



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel**  
**Universidad Zaragoza**

## **Trabajo Fin de Grado**

---

Integrando el "pickleball" como contenido en educación física en Educación Primaria.

Integrating pickleball as content in physical education in Primary Education.

**Autor**

Sergio Roche Gonzalo

**Director**

Miguel Ángel Ortega Zayas

Grado en Magisterio de Educación Primaria

Curso académico 2023-2024

Integrando el "pickleball" como contenido en educación física en Educación Primaria

### **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en la integración del pickleball en el currículo de Educación Física de Educación Primaria. El pickleball, un deporte de raqueta y pala, destaca por su accesibilidad, bajo costo y facilidad de implementación en diversos entornos escolares. Esta propuesta didáctica busca no solo promover la actividad física entre los alumnos, sino también fomentar valores como la inclusión, la cooperación y el cuidado del medio ambiente mediante la construcción de las palas con materiales reciclados en colaboración con la asignatura de Educación Plástica y Visual. A través de una metodología comprensiva, se pretende mejorar la experiencia educativa y personal de los alumnos, ofreciendo una alternativa a los deportes tradicionales que se practican en las escuelas.

***PALABRAS CLAVE:*** Pickleball, interdisciplinariedad, educación física, educación primaria, metodología, enseñanza y aprendizaje.

Integrating pickleball as content in physical education in Primary Education

### **ABSTRACT:**

This Final Degree Project (TFG) focuses on the integration of pickleball into the Primary School Physical Education curriculum. Pickleball, a racket and paddle sport, stands out for its accessibility, low cost and ease of implementation in different school environments. This didactic proposal seeks not only to promote physical activity among pupils, but also to foster values such as inclusion, cooperation and care for the environment through the construction of the paddles with recycled materials in collaboration with the subject of Plastic and Visual Education. Through a comprehensive methodology, the aim is to improve the educational and personal experience of the pupils, offering an alternative to the traditional sports practised in schools.

***KEY WORDS:*** Pickleball, interdisciplinarity, physical education, primary education, methodology, teaching and learning.

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Introducción.....</b>   | <b>4</b>  |
| <b>1.1 Justificación.....</b>   | <b>4</b>  |
| <b>2. Marco teórico.....</b>  | <b>5</b>  |
| <b>2.1. Antecedentes históricos.....</b>  | <b>5</b>  |
| <b>2.2 Los deportes de raqueta y pala.....</b>  | <b>6</b>  |
| <b>2.3 Características fundamentales.....</b>   | <b>9</b>  |
| 2.4 Adaptación a las habilidades motrices.....  | 10        |
| <b>2.5 Componentes estructurales que conforman el juego.....</b>                                  | <b>10</b> |
| 2.5.1 El implemento.....  | 11        |
| 2.5.2 El móvil.....   | 11        |
| 2.5.3 Espacio y subespacio deportivo.....   | 11        |
| 2.5.4 Objetivo del juego.....   | 12        |
| 2.5.5 Reglas e incorrecciones.....  | 12        |
| 2.5.6 Participantes del juego.....  | 13        |
| 2.5.7 Tiempo de juego o puntuación.....   | 13        |
| 2.5.8 Acciones motrices.....  | 13        |
| <b>2.6 Justificación de la incorporación de los deportes de raqueta y pala en la escuela.....</b> | <b>14</b> |
| <b>2.7 Deporte alternativos.....</b>  | <b>16</b> |
| <b>2.8 Potencial educativo.....</b>   | <b>17</b> |
| <b>2.9 Pickleball.....</b>  | <b>17</b> |
| <b>3. Objetivos.....</b>  | <b>18</b> |
| 3.1 Objetivos Generales.....  | 19        |
| 3.2 Objetivos específicos.....  | 19        |
| <b>4. Unidad didáctica.....</b>   | <b>20</b> |
| 4.1 Título.....   | 20        |
| 4.2 Introducción.....   | 20        |
| 4.3 Vinculación curricular.....   | 21        |
| 4.4 Descriptores operativos.....  | 24        |
| 4.5 Situaciones de aprendizaje y temporalización.....   | 27        |
| 4.6 Orientaciones didácticas.....   | 27        |
| 4.6.1 Modelo pedagógico.....  | 27        |
| 4.6.2 Estilos de enseñanza.....   | 29        |
| 4.6.3 Estrategias didácticas.....   | 30        |
| 4.7 Sesiones.....   | 32        |
| 4.8 Evaluación.....   | 61        |
| <b>5. Discusión.....</b>  | <b>63</b> |
| 5.1 Conclusiones.....   | 64        |
| 5.2 Limitaciones del estudio y perspectiva de futuro.....   | 65        |
| <b>6. Referencias bibliográficas.....</b>   | <b>66</b> |
| <b>7. Anexos.....</b>   | <b>71</b> |

## **1. Introducción**

### **1.1 Justificación**

Cada día se le da más importancia a la práctica de actividad física como hábito saludable y como consecuencia de ello, los deportes de raqueta y pala (DRP) cada vez han ganado más popularidad. Los DRP son practicados por jugadores de diferente edad, habilidad, nivel, etc, por lo que es una actividad muy accesible para una gran parte de la población y como alternativa a los deportes tradicionalmente más practicados. (Falcón et al, 2020)

Se afirma también que las particularidades de los DRP, como su poca dificultad y su gran accesibilidad e iniciación a ellos, los convierten en una práctica popular y extendida en el ámbito escolar y extraescolar (Pradas, 2004).

A pesar de ello, los DRP pueden resultar ser un contenido a veces desconocido por los docentes, pese al gran interés que genera en el alumnado (Munar, 1995).

De hecho a pesar del mencionado interés que los DRP despiertan en el alumnado, este interés no es satisfecho en el área de Educación física, ya sea por no trabajar el contenido de manera suficiente o adecuada (Aznar y González 2004).

Es por ello por lo que el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en un deporte de raqueta y pala, concretamente en el Pickleball, un deporte alternativo que no ha sido analizado en la Comunidad de Aragón y es un contenido que encaja a la perfección con el actual currículo de Educación Primaria, específicamente en el área curricular de Educación Física, ya que, los deportes alternativos promueven valores de igualdad, cooperación, inclusión e igualdad debido a que pueden ser practicados por cualquier individuo independiente de sus características o destrezas (González et al. 2022). Además de que los deportes alternativos van a ser una herramienta que va a ayudar a desmarcarse del carácter competitivo marcado en los deportes convencionales e incrementar actitudes recreativas, de cooperación y de comunicación (Carrillo et al. 2016).

Todavía no existen un gran número de deportistas reconocidos a nivel mundial en este deporte por lo que la convierte en una modalidad desconocida y como consecuencia no suelen ser impartidos en los centros educativos (Lopez et al. 2020; Robles 2021).

## **2. Marco teórico**

Durante todo el trabajo se ha tenido en cuenta la ley orgánica vigente LOMLOE, Ley Orgánica por la que se modifica la Ley Orgánica de Educación, como la orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (**Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022**) (anexo II).

### **2.1. Antecedentes históricos**

Conocer los antecedentes históricos de los juegos de raqueta y pala es fundamental para entender su evolución. Diversos estudios indican que ya en las culturas neolíticas se jugaba a juegos de pelota. En particular, cabe destacar que en las culturas mesoamericanas se practicaba principalmente un juego de pelota que consistía en golpear la pelota con la cadera (Hernández, 1998).

Los persas practicaban el “Ciogan” o “Tchigan”, con una especie de raqueta pequeña este último juego mencionado se considera el antecesor del “Jeu de Paume” o “Chicane”, juego de origen francés reconocido como la antesala a los distintos juegos que conforman los DRP en la actualidad. Este juego ya era practicado por los romanos conocido como “Ludus pilar cum palma”. Este juego al principio se jugaba con la mano y más tarde se modificó pudiéndose utilizar un implemento para utilizar la pelota (Ruiz, 1996).

También coincide con que fueron los romanos los que implementaron en Europa el juego de pelota y establecieron las bases del ya mencionado juego “Jeu de Paume”(Almonacid 2012). Además es bastante interesante que la práctica de este juego desde sus inicios la llevará a cabo también mujeres (Barbany et al. 1992).

Gracias a la romanización, estos juegos se introdujeron en nuestro país. Se puede analizar su evolución en diferentes textos y obras de la época, como "Las Etimologías" de

Isidoro de Sevilla, el "Libro de Apolonio", el "Fuero Real de España", el "Libro de los Juegos" y las "Cantigas de Santa María" de Alfonso X, así como en el "Libro del Buen Amor" del Arcipreste de Hita (Hernández, 1998).

El primer gran impulso de los juegos de pelota donde se requería un golpeo a través de un implemento es en Francia. Más precisamente el juego de "Jeu de Paume" (explicado con anterioridad), en sus dos disciplinas, corto y largo. Y es en los siglos XVI y XVII cuando el juego de pelota se extiende por Europa hasta que aconteció la Revolución Francesa y el juego de raqueta empezó a decaer hasta casi desaparecer en el siglo XVIII y no es hasta el siglo XIX cuando se vuelven a retