que se llevarán a cabo y los instrumentos de evaluación que se utilizarán. Se intentará que el alumnado participe en el proceso de evaluación utilizando la coevaluación y la autoevaluación como herramientas de aprendizaje y reflexión. Las finalidades de la evaluación en esta programación son la regulación de los aprendizajes y la comprobación de lo aprendido para orientar al alumnado en sus estudios futuros, al profesorado y a las personas que gestionan el

sistema educativo en los cambios a introducir, para acreditar aprendizajes o para clasificar o seleccionar al alumnado.

En la programación también resalta la importancia de la metodología en la Educación Física y cómo ésta debe estar enfocada en motivar a los estudiantes para que encuentren lo que más les gusta y, por ende, lo que mejor se les da. Además, se destaca la importancia de que las acciones educativas estén respaldadas por metodologías que fomenten la competencia de los alumnos y se mencionan algunas de las más adecuadas para ello, como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje cooperativo, la evaluación participativa, la práctica reflexiva y la gamificación. Por ejemplo, se destaca que la metodología más utilizada en la programación es el aprendizaje cooperativo, ya que se considera el más inclusivo.

Por último, se menciona la importancia de que las actividades propuestas sean competenciales, motivadoras e inclusivas y que cumplan con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para favorecer la inclusión y accesibilidad a todos los aprendizajes. En la Educación Física se describe la importancia de la inclusión en la programación educativa en el marco de un sistema educativo inclusivo, tal y como se establece en el DECRETO 150/2017. Esto implica que todas las actividades de enseñanza-aprendizaje deben ser flexibles para que cualquier alumno pueda participar y desarrollar su autonomía personal y social, aunque no necesariamente alcancen todas las competencias de final de etapa.

A parte de la atención a la diversidad, la programación habla sobre las competencias asociadas al ámbito personal y social en el contexto de la educación en España. Estas competencias están relacionadas con el crecimiento y aprendizaje de los estudiantes en un proceso crucial para su desarrollo integral, que incluye cambios

físicos, cognitivos, emocionales, relacionales y morales. La meta es que los estudiantes puedan construir su propio proyecto de vida y participar en un mundo plural y cambiante. La actuación docente debe generar confianza y expectativas positivas para acompañar al estudiante en la configuración de su autoestima. Las competencias se agrupan en tres dimensiones: autoconocimiento, aprender a aprender y participación. Cada competencia tiene unos contenidos clave que se pueden trabajar desde cualquier materia o proyecto. La evaluación se hará a partir de los indicadores de evaluación de cada situación de aprendizaje y se obtendrá una nota final para este ámbito educativo. Los indicadores de evaluación se han creado para dar un valor cuantitativo a los criterios de evaluación específicos de cada situación de aprendizaje.

Por último, la asignatura de Educación Física contribuye al "Trabajo de síntesis", que consiste en actividades de enseñanza y aprendizaje para desarrollar competencias y aprendizajes competenciales. En la programación, también se menciona que las competencias relacionadas con las tecnologías digitales deben trabajarse de manera transversal en todas las asignaturas del currículum, por lo que se han incorporado referencias al ámbito digital en los contenidos de la asignatura de Educación Física. Además, para evaluar esta área, se hará la media de la nota de los indicadores de evaluación de cada situación de aprendizaje, que se pueden ver en las parrillas de evaluación final de cada unidad. Estos indicadores se han creado para poner un valor cuantitativo a los criterios de evaluación específicos de cada una de las unidades didácticas.

5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora

Después del análisis de la programación didáctica en los apartados anteriores, propongo en éstas formas de innovación y mejora de la programación. Así pues, se proponen soluciones y alternativas en aquellos apartados donde se requiere innovar y mejorar la calidad docente mediante de la situación de aprendizaje para una programación como puede ser la presentada en el apartado anterior.

Tabla 2

Análisis crítico de la programación de Educación Física

Aspectos de la programación analizados	Propuestas de mejora
CONTACTO CON LA REALIDAD PROFESIONAL	
En tercero de la ESO del Institut Mediterrània, se pide al alumnado que empiece a pensar el itinerario o rama (científica, social, tecnológica, artística, u otras) según sus preferencias para la futura dedicación profesional. Sin embargo, en esta programación de EF, no se expone la realidad profesional en nuestro ámbito, el de las ciencias de la actividad física y el deporte.	Mediante la realización del proyecto en la situación de aprendizaje propuesta, pretendo acercar al alumnado a la realidad profesional que existe, en concreto en el ámbito deportivo. Este contacto con el mundo profesional se realizará mediante el 'role playing' en el proyecto propuesto.
METODOLOGÍAS ACTIVAS	
En la programación del centro, se describe por encima que algunas de las metodologías que se utilizan son: el aprendizaje basado en	En mi situación de aprendizaje concreto de forma exacta un ejemplo de aprendizaje basado en proyectos que se podría llevar a

<p>problemas, por proyectos y la gamificación, pero no se propone ninguna situación de aprendizaje específica, en la que se utilicen estas metodologías.</p>	<p>cabo como metodología activa. Además, se ha utilizado en ABR como otra metodología innovadora en las sesiones de Educación Física.</p>
<p>PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS INTERDISCIPLINARES</p>	
<p>En la programación no se expone que ninguna SA mantenga relación con la participación en proyectos interdisciplinarios, no se relaciona la EF con ninguna otra asignatura de la Educación Secundaria Obligatoria.</p>	<p>Un ejemplo de proyecto interdisciplinar podría ser el que expongo en mi situación de aprendizaje, un proyecto colaborativo y por roles y que se desarrolla a lo largo de las sesiones. Es un proyecto interdisciplinar ya que se pueden establecer relaciones directas con el contenido muchas otras áreas como: tecnología, educación visual y plástica, música, inglés, etc.</p>
<p>UTILIZACIÓN DE LAS TIC</p>	
<p>En la programación, se menciona que las competencias relacionadas con las tecnologías digitales deben trabajarse de manera transversal en todas las asignaturas del currículum, pero solo se propone el ‘trabajo de síntesis’ como espacio dentro de la asignatura de EF donde el alumnado deba utilizar las TIC.</p>	<p>En esta SA se proponen varias situaciones específicas donde se utilizan las TIC, por ejemplo para los retos, roles, como herramienta evaluativa y para la ejecución del proyecto final.</p> <p>Además, el alumnado deberá utilizar herramientas tecnológicas innovadoras como la creación de un <i>visual thinking</i>.</p>
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	
<p>La programación habla del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para favorecer la inclusión y accesibilidad a todos los aprendizajes, pero no propone pautas de actuación concretas.</p>	<p>En esta SA se proponen pautas de actuación concretas siguiendo el principio I, II y III del DUA, los cuales proponen diferentes formas de implicación, medios de representación y distintas formas de acción y expresión.</p>

	Además, se especifican las actividades de refuerzo para alumnos con bajo y alto nivel y adaptaciones individualizadas para el alumno con NEE.
OBJETIVOS	
Objetivos poco claros o ambiguos, cosa que dificulta la comprensión y posteriormente la evaluación a los y las estudiantes.	Incluir objetivos SMART, es decir, específicos, medibles, alcanzables, relevantes y limitados en el tiempo.
RECURSOS	
<p>En la programación se detalla que algunos recursos para la enseñanza de deportes alternativos van a ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ DVD diferentes deportes alternativos. ✓ Pelotas blandas por palas. ✓ Palas de madera y de plástico (de mango corto). ✓ Indiacas. ✓ Cinta elástica como red. ✓ Puestas y pistas de bádminton. ✓ Pelotas y círculos de malabares. ✓ Diábolos. ✓ Discos voladores o frisbees. 	Se podría incluir otro tipo de material alternativo, por ejemplo, en mi situación de aprendizaje se utiliza uno, el cual también está libre de estereotipos de género y que permite equilibrar el nivel de partida de todo el alumnado en el deporte, en concreto hablo de los 'tchoucks' o redes de rebote para el tchoukball.
ESTILOS DE ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DEPORTIVO	
Según la programación, se trabajará la técnica de los deportes alternativos prioritariamente	Otra forma de trabajar la técnica y la táctica de los deportes alternativos que se utilizará

<p>con la reproducción de modelos y el estilo directo.</p> <p>Posteriormente se utilizarán la asignación de tareas y la enseñanza recíproca (principalmente para las situaciones de juegos y partidos), y la autoevaluación.</p>	<p>en la SA, es la enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas y descubrimiento guiado como forma de innovación respecto a los tradicionales estilos de enseñanza presentados en la programación didáctica del centro.</p>
--	--

TÍTULO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

<p>El nombre de las unidades didácticas es únicamente descriptivo, por ejemplo, ‘SA 10. Deportes en la naturaleza: esquí alpino’ o ‘SA 6. Juegos y deportes alternativos/discapitados’.</p>	<p>Mejoraría este aspecto con títulos más atractivos y motivantes para el alumnado que puedan captar su atención para emprender el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un ejemplo es el de mi UD: Descubriendo el tchoukball, un deporte de equipo innovador.</p>
---	---

VI. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

6. PROPUESTA DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A continuación, se detallan mediante estas tablas la propuesta de situación de aprendizaje.

En esta primera tabla encontraréis los detalles específicos de la misma:

Tabla 3

Situación de aprendizaje propuesta

<u>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</u>				
<u>Descubriendo el Tchoukball, un deporte de equipo innovador</u>				
Curso: 3° de la ESO	Bloque saberes básicos: 2 (resolución de problemas en situaciones motrices) y 5 (interacción social en situaciones motrices)	UD: Tchoukball	Trimestre: 3°	N° Sesiones: 7
<u>Justificación</u>				
<p>Los deportes o juegos alternativos surgen como una forma de trabajo diferente a los deportes conocidos popularmente como tradicionales (fútbol, balonmano, baloncesto, etc.). En estos deportes habitualmente apuestan mucho más por un ambiente cooperativo en vez de un ambiente competitivo. Ofrecen diversión y placer por la práctica deportiva, al mismo tiempo que promueve valores y actitudes positivas y se adapta a las características de los y las alumnas. (Rodríguez y Rodríguez, 2021)</p> <p>Los juegos y deportes alternativos, tal como exponen Carrillo et al. (2016), dan otro enfoque porque tienen más en los hábitos de recreación, ocio, tiempo libre, salud, cooperación y comunicación entre los jugadores, y no dándole mucha importancia a las competencias, de la forma que ocurre en los deportes más tradicionales.</p>				

Según Barbero (2000), se encuentran un conjunto de ventajas en estos juegos y deportes que justifican su utilización en las clases de Educación Física:

- Se tienen que priorizar los aspectos cooperativos, antes de que los competitivos.
- Facilidad para adaptar las condiciones del juego (espacio, tiempo, materiales, etc.).
- Facilidad para adecuar las reglas al nivel de los y las participantes.
- Los grupos muestran un nivel inicial más homogéneo que en los deportes tradicionales.
- Facilidad para aprender las habilidades básicas para iniciar el juego o el deporte.
- Gracias a la posibilidad de adaptar estos deportes a todos los y las participantes, espacios,

materiales y circunstancias... y ante la posibilidad de utilizar material reciclado, permiten la posibilidad de trabajar de forma interdisciplinaria y de relacionar temas transversales como pueden ser: la igualdad de oportunidades, la educación ambiental y la coeducación.

- Suelen promover una práctica mixta y coeducativa.

Además, en relación a la práctica coeducativa, ciertamente estudios como el de Jiménez (2022), muestran (a través de referencias y una propuesta de intervención) que los deportes alternativos son un gran medio para lograr el ODS 5: igualdad de género.

Saberes básicos

2. Resolución de problemas en situaciones motrices

5. Valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

Objetivos didácticos

1. Desarrollar las habilidades motrices técnicas del tchoukball, como el lanzamiento, recepción y pase, para resolver situaciones motrices durante los retos.

2. Desarrollar las habilidades motrices tácticas del tchoukball, como la ocupación del espacio en defensa, para resolver situaciones motrices durante los retos.

3. Adquirir las actitudes y valores positivos de la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social.

SESIONES	Reto inicial: ¿Seréis capaces de aprender un nuevo deporte alternativo y preparar un torneo?			
	<u>Temporalización (Descripción de las sesiones)</u>			
	Sesión 1: Introducción al Tchoukball y presentación del proyecto (introdutoria) Sesión 2: Pase-recepción (desarrollo) Sesión 3: Lanzamientos (desarrollo) Sesión 4: Defensa I (desarrollo) Sesión 5: Defensa II y desarrollo del proyecto (desarrollo) Sesión 6: Situación de juego real (evaluativa) Sesión 7: Simulación del proyecto (culminativa)			
	Situación aprendizaje final: sesiones 6 y 7.			
<u>O.G.E.</u>	<u>C. Clave</u> d) Competencia digital e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. f) Competencia ciudadana			
<u>Evaluación</u> (ver tabla 11 en anexos)				
Competencias específicas 2	Criterios de Evaluación: 2.1 2.2 2.3	Saberes básicos: 2 (resolución de problemas en situaciones motrices)	Actividades de Evaluación - Situación de partido de tchoukball - Visual thinking	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación % - Rúbrica triádica/35% - Gráfico radial/10% (ver tabla 20 en anexos)
5	5.1 5.3	5 (interacción social en situaciones motrices)	- Proyecto (juego real con roles) - Práctica diaria	- Rúbrica de evaluación proyecto/40% - Check-list actitud/15% (ver tabla 19 en anexos)
<u>Metodología</u>				

Estrategia de la práctica: global-analítica-global	Estilos de enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.
<u>Metodologías activas v/o emergentes:</u> ApP, ABR	
<u>Distribución grupo – clase:</u> en parejas, grupos reducidos y gran grupo. Agrupación heterogénea.	<u>Participación:</u> simultánea
<u>Posición del profesor:</u> posición central externa e interna	<u>Feedback:</u> Concurrente e inmediato
<u>Atención a la diversidad</u>	
<p>Principios DUA aplicados a priori, que contemplan a las personas con necesidades educativas especiales y que se rigen según lo que la <i>Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006</i>, propone.</p> <p>Formas de implicación (Principio III):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Captar la atención: <ul style="list-style-type: none"> • Ser el primer motivado en la sesión. Una profesora motivada, va a marcar el rumbo de la sesión. • Vídeo motivador. Comenzar la sesión con un vídeo motivador sobre profesionales jugando y hablando sobre el Tchoukball. • Propuesta de retos y desafíos. Comenzar la sesión presentando un desafío o reto inicial que motive a los estudiantes y capte su atención. Por ejemplo, podría proponerles el reto inicial propuesto: <i>¿Eres capaz de jugar (técnica y tácticamente) al Tchoukball respetando, tolerando y cooperando con tus compañeros/compañeras y rivales?</i> • Utilizar metodologías activas. Uso de estas metodologías para generar expectativas sobre el Tchoukball, por ejemplo, el ABR. • Uso de herramientas TIC. Permitir el uso de herramientas originales en las sesiones de Tchoukball (Genial.ly, Prezi, Canva, etc.) 2. Mantener el esfuerzo y la persistencia: <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar retroalimentación. Que sea constante, positiva y constructiva durante la sesión para que los estudiantes se sientan apoyados y alentados a seguir intentándolo. • Propuesta de productos finales. Proponer a los estudiantes la realización de un producto final que implique la aplicación de las habilidades y conocimientos adquiridos durante las sesiones. Por ejemplo, en mi caso el proyecto. 3. Mantener la motivación: <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la colaboración, el trabajo en equipo y la sana competitividad. 	

- Permitir que los estudiantes tomen decisiones sobre su participación en la actividad. Elegir un rol específico dentro del juego (role-playing, por ejemplo: árbitro, comentarista, fisioterapeuta, animador, etc.)
- Prácticas coeducativas. Que tengan en cuenta a todo el mundo, incluidas las necesidades de las chicas.

4. Autorregulación y avanzar hacia la autonomía:

- Preguntas abiertas en la fase de reflexión (final de la sesión). De esta forma, podrán identificar sus fortalezas y debilidades y establecer objetivos para mejorar en la próxima sesión. Esto fomentará la autorregulación y la autonomía del alumnado.
- Transparencia en las evaluaciones. Que el alumnado sepa de qué va a ser evaluado y a la vez que se pueda autoevaluar y evaluar a los compañeros.
- Creación de retos. Que el propio alumnado sea capaz de diseñar e implementar un juego (en grupos) para fomentar su autonomía.
- Pacto de normas y rutinas con el alumnado. Que las normas y rutinas no se vean como obligaciones del profesor, sino que en la primera sesión se establezca de forma dialogada y pactada entre alumnado y profesora.

Diferentes medios de representación (Principio I):

1. Formas de presentar la información:

- Diferentes fuentes y recursos. Proporcionar a los estudiantes diferentes fuentes y recursos para que puedan obtener información sobre el Tchoukball. Por ejemplo, ver vídeos.
- Ejemplos concretos. Proporcionar ejemplos concretos sobre situaciones de juego y cómo los jugadores pueden responder a diferentes desafíos. Por ejemplo, explicar mostrar cómo un jugador puede atrapar y lanzar la pelota de manera efectiva o cómo un equipo atacante debe colaborar en el terreno de juego.

2. Activar conocimientos previos:

- Experiencia previa y evaluación inicial. Por ejemplo, podría preguntarles sobre sus experiencias previas con el deporte (*¿Alguien ha jugado Tchoukball antes? o ¿Sabéis cuáles son las reglas básicas del juego?*) o realizar una evaluación inicial para medir su conocimiento.
- Preguntas generales para recordar la sesión anterior. Proponer preguntas generales relacionadas con el Tchoukball de la sesión anterior, como, por ejemplo: *¿Os acordáis de lo que trabajamos en la sesión anterior?*
- Lluvia de ideas. Que los estudiantes hagan una lluvia de ideas sobre todo lo que van aprendiendo sobre el Tchoukball (sesiones anteriores).

3. Facilitar transferencias de unos conocimientos o habilidades a otras:

- Relación y diferencias del Tchoukball con otros deportes. Relacionar y ver las diferencias del Tchoukball con otros deportes que los estudiantes ya conocen, en este caso el baloncesto, el voleibol y el handbol.

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II):

1. Facilitar las acciones y movimientos con materiales adaptables y materiales de ayuda:

- Facilitar el aprendizaje con materiales adaptables. Ejemplo: diferentes tipos de balones (tennis, voleibol, etc.) o diferentes tipos de ‘porterías’ (podrían ser aros, los reboteadores, la portería tradicional, etc.).
- Proporcionar materiales de ayuda. Utilizar material de ayuda como conos, aros, petos, reboteadores, para que el alumnado pueda mejorar más rápidamente la técnica y la estrategia.

2. Dar opción de diferentes formas de respuesta y diferentes formas de manejar la información:

- Dar la opción de diferentes formas de respuesta. En lugar de tener una única tarea o acción a ejecutar, presentar diferentes opciones de tareas para que el alumnado pueda elegir la que más se ajuste a su nivel de habilidad o conocimiento.

Opciones para las funciones ejecutivas (Pauta 6):

Proponer diferentes niveles de dificultad en la resolución de retos.

<u>Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel:</u>	<u>Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel:</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Ver partidos de tchoukball. Ver partidos de tchoukball es una buena manera para que los estudiantes aprendan más sobre el juego y vean diferentes estrategias en acción. Los estudiantes pueden ver partidos en línea o asistir a eventos en vivo si están disponibles. • Ejercicios técnicos. Los ejercicios técnicos son importantes para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades específicas en tchoukball, como el lanzamiento, la recepción, la defensa y otros movimientos específicos del juego. Los estudiantes pueden trabajar en parejas o en pequeños grupos para practicar estas técnicas. • Práctica individual. Los estudiantes también pueden practicar en su tiempo libre. Ejemplo: practicar el pase y la recepción contra una pared o con un amigo. • Entrenamiento de fuerza y acondicionamiento. En tchoukball, el entrenamiento de fuerza y acondicionamiento es importante para mejorar la capacidad física de los estudiantes. Los ejercicios de 	<ul style="list-style-type: none"> • Ver partidos de tchoukball. Ver partidos de tchoukball es una buena manera para que los estudiantes aprendan más sobre el juego y vean diferentes estrategias en acción. Los estudiantes pueden ver partidos en línea o asistir a eventos en vivo si están disponibles. • Investigar sobre tchoukball. Los estudiantes pueden investigar sobre la historia, valores y reglas del tchoukball. Esto les permitirá profundizar en su comprensión del juego y compartir sus conocimientos con sus compañeros de clase. • Simulación de partidos. Que jueguen partidos simulados en los que los estudiantes puedan practicar sus habilidades de defensa y ataque en un entorno realista y bajo presión. Los partidos también ayudan a mejorar la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo. • Propuesta de actividades más complejas. Partidos o juegos reducidos con normas especiales. Por ejemplo,

<p>entrenamiento de fuerza y acondicionamiento pueden incluir correr, saltar y levantar pesas. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su resistencia, fuerza y velocidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos reducidos y con superioridad o inferioridad numérica. Los juegos reducidos son una excelente manera de permitir a los estudiantes practicar habilidades en un entorno de juego simulado. Dividiremos a los estudiantes en equipos más pequeños y jugarán partidos cortos en un espacio reducido (mini tchoukball). Si cambiamos la inferioridad o superioridad, ayudará a los estudiantes a mejorar su capacidad de respuesta y tomar decisiones rápidas en situaciones de juego. 	<p>para poder hacer punto todos deben tocar el balón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos reducidos y con superioridad o inferioridad numérica. Dividiremos a los estudiantes en equipos más pequeños y jugarán partidos cortos en un espacio reducido (mini tchoukball). Si cambiamos la inferioridad o superioridad, será más compleja la capacidad de respuesta.
<p><u>Adaptaciones individualizadas:</u></p> <p>En el curso de 3º de la ESO del Institut Mediterrània hay diferentes casos de NEE, en concreto hay un alumno con discapacidad intelectual. A continuación, expongo las adaptaciones específicas para este alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discapacidad intelectual: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aportar información concreta, organizada y simplificada (presentan dificultades en la comprensión del mensaje oral). ○ Delimitar el espacio físicamente que con marcas (mejor las paredes del gimnasio que las líneas del campo o conos). ○ Utilizar materiales con representaciones gráficas para facilitar la comprensión de las diferentes instrucciones y tareas. ○ Mirar de vez en cuando a la persona cuando damos consignas y repetir las consignas clave, una vez finalizado nuestro mensaje. ○ Formular preguntas auditivas para asegurarnos de que ha entendido nuestras consignas. ○ Siempre que se pueda suplir la información verbal por la visual. ○ Utilizar gestos, expresándose de forma un tanto exagerada. ○ Dar feedback inmediato para reforzar positivamente (en caso de una ejecución inadecuada, les animaremos para practicarla de nuevo, explicando que deben cambiar). ○ Eliminar las fuentes de distracción del entorno. ○ Modificar frecuentemente las tareas (ante la falta de motivación y capacidad de concentración). ○ Fomentar el trabajo cooperativo (mediante el trabajo por retos y proyecto). ○ Conceder un tiempo de latencia considerable cuando deban tomar decisiones y para la realización de los retos y las fichas. 	

-
- Establecer límites de comportamiento aceptable de forma individual con el alumno.
 - Fomentar el trabajo por grupos (proyecto).
 - Que el alumno pueda escoger el rol a realizar en el proyecto. Facilitar las tareas a realizar del proyecto.

- NEE transitorias: establecer diferentes roles dentro de las actividades.

Material didáctico:

Material deportivo convencional (11 pelotas de handbol, 2 reboteadores, aros, petos y conos).

Instalaciones/Espacios:

Instalaciones convencionales (gimnasio).

Herramientas TIC-TAC-TEP:



QR para la evaluación triádica de la componente técnica y táctica
(tarea con el 35% de peso en la evaluación).

Interdisciplinariedad:

Los roles (ver [tabla 16](#) en anexos) que se asignan al alumnado pueden tener relación con otras áreas como:

- Speaker: Lengua Castellana, Lengua Catalana o Lengua Inglesa.
- Cámara y DJ: Educación Visual y Plástica.
- Nutricionista: Biología.
- Community Manager: Tecnología.

Además, roles que se asignarán los mismos alumnos en el proyecto, tienen que ver con la realidad del mundo de la Actividad Física y el Deporte, ya que los roles representan las distintas profesiones o salidas profesionales de esta área.

Bibliografía/Webgrafía:

Barbero, J. C. (2000). *Los juegos y deportes alternativos en Educación Física*. Lecturas: Educación Física y Deportes, 22, 1-3.

Carrillo Brugos, A., Granados López, O., & Jiménez Gómez, S. (2016). *Deporte alternativo: una mirada sociológica ejemplificada desde el tchoukball* (Vol. 6).

Jiménez Lozano, S. (2022). Los deportes alternativos como medio para lograr el ODS 5. Igualdad de género. Propuesta de intervención en Educación Secundaria Obligatoria.

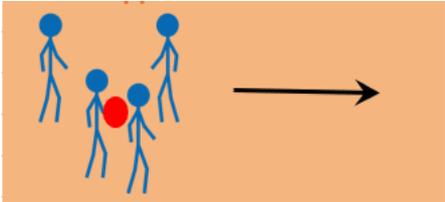
Rodríguez, A. R., & Rodríguez, J. R. (2021). *La participación en las clases de educación física la ESO y Bachillerato: Un estudio sobre un deporte tradicional (Balonmano) y un deporte alternativo (Tchoukball)*. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (39), 78-83.

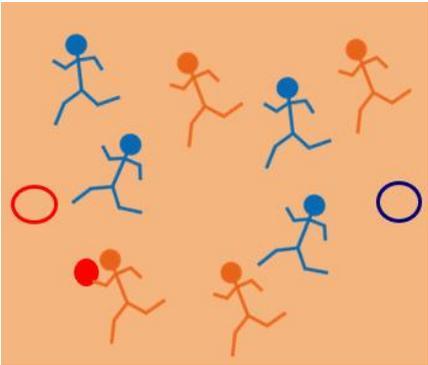
En las siguientes tablas adjuntas, de la 4 a la 10, expongo de forma detallada el contenido de las sesiones para esta situación de aprendizaje:

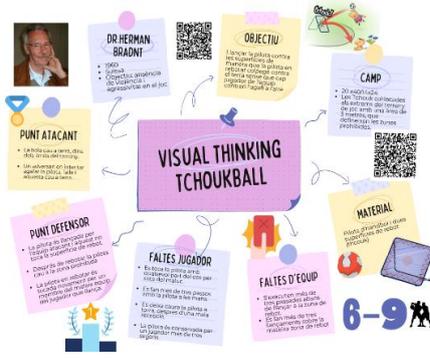
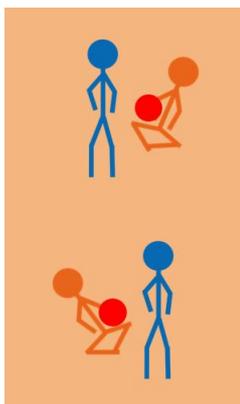
Tabla 4

Sesión 1 (sesión introductora)

Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo		
Sesión nº: 1	Curso: 3° ESO	Trimestre: 3°
Nombre de la Sesión: Sesión introductoria	Duración: 55'	Tipo Sesión: Introductoria, mucho más práctica que teórica y de organización combinada
Instalaciones: Instalaciones convencionales (pista de hierba artificial)	Material: Deportivo convencional (pelotas de hándbol, aros, petos, reboteadores)	Nº Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer esta nueva situación de aprendizaje. - Familiarizarse con el material deportivo del tchoukball, con la estrategia táctica y la técnica del deporte. - Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social. 		
Contenidos desarrollados: familiarización con el material deportivo del tchoukball, técnica y táctica.		
Justificación de la metodología: aprendizaje basado en retos y aprendizaje basado en proyectos.		
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos: los beneficios del ABR para Blázquez et al. (2021), son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos. 		

Estilo enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.		Estrategia: global	Agrupación: grupal y por parejas
Posición profesor: posición central externa e interna		Tipo feedback: concurrente e inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (ver tabla 12 en anexos). • Explicación del nuevo deporte alternativo (valores y regla del 3). • Visualización del vídeo de Europea Media. • Creación de grupos. • Repartimos las fichas de sesión (tablas 14 y 15). 	 <p>(Fuente: Europea Media)</p>	10'
	<p>RETO 1: LLEVAR EL BALÓN</p> <p>Por grupos, debéis transportar el balón de un cono hasta el siguiente, siguiendo diferentes consignas: tocándola todos, sin manos, entre todos con el dorso, con el pecho, sin que dos personas toquen el suelo, siempre un pie tocando, sin que una persona toque de pies al suelo y sólo con la cabeza. Debéis grabar en vídeo las distintas formas con las que</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'

	llevan el balón para superar el reto.		
	<p>RETO 2: 3 PASES</p> <p>Dividiréis el grupo, en dos subgrupos. El subgrupo jugará contra el otro al juego de los 3 pases. El juego consiste en realizar tres pases seguidos sin que el balón caiga al suelo y después de esto, lanzar el balón al suelo buscando que el balón realice dos botes consecutivos en el aro sin el equipo defensor no pueda cogerlos. No se podrá ni interceptar ni bloquear. Después, el alumnado debe introducir la ‘regla del 3’, explicada por la profesora.</p> <p>Para poder superar el reto se debe grabar desde el inicio del juego hasta el fin de juego, y se debe respetar la ‘regla del 3’.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10’
	<p>RETO 3: CREACIÓN DE UN JUEGO DE TCHOUKBALL</p> <p>Para superar este reto, debéis crear y grabar en vídeo un nuevo juego, donde se trabajen las reglas del tchoukball vistas hasta el momento.</p>	-	10’

	<p>RETO 4: VISUAL THINKING SOBRE EL TCHOUKBALL</p> <p>Con los mismos grupos, debéis realizar un visual thinking (ver los ejemplos de las figuras 1,2 y 3 en anexos) sobre este nuevo deporte alternativo. El alumnado debe enviar el visual thinking en la tarea que habilitará la profesora en la plataforma educativa. El alumnado debe valorar la resolución del reto y posteriormente el visual thinking mediante el instrumento de gráfico radial.</p>	 <p>(Fuente: alumnos y alumnas del Institut Mediterrània)</p>	10'
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>MASAJE POR PAREJAS</p> <p>El alumnado se dispone en parejas y deben hacerse masajes de 5' el uno al otro, de forma consecutiva, primero uno, y después el otro. Deben comenzar desde los pies y suavemente subir hasta la cabeza.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	5'
<p>Actividades de Refuerzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios técnicos: Los ejercicios técnicos son importantes para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades específicas en tchoukball, como el lanzamiento, la recepción, la defensa y otros movimientos específicos del juego. Los estudiantes pueden trabajar en parejas o en pequeños grupos para practicar estas técnicas. 			

- Práctica individual: Los estudiantes también pueden practicar pases y recepciones de manera individual en su tiempo libre. Ejemplo: practicar el pase y la recepción contra una pared o con un amigo.
- Entrenamiento de fuerza y acondicionamiento: En tchoukball, el entrenamiento de fuerza y acondicionamiento es importante para mejorar la capacidad física de los estudiantes. Los ejercicios de entrenamiento de fuerza y acondicionamiento pueden incluir correr, saltar y levantar pesas. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su resistencia, fuerza y velocidad.

Actividades de Ampliación:

- Ver partidos de tchoukball. Ver partidos de tchoukball es una buena manera para que los estudiantes aprendan más sobre el juego y vean diferentes estrategias en acción. Los estudiantes pueden ver partidos en línea o asistir a eventos en vivo si están disponibles.
- Investigar sobre tchoukball. Los estudiantes pueden investigar sobre la historia, valores y reglas del tchoukball. Esto les permitirá profundizar en su comprensión del juego y compartir sus conocimientos con sus compañeros de clase.

Tabla 5

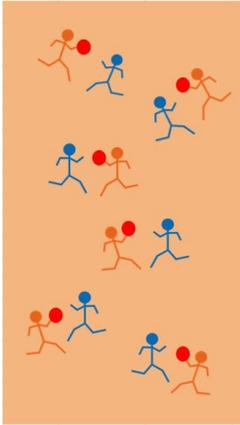
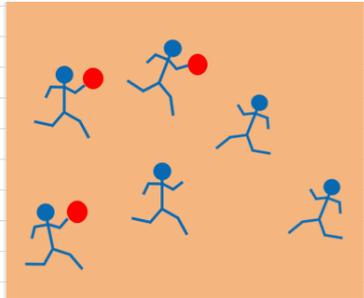
Sesión 2 (sesión de desarrollo)

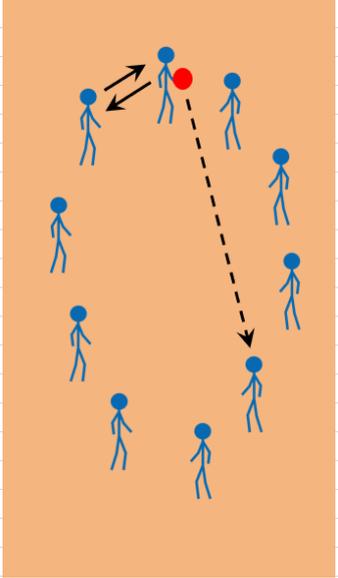
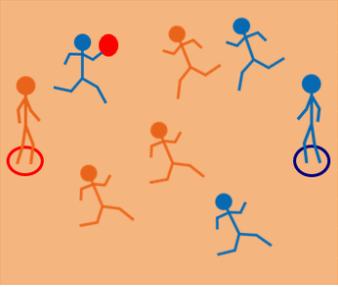
Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo		
Sesión nº: 2	Curso: 3° ESO	Trimestre: 3°
Nombre de la Sesión: Pase-recepción en el tchoukball	Duración: 55'	Tipo Sesión: De desarrollo, mucho más práctica que teórica y de organización combinada
Instalaciones: Instalaciones convencionales (pista de hierba artificial)	Material: Deportivo convencional (pelotas de hándbol, aros, petos, reboteadores)	Nº Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar el pase y la recepción (técnica básica del tchoukball). - Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social. 		
Contenidos desarrollados: pase y recepción en el tchoukball. Actitud y valores.		
Justificación de la Metodología:		

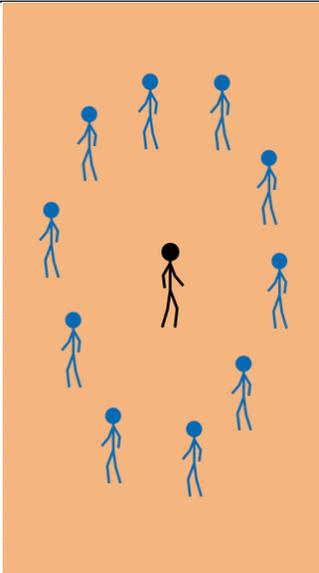
Aprendizaje basado en retos: los beneficios del ABR para Blázquez et al. (2021), son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos.

Estilo Enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado	Estrategia: analítica	Agrupación: grupal y por parejas
--	------------------------------	---

Posición Profesor: posición central externa e interna **Tipo Feedback:** concurrente e inmediato

Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min .
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (juego de dados). • Explicación teórica de la componente técnica del pase-recepción. • Demostración de la ejecución técnica del contenido que vamos a tratar hoy (pase-recepción). • Práctica rápida del pase en parejas. • Creación de grupos. • Repartimos fichas de sesión retos (tablas 14 y 15 en anexos). 	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'
	<p>RETO 1: PASES GRUPALES</p> <p>En grupos, debéis coger 3 balones y realizar distintos pases mientras os movéis por el espacio. Las variantes deben ser:</p> <p>Que el paso pase por arriba de una línea recta del campo. Que el paso pase sea muy cercano. Que el paso sea muy lejano. Que el paso pase por arriba de una línea circular del campo. Que el paso sea con o sin bote.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'

	<p>Que el paso sea con la mano hábil o el no hábil. Que el paso sea con mucha o poca velocidad.</p> <p>Para superar el reto, cada uno tiene que ejecutar todas las variantes, los pases serán grupales y el balón no debe tocar el suelo.</p>		
<p>Parte principal</p>	<p>RETO 2: PELOTAS A LA IZQUIERDA, PELOTAS A LA DERECHA</p> <p>El grupo se dispone en círculo. Habrá una pelota de hándbol. Quien tenga la pelota, tendrá que pasarla a quien quiera y después de esto tendrá que cambiarse con la persona que tiene a la derecha. Después, el alumnado introducirá una pelota de voleibol, y esto significará que después de hacer el pase, tendrán que cambiarse con la persona que tienen a su izquierda.</p> <p>Para superar el reto, se debe notar fluidez y rapidez en el pase con pelotas y tampoco pueden caer. También debéis grabaros en vídeo.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>10'</p>
	<p>RETO 3: LA TORRE</p> <p>Dividiréis el grupo, en dos subgrupos. Cada subgrupo trabajará de forma independiente y cada subgrupo se va a dividir en dos equipos. Una persona de cada equipo tendrá que ser el 'torre', que se quedará en un rincón del juego para esperar la pelota. El equipo tendrá que hacer pases entre ellos y ellas para conseguir pasar finalmente la pelota a la persona 'torre'. El otro equipo podrá interceptar el pase. Si se consigue pasar a la torre del propio equipo, será punto.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>10'</p>

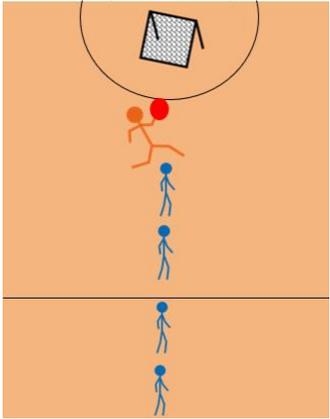
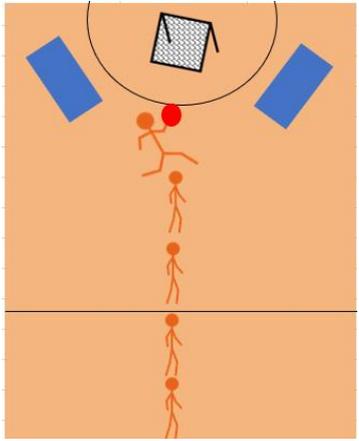
	<p>Para superar el reto se deben respetar las normas propias del tchoukball: regla de la interceptación, que la pelota bote en el aro y además se debe notar fluidez en la realización del pase y la recepción. Debe quedar grabado en vídeo.</p>		
	<p>RETO 4: CREACIÓN DE UN JUEGO DE PASE-RECEPCIÓN</p> <p>Cread un juego donde se trabaje el pase y la recepción entre los y las componentes del grupo. Grabadlo en vídeo.</p>	-	10'
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>ESTIRAMIENTOS</p> <p>Todo el grupo clase se dispondrá en círculo, yo misma iré guiándoles para estirar los músculos que hayan estado más implicadas durante la sesión.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	5'
<p>Actividades de Refuerzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios técnicos: Los ejercicios técnicos son importantes para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades específicas en tchoukball, como el lanzamiento, la recepción, la defensa y otros movimientos específicos del juego. Los estudiantes pueden trabajar en parejas o en pequeños grupos para practicar estas técnicas. - Práctica individual: Los estudiantes también pueden practicar pases y recepciones de manera individual en su tiempo libre. Ejemplo: practicar el pase y la recepción contra una pared o con un amigo. - Entrenamiento de fuerza y acondicionamiento: En tchoukball, el entrenamiento de fuerza y acondicionamiento es importante para mejorar la capacidad física de los estudiantes. Los ejercicios de entrenamiento de fuerza y acondicionamiento pueden incluir correr, saltar y levantar pesas. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su resistencia, fuerza y velocidad. 			

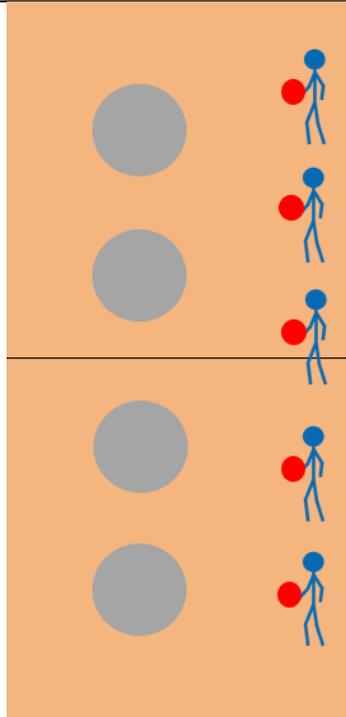
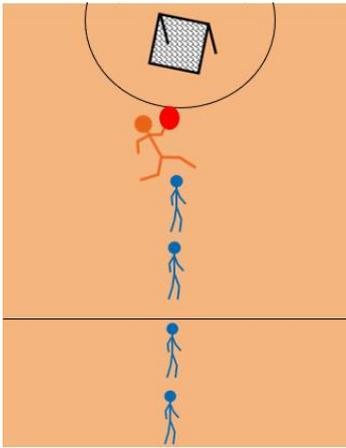
Actividades de Ampliación:

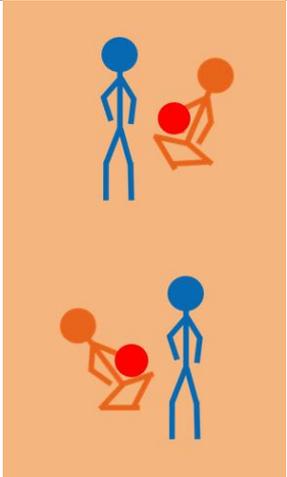
- Variación de la distancia: Pediremos a los estudiantes que se coloquen en diferentes distancias al realizar los pases y las recepciones. Empezarán por una distancia corta y, a medida que se van familiarizando, aumenta la distancia entre ellos para aumentar la dificultad.
- Cambio de direcciones: Los estudiantes pueden practicar las habilidades de pase y recepción mientras se mueven en diferentes direcciones. Podríamos pedirles que se desplacen hacia la izquierda o hacia la derecha, hacia adelante o hacia atrás, y mientras realizan los pases y las recepciones.

Tabla 6*Sesión 3 (sesión de desarrollo)*

Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo		
Sesión nº: 3	Curso: 3º ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: Lanzamiento en el tchoukball	Duración: 55'	Tipo Sesión: De desarrollo, mucho más práctica que teórica y de organización combinada
Instalaciones: Instalaciones convencionales (pista de hierba artificial)	Material: Deportivo convencional (pelotas de hándbol, fitball, colchonetas, petos, reboteadores)	Nº Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión: <ul style="list-style-type: none">- Conocer y practicar el lanzamiento (técnica básica del tchoukball).- Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar cohesión social.		
Contenidos desarrollados: Lanzamiento en el tchoukball. Actitud y valores.		
Justificación de la Metodología: <p>Aprendizaje basado en retos: los beneficios del ABR para Blázquez et al. (2021), son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos.</p>		

Estilo enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.	Estrategia: analítica	Agrupación: grupos y parejas.	
Posición profesor: posición central externa e interna		Tipo feedback: concurrente e inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (juego de dados). • Explicación teórica de la componente técnica del lanzamiento. • Demostración de la ejecución técnica del contenido que vamos a tratar hoy (lanzamientos). • Práctica abierta de la ejecución técnica de lanzamiento al tchouck. • Creación de grupos. • Repartimos fichas de las sesiones de retos (tablas 14 y 15 en anexos). 	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'
	<p>RETO 1: REBOTE A LAS COLCHONETAS</p> <p>En grupo, haced una fila. Tirad todos al reboteador y luego intentad que rebote dentro de la colchoneta. Para superar el reto todos los componentes del grupo deben hacer que el balón rebote en la colchoneta. Podéis aumentar la dificultad haciendo que entre en los aros (si todos lo conseguís, ganaréis un punto más en este reto).</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'

Parte principal	RETO 2: CUESTIÓN DE PUNTERÍA		10'
	<p>Entre todo el grupo, lanzad tantos balones como sea posible a las pelotas de fitball. Para conseguir el reto debéis llevar todas las fitballs hasta el otro extremo del campo.</p>	<p>(Fuente: elaboración propia)</p>	
	RETO 3: EL 21		10'
	<p>Este reto consiste en tirar la pelota al tchouck. Hacéis una fila, el primero de la fila debe lanzar la pelota, mientras que el segundo deberá recogerla caiga donde caiga, y así sucesivamente. Debéis tirar y coger el balón 21 veces y personas diferentes, para superar el reto.</p>	<p>(Fuente: elaboración propia)</p>	
	RETO 4: CREACIÓN DE UN JUEGO DE LANZAMIENTO CON TCHOUK	<p style="text-align: center;">-</p>	10'
	<p>Organizad un juego donde se trabaje el lanzamiento al tchouk. Grabadlo a vídeo.</p>		

<p>Vuelta a la calma</p>	<p>MASAJE POR PAREJAS</p> <p>Por parejas, haremos un masaje. Comenzad desde los pies y suavemente iremos subiendo hasta llegar a la cabeza.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>5'</p>
---------------------------------	--	--	-----------

Actividades de Refuerzo:

- Ejercicios técnicos: los ejercicios técnicos son importantes para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades específicas en tchoukball, como el lanzamiento, la recepción, la defensa y otros movimientos específicos del juego. Los estudiantes pueden trabajar en parejas o en pequeños grupos para practicar estas técnicas.
- Entrenamiento de fuerza y acondicionamiento: en tchoukball, el entrenamiento de fuerza y acondicionamiento es importante para mejorar la capacidad física de los estudiantes. Los ejercicios de entrenamiento de fuerza y acondicionamiento pueden incluir correr, saltar y levantar pesas. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su resistencia, fuerza y velocidad.

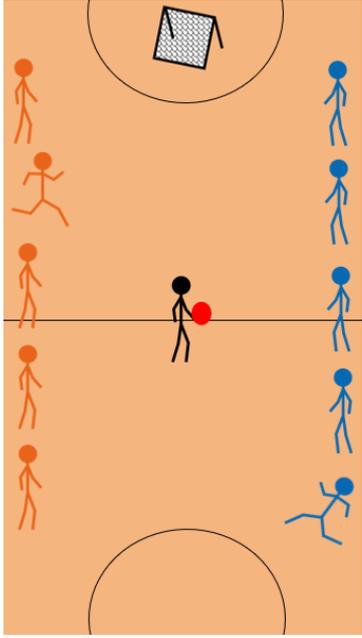
Actividades de Ampliación:

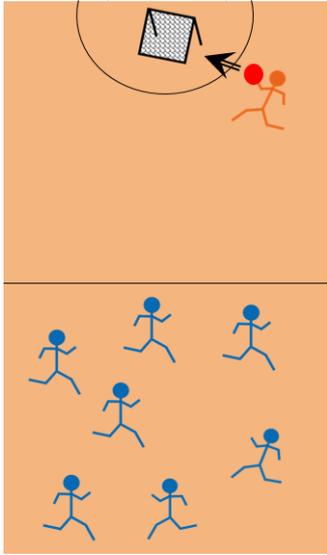
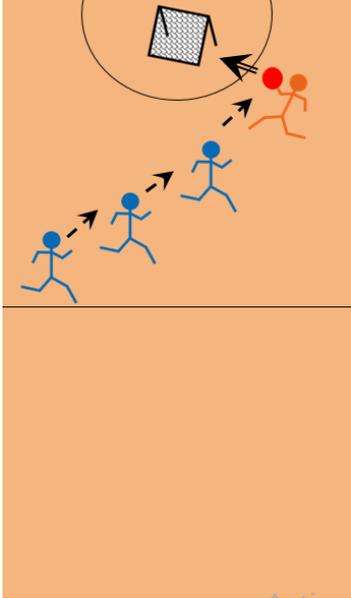
- Juegos de lanzamiento de precisión: juegos de lanzamiento de precisión donde los estudiantes practiquen lanzar el balón a objetivos específicos en el campo de juego. Colocación de objetivos en diferentes áreas del campo de juego y asignar puntos según la precisión del lanzamiento.
- Desafíos de lanzamiento de distancia: los desafíos de lanzamiento de distancia son una excelente manera de ayudar a los estudiantes a mejorar su fuerza y precisión. Se podrían establecer diferentes distancias y desafiar a los estudiantes a lanzar el balón a cada una de ellas.
- Juegos de competencia de lanzamiento: organizar juegos de competencia de lanzamiento donde los estudiantes compitan entre sí para ver quién puede lanzar el balón más lejos o con más precisión al tchouk. Podríamos dividir a los estudiantes en equipos y jugar partidos cortos en un espacio reducido.

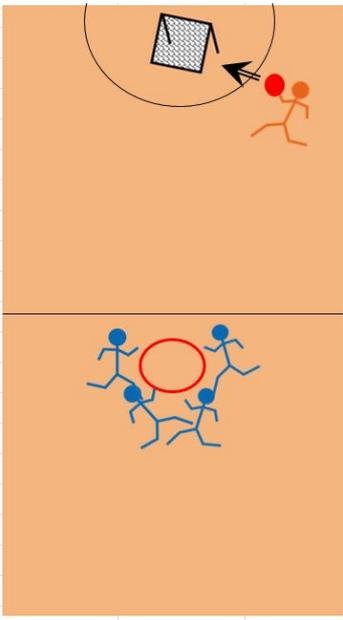
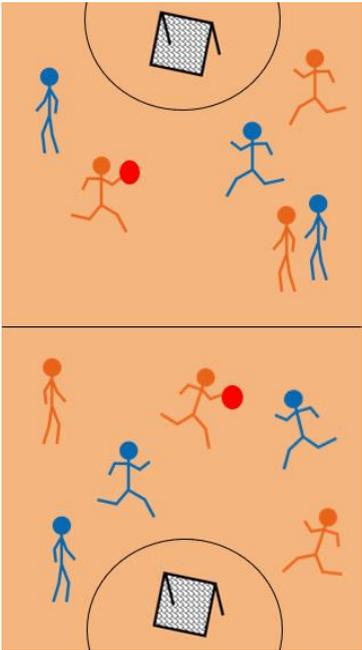
Tabla 7

Sesión 4 (sesión de desarrollo)

Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo			
Sesión nº: 4	Curso: 3º	Trimestre: 3º	
Nombre de la Sesión: Defensa en tchoukball I	Duración: 55'	Tipo Sesión: De desarrollo, mucho más práctica que teórica y de organización combinada	
Instalaciones: Instalaciones convencionales (pista de hierba artificial)	Material: deportivo convencional (pelotas de hándbol, petos, reboteadores)	Nº Alumnos/as: 30	
Objetivos didácticos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar la defensa (una estrategia defensiva y básica en el tchoukball). - Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social. 			
Contenidos desarrollados: Estrategia defensiva en el tchoukball. Actitud y valores.			
Justificación de la Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos: los beneficios del ABR para Blázquez et al. (2021), son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos. 			
Estilo Enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.	Estrategia: analítica	Agrupación: subgrupos, parejas, individual	
Posición Profesor: posición central externa e interna	Tipo Feedback: concurrente e inmediato		
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.

<p>Calentamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (juego de dados). • Explicación teórica de la componente táctica de la defensa. • Demostración de la ejecución táctica del contenido que vamos a tratar hoy (defensa). • Ejercicio práctico para introducir la defensa en tchoukball (el pañuelo alternativo): este juego se parece mucho a un juego tradicional que es el pañuelo. La diferencia con este juego tradicional es que a la voz de la profesora no tendrán que coger el pañuelo, sino una pelota de hándbol. La persona que consiga coger la pelota de hándbol, podrá realizar el lanzamiento al reboteador. Este es un juego que nos va a permitir trabajar el lanzamiento, pero sobre todo la colocación de la defensa. • Creación de grupos. • Repartimos fichas de la sesión de retos (tablas 14 y 15 en anexos). 	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>10'</p>
	<p>RETO 1: DEFENDER EL TERRENO</p> <p>En grupo, distribuíos por el terreno (defensa), menos una persona, que será el lanzador. Cuando el lanzador decida, tirará la pelota al tchouk para que salga rebotada superando la línea de mitad de campo. El resto, debéis intentar coger</p>		<p>10'</p>

	<p>el balón antes que toque el suelo (una persona lo cogerá). Para superar el reto todo el equipo debe de haber hecho de lanzador (y superar la línea de medio campo) así como todos los miembros del equipo deben de haber hecho de defensor (todos tienen que coger al menos una vez el balón).</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	
<p>Parte principal</p>	<p>RETO 2: NOS ACERCAMOS Y DEFENDEMOS</p> <p>Todo el grupo dispondrá de una pelota. Debéis ir pasándoos esta pelota hasta llegar al reboteador. Recordad que máximo podréis realizar 3 pases entre el equipo y 3 pasos el portador del balón. Después, desplegaos para coger el rebote del balón antes de que toque el suelo (defensa). Para superar este reto todos los miembros del equipo deben tirar al menos una vez al tchouk, el rebote debe pasar la línea de medio campo y todos los integrantes deben coger el rebote al menos una vez.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>10'</p>

	<p>RETO 3: QUE PASE POR EL ARO</p> <p>En grupo, coged entre todos un aro y mantenedlo en forma horizontal menos una persona, que será el lanzador. El lanzador y el grupo con el aro estarán cerca. Cuando el lanzador decida, tirará la pelota al tchouk para que salga rebotada superando la línea de mitad de campo. El resto, debéis intentar hacer pasar el balón por el círculo. Para superar el reto, todos deberán haber hecho de lanzadores y se deberán haber podido pasar por el aro todas las pelotas rebotadas.</p>	 <p>(Fuente: creación propia)</p>	10'
	<p>RETO 4: MINI-TCHOUKBALL CON ROLES</p> <p>Se jugarán dos partidos de mini tchoukball simultáneos, es decir, se dividirá el grupo en dos. Cada subgrupo formará dos equipos, que se enfrentarán entre ellos y ellas, y jugarán un partido de tchoukball solamente con un reboteador. Repartid los roles que necesitéis para realizar un partido de tchoukball. Grabadlo a vídeo explicando también vuestros roles.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'

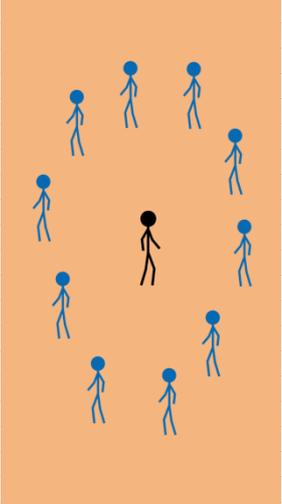
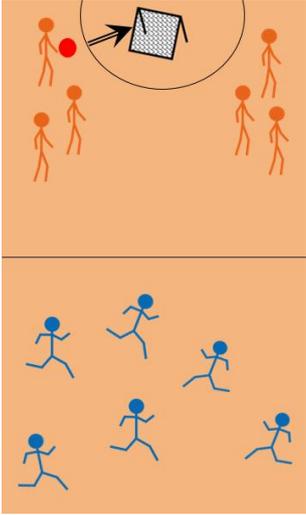
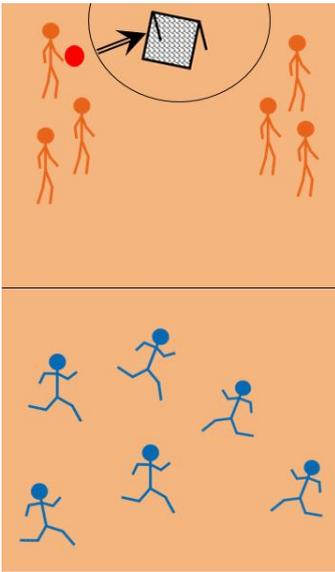
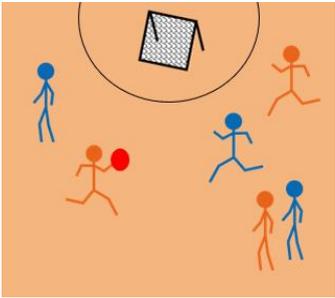
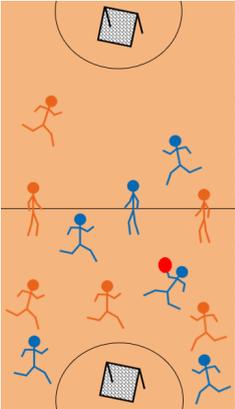
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>ESTIRAMIENTOS</p> <p>Nos dispondremos en círculo, yo misma iré guiándoos para estirar los músculos que hayan estado más implicadas durante la sesión.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>5'</p>
<p>Actividades de Refuerzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ver partidos de tchoukball: Ver partidos de tchoukball es una excelente manera para que los estudiantes aprendan más sobre el juego y vean diferentes estrategias en acción. Los estudiantes pueden ver partidos en línea o asistir a eventos en vivo si están disponibles. - Juegos reducidos: Los juegos reducidos son una excelente manera de permitir a los estudiantes practicar habilidades en un entorno de juego simulado. Dividiremos a los estudiantes en equipos más pequeños y jugarán partidos cortos en un espacio reducido (mini tchoukball). Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su capacidad de respuesta y tomar decisiones rápidas en situaciones de juego. - Entrenamiento de fuerza y acondicionamiento: En tchoukball, el entrenamiento de fuerza y acondicionamiento es importante para mejorar la capacidad física de los estudiantes. Los ejercicios de entrenamiento de fuerza y acondicionamiento pueden incluir correr, saltar y levantar pesas. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su resistencia, fuerza y velocidad. <p>Actividades de Ampliación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situación de partido real: que los estudiantes aventajados practiquen partidos en los que puedan practicar sus habilidades de defensa en un entorno realista y bajo presión. Los partidos también ayudan a mejorar la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y tomar decisiones rápidas. 			

Tabla 8

Sesión 5 (sesión de desarrollo)

Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo		
Sesión n°: 5	Curso: 3°	Trimestre: 3°
Nombre de la Sesión: Defensa en tchoukball II	Duración: 55'	Tipo Sesión: De desarrollo, mucho más práctica que teórica y de organización combinada
Instalaciones: Instalaciones convencionales (pista de hierba artificial)	Material: Deportivo convencional (pelotas de hándbol, petos, reboteadores)	N° Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar la defensa (una estrategia defensiva y básica en el tchoukball). - Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social. 		
Contenidos desarrollados: Estrategia defensiva en el tchoukball. Actitud y valores.		
Justificación de la Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos: los beneficios del ABR para Blázquez et al. (2021), son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos. • Aprendizaje basado en proyectos (ABP): para el mismo autor, algunos de los beneficios del aprendizaje por proyectos son: aumento de la motivación, preparación de los alumnos para la vida real, hace conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento, acrecienta las habilidades para la resolución de problemas, aumenta la autoestima, permite que los alumnos hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este y posibilita una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar las nuevas tecnologías. 		
Estilo Enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.	Estrategia: analítica.	Agrupación: subgrupos, parejas, individual.
Posición Profesor: posición central externa e interna	Tipo Feedback: concurrente e inmediato	

Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (juego de dados). • Explicación teórica de la componente táctica de la defensa. • Demostración de la ejecución táctica del contenido que vamos a tratar hoy (defensa). • Creación de grupos. • Repartimos fichas de sesión (tablas 14 y 15 en anexos). 	-	5'
Parte principal	<p style="text-align: center;">RETO 1: DEFENSA Y ATAQUE</p> <p>Dividid el grupo en dos subgrupos. Uno de los grupos se queda cerca del tchouk y tira el balón. Intentará que el balón salga rebotado por detrás de la línea de medio campo. Cuando el balón esté picando en el tchouk, el equipo defensor correrá e intentará coger el balón. Cuando lo coja (por detrás de la línea de medio campo) se pasarán la pelota hasta llegar al tchouk de nuevo, y ellos harán de atacantes. Cuando uno de los componentes del grupo tire el balón al tchouk, el equipo que se mantiene a la espera saldrá corriendo, y así sucesivamente. Grabad todo el reto para poder puntuaros. El tirador del balón debe ir rotando cada vez que el equipo actúe de atacante.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	10'
	RETO 2: DEFENSA Y ATAQUE II		10'

	<p>Dividid el grupo en dos subgrupos. Uno de los grupos se queda cerca del tchouk y tira el balón. Intentará que el balón salga rebotado por detrás de la línea de medio campo, pero a diferencia del reto anterior, no es necesario. Cuando el balón esté picando en el tchouk, el equipo defensor correrá e intentará coger el balón. Cuando lo coja (por detrás de la línea de medio campo o no), se pasarán la pelota hasta llegar al tchouk de nuevo, y ellos harán de atacantes. Cuando uno de los componentes del grupo tire el balón al tchouk, el equipo que se mantiene a la espera saldrá corriendo, y así sucesivamente. Grabad todo el reto para poder puntuaros.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	
	<p>RETO 3: MINI-TCHOUKBALL CON ROLES</p> <p>Organizad y jugad un partido de mini-tchoukball durante 8 minutos. Grabadlo a vídeo los 5' para superar el reto.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	5'
	<p>PARTIDO DE TCHOUKBALL CON ROLES</p> <p>Se jugarán situaciones reales de partidos de tchoukball, lo cual servirá para preparar la siguiente sesión: la sesión evaluativa. A su vez, vamos a repartir roles a los que quedan fuera del terreno de juego para la preparación del proyecto.</p>		20'

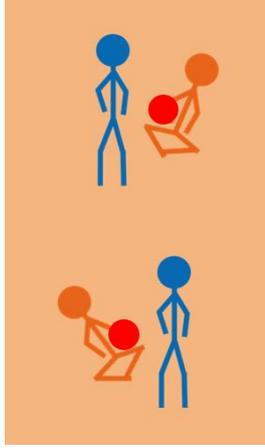
		(Fuente: elaboración propia)	
Vuelta a la calma	<p style="text-align: center;">MASAJE</p> <p>Por parejas, haremos un masaje a nuestra pareja. Comenzaremos desde los pies y suavemente iremos subiendo hasta llegar a la cabeza.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	5'
<p>Actividades de Refuerzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ver partidos de tchoukball: Ver partidos de tchoukball es una excelente manera para que los estudiantes aprendan más sobre el juego y vean diferentes estrategias en acción. Los estudiantes pueden ver partidos en línea o asistir a eventos en vivo si están disponibles. - Juegos reducidos: Los juegos reducidos son una excelente manera de permitir a los estudiantes practicar habilidades en un entorno de juego simulado. Dividiremos a los estudiantes en equipos más pequeños y jugarán partidos cortos en un espacio reducido (mini tchoukball). Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su capacidad de respuesta y tomar decisiones rápidas en situaciones de juego. - Entrenamiento de fuerza y acondicionamiento: En tchoukball, el entrenamiento de fuerza y acondicionamiento es importante para mejorar la capacidad física de los estudiantes. Los ejercicios de entrenamiento de fuerza y acondicionamiento pueden incluir correr, saltar y levantar pesas. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar su resistencia, fuerza y velocidad. <p>Actividades de Ampliación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego en partidos: que el alumnado aventajado juegue partidos en los que puedan practicar sus habilidades de defensa en un entorno realista y bajo presión. Los partidos también ayudan a mejorar la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y tomar decisiones rápidas. 			

Tabla 9*Sesión 6 (sesión evaluativa)*

Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo		
Sesión n°: 6	Curso: 3°	Trimestre: 3°
Nombre de la Sesión: Sesión evaluativa de tchoukball	Duración: 55'	Tipo Sesión: Evaluativa, mucho más práctica que teórica y por grupos.
Instalaciones: Instalaciones convencionales (pista de hierba artificial)	Material: Deportivo convencional (pelotas de hándbol, petos, reboteadores)	N° Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la componente técnica y táctica de toda la clase (evaluación triádica). • Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social. 		
Contenidos desarrollados: <ul style="list-style-type: none"> • Todo lo de carácter técnico-táctico vistos hasta el momento. • Actitud y valores. 		
Justificación de la Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos: los beneficios del ABR para Blázquez et al. (2021), son que los alumnos logran una comprensión más profunda de los temas, se potencia la curiosidad y motivación, los estudiantes se involucran en la resolución del reto, los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen conexiones entre lo que aprenden en el centro educativo y el mundo que los rodea, se desarrollan las habilidades de comunicación y los estudiantes trabajan la frustración y creación de nuevos caminos para poder superar con éxito los retos. • Aprendizaje basado en proyectos (ABP): para el mismo autor, algunos de los beneficios del aprendizaje por proyectos son: aumento de la motivación, preparación de los alumnos para la vida real, hace conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento, acrecienta las habilidades para la resolución de problemas, aumenta la autoestima, permite que los alumnos hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este y posibilita una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar las nuevas tecnologías. 		

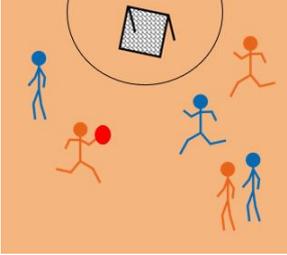
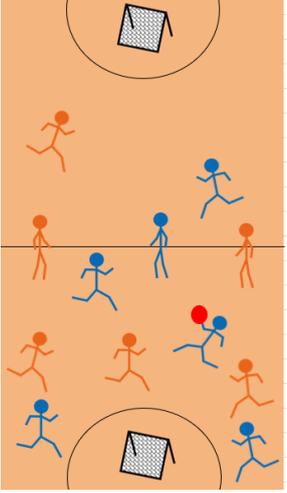
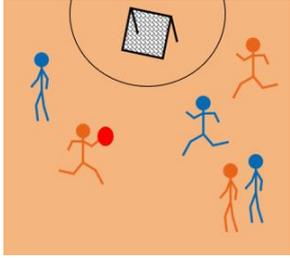
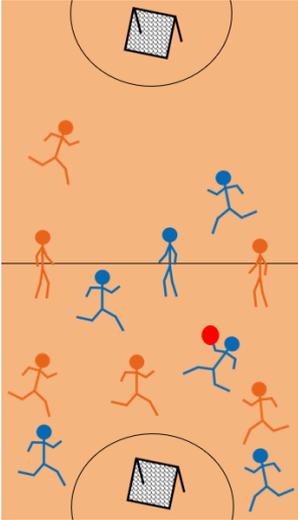
Estilo Enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.		Estrategia: global	Agrupación: subgrupos, parejas, individual								
Posición Profesor: posición central externa e interna		Tipo Feedback: concurrente e inmediato									
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.								
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (Formulario de Google Forms para la evaluación). • Creación de grupos. • Ejercicio práctico a modo de calentamiento: mini-tchoukball. 	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	15'								
Parte principal	<p style="text-align: center;">PARTIDOS DE TCHOUKBALL (EVALUACIÓN TRIÁDICA CUESTIONARIO GOOGLE FORMS)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">ORDEN DE PARTIDOS:</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">PRIMER PARTIDO: A vs B (C evalúa a A)</td> <td style="width: 50%;">CUARTO PARTIDO: A vs B (C evalúa a A)</td> </tr> <tr> <td>SEGUNDO PARTIDO: B vs C (A evalúa a B)</td> <td>QUINTO PARTIDO: B vs C (A evalúa a B)</td> </tr> <tr> <td>TERCER PARTIDO: A vs C (B evalúa a C)</td> <td>SEXTO PARTIDO: A vs C (B evalúa a A)</td> </tr> </table>	ORDEN DE PARTIDOS:		PRIMER PARTIDO: A vs B (C evalúa a A)	CUARTO PARTIDO: A vs B (C evalúa a A)	SEGUNDO PARTIDO: B vs C (A evalúa a B)	QUINTO PARTIDO: B vs C (A evalúa a B)	TERCER PARTIDO: A vs C (B evalúa a C)	SEXTO PARTIDO: A vs C (B evalúa a A)	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	35'
ORDEN DE PARTIDOS:											
PRIMER PARTIDO: A vs B (C evalúa a A)	CUARTO PARTIDO: A vs B (C evalúa a A)										
SEGUNDO PARTIDO: B vs C (A evalúa a B)	QUINTO PARTIDO: B vs C (A evalúa a B)										
TERCER PARTIDO: A vs C (B evalúa a C)	SEXTO PARTIDO: A vs C (B evalúa a A)										
Vuelta a la calma	Acabamos de evaluar a los y las compañeras del otro grupo y nos autoevaluamos.		5'								

Tabla 10

Sesión 7 (sesión culminativa)

Título Unidad Didáctica: Descubriendo el tchoukball, un deporte alternativo			
Sesión nº: 7	Curso: 3º	Trimestre: 3º	
Nombre de la Sesión: Nuestro proyecto de tchoukball	Duración: 55'	Tipo Sesión: Culminativa, mucho más práctica que teórica y por grupos	
Instalaciones: Instalaciones convencionales (gimnasio)	Material: Deportivo convencional (pelotas de hándbol, petos, reboteadores)	Nº Alumnos/as: 30	
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Practicar previamente el proyecto para los de 1º de la ESO. - Adquirir las actitudes y valores positivos en la práctica del tchoukball, como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre compañeros, para mejorar la cohesión social. 			
Contenidos desarrollados: Todos los vistos hasta esta sesión. Actitud y valores.			
Justificación de la Metodología:			
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en proyectos (ABP): para Blázquez et al. (2021), algunos de los beneficios del aprendizaje por proyectos son: aumento de la motivación, preparación de los alumnos para la vida real, hace conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad, ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento, acrecienta las habilidades para la resolución de problemas, aumenta la autoestima, permite que los alumnos hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este y posibilita una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar las nuevas tecnologías. 			
Estilo Enseñanza: Enseñanza recíproca en pequeños grupos, resolución de problemas, descubrimiento guiado.	Estrategia: global		Agrupación: subgrupos, parejas, individual
Posición Profesor: posición central externa e interna	Tipo Feedback: concurrente e inmediato		
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.

<p>Calentamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la dinámica de clase (Formulario de Google Forms para la evaluación). • Creación de grupos. • Ejercicio práctico a modo de calentamiento: mini-tchoukball. • Repartimos fichas de la sesión culminativa (ver tabla 17 y 18 en anexos). y asignamos roles. 	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>5'</p>
<p>Parte principal</p>	<p>PARTIDO DE TCHOUKBALL REAL CON ROLES</p> <p>Se jugarán situaciones reales de partidos de tchoukball pero siguiendo la ficha de sesión, que trata sobre los roles y objetivos para el proyecto. Los jugadores dentro del terreno de juego simularían ser los alumnos/as de 1º de la ESO, mientras que los que están fuera del terreno de juego son los que deben cumplir con las funciones de su rol.</p>	 <p>(Fuente: elaboración propia)</p>	<p>45'</p>
<p>Vuelta a la calma</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acabamos de rellenar la ficha de la sesión menos la última parte (evaluación del proyecto), que se realizará una vez hayan realizado el proyecto a los de 1º de la ESO. 	<p>5'</p>	
<p>Actividades de Refuerzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que dos personas realicen un mismo rol. 			

-
- Fomentar el trabajo cooperativo y la ayuda los unos con los otros (sobre todo con las lecturas de la ficha).

Actividades de Ampliación:

- Que un mismo alumno/a pueda realizar más funciones que las preestablecidas para su rol.
- Que un alumno/a piense en más roles que se puedan necesitar para el proyecto.

VII. CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

El primer objetivo propuesto en la realización de este trabajo final de máster era el de diseñar una situación de aprendizaje sobre el tchoukball aplicable a la realidad de un centro educativo. En este trabajo se hace una propuesta de intervención que, en realidad, no ha sido del todo implementada, pero conceptualmente es una situación de aprendizaje que podría llevarse a cabo. Y podría ser así puesto que se contextualiza dentro del marco normativo actual, también se adapta al contexto del centro educativo y a la programación didáctica de 3º de la ESO. Por ejemplo, se tienen en cuenta factores como el número de alumnos y alumnas, duración de las sesiones, instalaciones, material, objetivos didácticos, contenidos, temporalización, metodología, evaluación y atención a la diversidad, que hace que la situación de aprendizaje tenga una alta aplicabilidad.

El segundo objetivo, se centraba en revisar la bibliografía para aplicar una metodología innovadora, que propiciara la adquisición de actitudes, valores y habilidades sociales para el desarrollo del tchoukball en 3º de la ESO. Respecto a este objetivo, cabe destacar que la revisión bibliográfica no halló formas específicas de impartir el tchoukball mediante metodologías innovadoras, sino más bien con las tradicionales, pero se detectaron paralelamente algunas metodologías innovadoras que podrían ser compatibles para propiciar la adquisición de dichas virtudes en las sesiones de tchoukball. Por tanto, podemos decir que se ha logrado este segundo objetivo, ya que se ha revisado la bibliografía para elaborar la situación de aprendizaje aplicada al contenido deportivo deseado.

El logro de los objetivos específicos ha sido, en gran parte lo que ha llevado al cumplimiento de los objetivos generales, ya que el adecuado diseño de una situación de aprendizaje coherente con la legislación estatal y autonómica vigente, así como una

profundización del conocimiento de metodologías innovadoras como el ABR y ApP ha determinado la consecución de los objetivos generales.

**VIII LIMITACIONES Y
POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

8. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

La principal limitación que se ha encontrado en la realización de este trabajo, es la de no haber podido llevar esta situación de aprendizaje a la práctica real en su totalidad. Sí que es cierto que la sesión culminativa y algunas herramientas evaluativas se pudieron proponer al alumnado, pero, aun así, el trabajo queda como una propuesta de intervención, que pese a tener en cuenta todo el contexto, no permite llegar a una valoración real del resultado.

Otras limitaciones se encuentran en la falta de material para implementar sesiones de deportes alternativos como el tchoukball (falta de reboteadores y pelotas de tchoukball), mi poca experiencia dentro del campo educativo y, en concreto, realizando propuestas de intervenciones didácticas para estas edades. Aún así, la principal limitación para la creación de este TFM ha sido la escasez de literatura científica que relacione el tchoukball (y otros deportes, en general) con las metodologías activas empleadas.

Como una futura línea de investigación, considero importante profundizar en el estudio de estas metodologías activas en relación con el tchoukball y otros deportes alternativos, ya que las metodologías activas lograrían motivar al alumnado, desarrollar habilidades sociales y de comunicación, preparar al alumnado para la vida real, aumentaría la autoestima, fomentan el uso de las nuevas tecnologías, entre otras virtudes, según Blázquez et al. (2021). Por ello, es mi voluntad como autora del presente trabajo, implementar la propuesta de intervención aquí planteada con el fin que, más allá de un trabajo teórico, pueda ser evaluado y se convierta en un grano de arena para la reflexión, el proceso de mejora continua y la innovación en los contenidos y metodologías que tanto se precisan en las aulas de Educación Física.

IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Asociación Española de Tchoukball, A.E.T.B. (2022). Consulta realizada el 11 de abril de 2023, desde [Asociación Española de Tchoukball – ApefADAL](#)
- Barbero, J. C. (2000). *Los juegos y deportes alternativos en Educación Física*. Lecturas: Educación Física y Deportes, 22, 1-3.
- Blázquez et al. (2021). *Métodos de enseñanza en Educación Física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Barcelona: Inde.
- Carrillo Brugos, A., Granados López, O., & Jiménez Gómez, S. (2016). *Deporte alternativo: una mirada sociológica ejemplificada desde el tchoukball* (Vol. 6).
- Contreras Jordán, Gutiérrez Díaz del Campo, D., & Cuevas Campos, R. (2021). *El aprendizaje basado en proyectos en educación física*. INDE.
- Contreras Jordán, Gutiérrez Díaz del Campo, D., & Cuevas Campos, R. (2021). *El aprendizaje basado en proyectos en educación física*. INDE.
- Federación Internacional de Tchoukball (FITB). *Reglas Oficiales de Tchoukball* (2009). Consulta realizada el 29 de marzo de 2022, desde [Reglas-oficiales-de-tchoukball.pdf \(tchoukballspain.com\)](#)
- Fernández-Río, J. & Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos. Retos sin competición para las clases de Educación Física*. Wanceulen Editorial deportiva. <https://docplayer.es/60121707-Desafios-fisicos-cooperativos.html>
- Feu, S. (2008). *¿Son los juegos deportivos alternativos una posibilidad para favorecer la coeducación en las clases de Educación Física?* Campo Abierto, 27(2), 31- 47.

- Institut Mediterrània de Castelldefels (2022). *Programació d'Educació Física*, curso 2022-2023. Consulta realizada el 20 de febrero de 2023.
- Institut Mediterrània de Castelldefels (2023). *Programació General Anual (PGA)*, curso 2022-2023. Consulta realizada el 18 de febrero de 2023.
- Institut Mediterrània de Castelldefels (2023). *Projecte educatiu de centre (PEC)*, curso 2022-2023. Consulta realizada el 18 de febrero de 2023.
- Jiménez Lozano, S. (2022). *Los deportes alternativos como medio para lograr el ODS 5. Igualdad de género. Propuesta de intervención en Educación Secundaria Obligatoria*.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, Pub. L. No. Ley Orgánica 3/2020, BOE-A-2020-17264 122868 (2020). <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Molina, J. (2014). *El Aprendizaje Basado En Proyectos, Problemas y Retos*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CPzPKPKGmP0>
- Rodríguez, A. R., & Rodríguez, J. R. (2021). *La participación en las clases de educación física la ESO y Bachillerato: Un estudio sobre un deporte tradicional* Nichols, M., Cator, K. & Torres, M. (2016) Challenge Based Learner User Guide. Redwood City, CA: Digital Promise.
- Sandoval, L. A. (2017). *El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula*. *Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 51-68.
- Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos: teoría y metodología*. México: Pearson.

X ANEXOS

10 ANEXOS

A continuación, se incluyen los anexos correspondientes al presente trabajo:

Figuras 1, 2 y 3

Ejemplos de visual thinking (realizados por alumnos y alumnas de 3º de la ESO del Institut Mediterrània)

COM FER PUNT?

Punto conseguido por el equipo atacante:

- La bola cae en el suelo, dentro de los límites del terreno.
- Intentas coger la pelota y ésta cae al suelo

Punto conseguido por el equipo defensor:

- El balón es lanzado por el equipo atacante y no toca la superficie de rebote.
- Después de rebotar la pelota cae en la zona prohibida.
- La pelota al rebotar es tocada nuevamente por un miembro del mismo equipo del jugador que lanza.

OBJECTIU

Lanzar el balón contra las superficies de manera que el balón al rebotar golpee contra el suelo sin que ningún jugador del equipo contrario lo coja en el aire.

FALTES

Faltes de jugador:

- Toca el balón con cualquier parte del cuerpo por debajo de la cadera.
- +3 pasos con el balón en las manos.
- Cuando se deja caer el balón al suelo, tras una mala recepción.
- +3 segundos con la pelota en la mano.

Faltes de equipo:

- +3 pases antes de lanzar a la zona de rebote.
- +3 lanzamientos sobre la misma zona de rebote (los dos equipos)

PROHIBIT

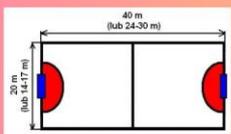
- interceptar los pases
- interrumpir la progresión de la pelota
- interferir en los movimientos del jugador que lleva el balón

Tchoukball

QUÈ ÉS? → El tchoukball és un esport d'equip, alternatiu de l'handbol. Es desenvolupa als anys 60 pel biòleg suís Dr. Hermann Brandt.

MATERIALS

son un balón de balonmano y dos superficies de rebote






DR. HERMAN BRADNT

- 1960
- Suïssa
- Objectiu: absència de violència i agressivitat en el joc



OBJECTIU

Llançar la pilota contra les superfícies de manera que la pilota en rebotar colpege contra el terra sense que cap jugador de l'equip contrari l'agafi a l'aire



CAMP

- 20 x 40/14 x 24
- Les Tchouk col·locades als extrems del terreny de joc amb una àrea de 3 metres, que defineixen les zones prohibides.



PUNT ATACANT

- La bola cau a terra, dins dels límits del terreny.
- Un adversari en intentar agafar la pilota, falla i aquesta cau a terra.

PUNT DEFENSOR

- La pilota és llançada per l'equip atacant i aquest no toca la superfície de rebote.
- Després de rebotar la pilota cau a la zona prohibida
- La pilota en rebotar és tocada novament per un membre del mateix equip del jugador que llança.

FALTES JUGADOR

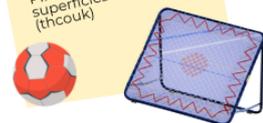
- Es toca la pilota amb qualsevol part del cos per sota del maluc.
- Es fan més de tres passos amb la pilota a les mans.
- Es deixa caure la pilota a terra, després d'una mala recepció.
- La pilota és conservada per un jugador més de tres segons

FALTES D'EQUIP

- S'executen més de tres passades abans de llançar a la zona de rebote.
- Es fan més de tres llançaments sobre la mateixa zona de rebote

MATERIAL

Pilota d'handbol i dues superfícies de rebote (tchouk)



6-9



VISUAL THINKING TCHOUKBALL

FALTES EQUIP

- +3 pasades abans de llançar a la zona de rebot.
- +3 llançaments (entre els dos equips) a la mateixa superfície.

24-40M

14-20M

6-9
JUGADORS

1960
Dr. Hermann Brandt

tchoukball

OBJECTIU: Llançar la pilota contra una de les superfícies i que la pilota reboti a terra sense que un adversari l'agafi abans de que aquesta toqui el terra.

PROHIBICIONS

- interceptar els passes
- interferir els moviments
- interrompre el progrés de la pilota

ZONA PROHIBIDA

COM FER PUNTS?

EQUIP ATACANT

- Quan la bola cau a terra
- Quan un adversari intenta agafar la pilota i falla i cau a terra

EQUIP DEFENSOR

- Quan l'adversari lleça i no li dona a la superfície.
- Quan la pilota cau a la zona prohibida
- Quan, després de que la pilota reboti, es tocada per un jugador del mateix equip que ha llançat.

FALTES JUGADOR

- Tocar pilota amb qualsevol part del cos per sota del maluc.
- +3 passos
- Deixar caure la pilota a terra.
- +3seg

Tabla 11

Elementos evaluativos de la situación de aprendizaje

<u>ELEMENTO</u>	<u>PONDERACIÓN</u>	<u>TIPO</u>	<u>INSTRUMENTO</u>	<u>OBSERVACIONES</u>
Ejecución técnico-táctica	35%	Coevaluación Heteroevaluación Autoevaluación	Rúbrica de evaluación (formulario de Google Drive)	La ejecución técnico táctica se evalúa con una rúbrica de evaluación triádica. La evaluación de la profesora tiene un peso de 20%, la coevaluación un 10% y la autoevaluación un 5%. Es imprescindible para poder obtener la evaluación de la profesora de este elemento, que se superen al menos la mitad de retos durante las sesiones de desarrollo.
Proyecto	40%	Autoevaluación (grupal) Heteroevaluación	Rúbrica de evaluación	El proyecto tiene un peso del 40% en la evaluación total y se divide en tres componentes: un 15%

				se basa en la nota media del cumplimiento de los objetivos del proyecto, otro 15% se basa en la evaluación del cumplimiento de los objetivos de proyecto por parte de la profesora, y el 10% restante se otorga por la participación en el proyecto por parte de los estudiantes de 1º de ESO.
Trabajo grupal <i>visual thinking</i>	10%	Autoevaluación (grupal)	Gráfico radial	
Actitud y asistencia	15%	Heteroevaluación	Check-list	

Tabla 12

Juego de dados tipo para las sesiones de desarrollo (retos)

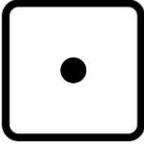
¿QUÉ RETO NOS TOCA?	
	¡A POR ELLO! Sumáis 1 punto si superáis el SEGUNDO reto.
	Sumaos 2 puntos, por vuestra cara bonita.
	¡A SUDAR! Sumáis 3 puntos si superáis el CUARTO reto.
	¡ÁNIMOS! Sumáis 4 puntos si superáis el PRIMER reto.
	¡VAMOS, VAMOS! Sumáis 5 puntos si superáis el TERCER reto.
	¡CARABELA! Perdéis 6 puntos.

Tabla 13

Roles para los retos

SECRETARIO/A:

- Lee los retos.
- Recuerda al resto de compañeros los acuerdos a que han llegado.
- Rellena las tablas de seguimiento de grupo.

MATERIAL:

- Vigila que el material se utilice de forma adecuada y que quede recogido al cambiar de reto.
- Coge todas las pelotas que salgan del terreno de juego durante los retos.

ANIMADOR/A:

- Anima en todo momento al grupo a superar el reto.

ORDEN:

- Controla el tono de voz de los compañeros para no molestar e intenta que no se pierda el tiempo.

MODERADOR/A:

- Da los turnos de palabra cuando se está discutiendo como superar los retos e intenta que sean enriquecedoras.

CÁMARA:

- Graba la consecución de los retos.
- Tú también debes salir realizando el reto, por tanto, busca el ángulo perfecto para dejar el móvil y que se grabe el reto con todos los componentes del equipo.
- Encárgate de compartir el vídeo y el link de cada reto, para que la profesora pueda verlos.

Tabla 14

Ficha de sesión para los retos grupales (sesiones de desarrollo)

1.- ROLES Y FUNCIONES:

ROL:	FUNCIONES:
Secretario/a	<ul style="list-style-type: none">• Lee los retos.• Recuerda al resto de compañeros los acuerdos a que han llegado.• Rellena las tablas de seguimiento de grupo.
Material	<ul style="list-style-type: none">• Vigila que el material se utilice de forma adecuada y que quede recogido al cambiar de reto.• Coge todas las pelotas que salgan del terreno de juego durante los retos.
Animador/a	<ul style="list-style-type: none">• Anima en todo momento al grupo a superar el reto.
Orden	<ul style="list-style-type: none">• Controla el tono de voz de los compañeros para no molestar e intenta que no se pierda el tiempo.

Moderador/a	<ul style="list-style-type: none"> • Da los turnos de palabra cuando se está discutiendo como superar los retos e intenta que sean enriquecedoras.
Cámara	<ul style="list-style-type: none"> • Graba la consecución de los retos. • Tú también debes salir realizando el reto, por tanto, busca el ángulo perfecto para dejar el móvil y que se grabe el reto con todos los componentes del equipo. • Encárgate de compartir el vídeo y el link de cada reto, para que la profesora pueda verlos.

2.- ASIGNACIÓN DE ROLES:

ROL:	NOMBRE Y APELLIDOS:
Serretario/a	
Material	
Animador/a	
Orden	
Moderador/a	
Cámara	

3.- FIJAMOS LOS COMPROMISOS PERSONALES* PARA MEJORAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS RETOS (potenciar el trabajo de debilidades):

ROL:	COMPROMISOS PERSONALES:
Secretario/a	- - -

Material	- - -
Animador/a	- - -
Orden	- - -
Moderador/a	- - -
Cámara	- - -

*Ejemplo de compromisos personales: cumplir mis funciones, respetar a mis compañeros y compañeras, participar y no estar siempre callado/a, representar el rol de forma seria, ayudar a mis compañeros/as, tener en cuenta las necesidades de mis compañeros/as etc.

4.- ¿QUÉ HACEMOS BIEN?:

5.- ¿QUÉ PODEMOS MEJORAR?:

6.- ¿HEMOS CUMPLIDO CON LOS COMPROMISOS PERSONALES? Una vez finalizado el proyecto, tendréis que valorar INDIVIDUALMENTE si cada miembro del grupo ha cumplido con los compromisos personales. También debéis justificar la valoración para cada miembro en el espacio donde pone ‘justifica tus valoraciones’:

<u>Nombre de la persona y rol:</u>											
•		•		•		•		•		•	
•		•		•		•		•		•	
<u>Nom</u>	<u>Valora</u>										
<u>bre</u>	<u>ción</u>										

Las valoraciones serán: A-Muy bien B-Bien C-Debe mejorar

NOMBRE:

JUSTIFICA TUS VALORACIONES:

Tabla 15

Instrumento de evaluación para los retos grupales (sesiones de desarrollo)

6.- ¿HEMOS LOGRADO LOS RETOS? Una vez finalizados los retos por sesión, debéis insertar el link del vídeo del reto, debéis valorar COLECTIVAMENTE si se ha logrado o no el reto, el número de puntos logrados y la valoración del trabajo en grupo. Al final, debéis exponer el número de retos logrados y si sois o no aptos/as.

<u>Nº</u> <u>RETO</u>	<u>LINK VÍDEO:</u>	<u>¿LOGRADO?</u>	<u>Nº PUNTOS</u> <u>LOGRADOS</u> <u>EN EL</u> <u>JUEGO</u>	<u>VALORACIÓN</u> <u>DEL</u> <u>TRABAJO EN</u> <u>GRUPO</u> <u>(1-10)</u>
<u>SESIÓN 1</u>				
1				
2				
3				
4				
<u>SESIÓN 2</u>				
1				

2		✓	✗		
3		✓	✗		
4		✓	✗		
<u>SESIÓN 3</u>					
1		✓	✗		
2		✓	✗		
3		✓	✗		
4		✓	✗		
<u>SESIÓN 4</u>					
1		✓	✗		
2		✓	✗		
3		✓	✗		
<u>SESIÓN 5</u>					
1		✓	✗		
2		✓	✗		
3		✓	✗		

NÚMERO DE RETOS LOGRADOS:	/18
¿APTOS /AS?	 

Tabla 16

Roles para el proyecto y para otras situaciones de partido

ANIMADORES/AS:

- Animad a los equipos y a cada uno de los jugadores y jugadoras.
- Cread una coreografía con la música que os ponga el o la DJ.

PREPARADOR/A FÍSICO:

- Crea y dinamiza un calentamiento y una vuelta a la calma para tus jugadores y jugadoras.

ÁRBITRO/A:

- Arbitra un partido de tchoukball según las reglas (recuerda la regla del 3; 3 pasos, 3 pases y 3 lanzamientos al mismo tchouk).
- No dejes pasar malas conductas.
- Si es necesario, puedes sacar a los jugadores fuera del terreno de juego.
- Puedes usar el silbato para pausar el partido siempre que sea necesario.
- Puedes usar el silbato para indicar el fin de juego (final del partido).

PSICÓLOGO/A DEPORTIVO:

- Trata al jugador/a con más dificultades.
- Apoya al entrenador.
- Realiza una charla motivadora a los jugadores antes del partido.
- Si alguien se hace daño durante el partido, encárgate de ayudarlo/a emocionalmente.
- Motiva a los jugadores/as que están descansando.
- Da consignas a los y las deportistas para gestionar la derrota y la victoria.

SPEAKER/COMENTARISTA:

- Haz de speaker del partido.
- También puedes hablar de las personas externas al partido.
- Deja que el cámara grave tu retransmisión sobre el partido.

COMMUNITY MANAGER:

- Patrocina el evento por redes sociales (puedes usar los *Visual Thinkings* creados).
- Apóyate en el cámara para obtener recursos para redes sociales (Instagram y/o Tik Tok).
- Deja al cámara y al speaker realizar un directo para las redes sociales.
- Responsabilízate de gestionar las redes sociales después del evento (Instagram y/o Tik Tok).

DINAMIZADOR/A DE GRADA:

- Conoce a la gente de la grada.
- Muéstrate activo, no te sientes nunca.
- Pide a la grada que anime.
- En los tiempos muertos y media parte realiza algún juego o dinámica.
- Felicita a la grada por la participación.

PERIODISTA:

- Prepárate unas preguntas antes del partido e interroga al speaker antes, durante y después del partido.
- Después del partido, coge a un jugador/a de cada equipo para hacerle un par de preguntas.
- Entrevista los entrenadores/as o a otro miembro del staff (fisioterapeuta, psicólogo deportivo/a, preparador físico, etc.) que no esté ocupado/a.

CÁMARA:

- Haz un reportaje (fotográfico y de vídeo) del partido.
- Puedes grabar directos en Instagram y tik tok (pide ayuda al community manager).
- Mantente cerca del speaker o comentarista para grabar también lo que retransmita sobre el partido.

GRADA:

- Actúa como si fueses espectador real de un partido real de tchoukball.
- Haz caso a las pautas del dinamizador/a de grada.

SEGUNDO ENTRENADOR/A Y NUTRICIONISTA:

- Da soporte al/la fisioterapeuta, ayúdalo en todo momento.
- Cuando haya jugadores/as descansando, recomiéndales que se mantengan hidratados.
- Corrige las posturas erróneas durante el calentamiento y la vuelta a la calma.
- Asegúrate que todo el mundo esté bien.
- Da recomendaciones de hidratación y nutrición para recuperar a los y las deportistas después del partido.

ENTRENADOR/A:

- Estate pendiente de tus jugadores y jugadoras.
- Motívalos durante el calentamiento, partido y vuelta a la calma.
- Realiza los cambios que consideres necesarios durante el juego.

MATERIAL:

- Vigila que el material se utilice de forma adecuada y que quede recogido al cambiar de partido.
- Coge todas las pelotas que salgan del terreno de juego.

DJ:

- Pon música para motivar el ambiente.
- Puedes poner canciones siempre que no tengan una letra sexista o discriminatoria.

Tabla 17

Ficha de proyecto e instrumento de evaluación para el proyecto

NOMBRE DEL EQUIPO Y LETRA (A,B O C):
CURSO:

1.- ROLES Y FUNCIONES:

ROL:	FUNCIONES:
Animadores/as	<ul style="list-style-type: none">• Animad a los equipos y a cada uno de los jugadores y jugadoras.• Cread una coreografía con la música que os ponga el o la DJ.
Árbitro/a	<ul style="list-style-type: none">• Arbitra un partido de tchoukball según las reglas (recuerda la regla del 3; 3 pasos, 3 pases y 3 lanzamientos al mismo tchouk).• No dejes pasar malas conductas.• Si es necesario, puedes sacar a los jugadores fuera del terreno de juego.• Puedes usar el silbato para pausar el partido siempre que sea necesario.• Puedes usar el silbato para indicar el fin de juego (final del partido).

<p>Speaker/comentarista</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Haz de speaker del partido con el micro conectado al altavoz. • También puedes hablar de las personas externas al partido. • Deja que el cámara grave tu retransmisión sobre el partido.
<p>Psicólogo/a deportivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trata al jugador/a con más dificultades. • Apoya al entrador. • Realiza una charla motivadora a los jugadores antes del partido. • Si alguien se hace daño durante el partido, encárgate de ayudarlo/a emocionalmente. • Motiva a los jugadores/as que están descansando. • Da consignas a los y las deportistas para gestionar la derrota y la victoria.
<p>Periodista</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prepárate unas preguntas antes del partido e interroga al speaker antes, durante y después del partido. • Después del partido, coge a un jugador/a de cada equipo para hacerle un par de preguntas. • Entrevista los entrenadores/as o a otro miembro del staff (fisioterapeuta, psicólogo deportivo/a, preparador físico, etc.) que no esté ocupado/a.

Community manager	<ul style="list-style-type: none"> • Patrocina el evento por redes sociales (puedes usar los <i>Visual Thinkings</i> creados). • Apóyate en el cámara para obtener recursos para redes sociales (Instagram y/o Tik Tok). • Deja al cámara y al speaker realizar un directo para las redes sociales. • Responsabilízate de gestionar las redes sociales después del evento (Instagram y/o Tik Tok).
Grada	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa como si fueses espectador real de un partido real de tchoukball. • Haz caso a las pautas del dinamizador/a de grada.
Dinamizador/a de grada	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce a la gente de la grada. • Muéstrate activo, no te sientes nunca. • Pide a la grada que anime. • En los tiempos muertos y media parte realiza algún juego o dinámica. • Felicita a la grada por la participación.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Vigila que el material se utilice de forma adecuada y que quede recogido al cambiar de partido. • Coge todas las pelotas que salgan del terreno de juego.
DJ	<ul style="list-style-type: none"> • Pon música para motivar el ambiente. • Puedes poner canciones siempre que no tengan una letra sexista o discriminatoria

Cámara	<ul style="list-style-type: none"> • Haz un reportaje (fotográfico y de vídeo) del partido. • Puedes grabar directos en Instagram y tik tok (pide ayuda al community manager). • Mantente cerca del speaker o comentarista para grabar también lo que retransmita sobre el partido.
Preparador/a físico	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y dinamiza un calentamiento y una vuelta a la calma para tus jugadores y jugadoras.
Árbitro/a	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitra un partido de tchoukball según las reglas (recuerda la regla del 3; 3 pasos, 3 pases y 3 lanzamientos al mismo tchouk). • No dejes pasar malas conductas. • Si es necesario, puedes sacar a los jugadores fuera del terreno de juego. • Puedes usar el silbato para pausar el partido siempre que sea necesario. • Puedes usar el silbato para indicar el fin de juego (final del partido).
Entrenador/a	<ul style="list-style-type: none"> • Estate pendiente de tus jugadores y jugadoras. • Motívalos durante el calentamiento, partido y vuelta a la calma. • Realiza los cambios que consideres necesarios durante el juego.

2.- ASIGNACIÓN DE ROLES:

ROL:	NOMBRE Y APELLIDOS:
Animadores/as	
Árbitro/a	
Speaker/comentarista	
Psicólogo/a deportivo	
Periodista	
Community manager	
Grada	
Dinamizador/a de grada	
Recogedor/a de pelotas	
DJ	
Cámara	
Preparador/a físico	
Árbitro/a	
Entrenador/a	

3.- FIJAMOS LOS OBJETIVOS DE EQUIPO QUE EVALUAREMOS AL FINAL DEL PROYECTO

OBJETIVOS GRUPALES	NO LOGRADO	SUFICIENTE E 5 PUNTOS	BIEN 6 PUNTOS	NOTABLE E 7-8 PUNTOS	SOBRESALIENTE 9-10 PUNTOS

PARA EL PROYECTO						
1	Acordar adecuadamente con el equipo los roles en función de las preferencias personales.					
2	Participar activamente y estar comprometidos con el proyecto.					
3	Mostrarnos generosos y tolerantes con el alumnado de 1º de la ESO.					
4	Mostrar respeto por el					

	alumnado de 1° de la ESO.					
5	Coordinarnos con el equipo para resolver los conflictos y posibles inconvenientes de forma ágil.					

4.- FIJAMOS LOS COMPROMISOS PERSONALES* PARA MEJORAR EL PROYECTO GRUPAL (potenciar el trabajo de debilidades):

ROL:	COMPROMISOS PERSONALES:
Animadores/as	- -
Árbitro/a	- -
Speaker/comentarista	- -
Psicólogo/a deportivo	- -
Periodista	-

	-
Community manager	- -
Grada	- -
Dinamizador/a de grada	- -
Recogedor/a de pelotas	- -
DJ	- -
Cámara	- -

*Ejemplo de compromisos personales: cumplir mis funciones, respetar a mis compañeros y compañeras, participar y no estar siempre callado/a, representar el rol de forma seria, estar más activo en la representación del rol, etc.

5.- ¿QUÉ HACEMOS BIEN? ¿QUÉ APORTAMOS AL PROYECTO?:

6.- ¿QUÉ PODEMOS MEJORAR?:

Tabla 18

Instrumento de evaluación para el proyecto final (sesión culminativa)

INTERVENCIÓN CON 1º DE LA ESO (PROYECTO FINAL)

7.- ¿HEMOS CUMPLIDO CON EL ROL ASIGNADO? Una vez finalizado el proyecto, os tendréis que reunir y valorar ENTRE TODOS si cada miembro del grupo ha cumplido con su ROL.

<u>Nombre de la persona y rol:</u>											
•		•		•		•		•		•	
•		•		•		•		•		•	
<u>Nom</u>	<u>Valora</u>										
<u>bre</u>	<u>ción</u>										

**Las valoraciones serán: A-Muy bien B-Bien C-Debe mejorar*

8.- EVALUACIÓN GRUPAL SOBRE LA CONSECUCIÓN DE OBJETIVOS DE EQUIPO RECORDADLOS Y CONSENSUAD POR VOTACIÓN UNA NOTA SOBRE 10 PUNTOS.

*En este apartado, debemos discutir la consecución de cada objetivo y consensuar una nota sobre 10. Cuidado que, si dista significativamente de la calificación de la profesora, se podrá obtener una calificación negativa, por no ser capaces de evaluar con criterio vuestra forma de trabajar.

OBJETIVOS GRUPALES PARA EL PROYECTO	NO LOGRAD O	SUFICIENT E 5 PUNTOS	BIEN 6 PUNTO S	NOTABL E 7-8 PUNTOS	SOBRESALIEN TE 9-10 PUNTOS
1 Acordar adecuadament e con el equipo los roles en función de las preferencias personales.					
2 Participar activamente y estar comprometid os con el proyecto.					
3 Mostrarnos generosos y tolerantes con el alumnado					

	de 1° de la ESO.					
4	Mostrar respeto por el alumnado de 1° de la ESO.					
5	Coordinarnos con el equipo para resolver los conflictos y posibles inconvenientes de forma ágil.					

NOTA GRUPAL FINAL:

9.- FIRMA DE CONFORMIDAD DE TODOS/AS LOS/LAS COMPONENTES DEL GRUPO:

10.- OBSERVACIONES FINALES:

Tabla 19

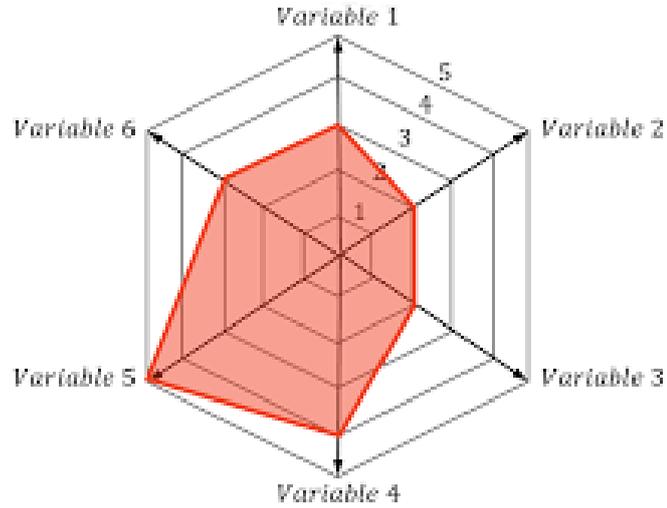
Instrumento de evaluación para actitud y asistencia (check-list)

Nombre alumno/a:		
<u>ÍTEMS</u>		
¿Siempre viste con ropa deportiva?	✓	✗
¿Respetas los hábitos de higiene?	✓	✗
¿Participas activamente?	✓	✗
¿Muestras respeto por el resto de compañeros/as?	✓	✗
¿Muestras respeto por el material?	✓	✗
¿Muestras respeto por la profesora?	✓	✗
¿Se esfuerza por mejorar?	✓	✗
¿Muestra una progresión desde el inicio de la UD hasta el final?	✓	✗

*NÚMERO DE  : 7-8 excelente / 6-5 notable / 4 bien / 3 suficiente / menos de 3 no puntúa

Tabla 20

Instrumento de evaluación para el visual thinking: gráfico radial y tabla



VARIABLES		LÍNEAS	
1	Diseño: visual y claro	1	No contiene
2	Contenido base: resume claramente la información esencial	2	Insuficiente
3	Contenido extra: aporta contenido extra	3	Bien
4	Ortografía: no existente errores ortográficos	4	Notable
5	Veracidad: el contenido es veraz	5	Sobresaliente
6	QR: se incluye QR que amplía la información		

MEDIA GRUPAL CON TODAS LAS VARIABLES: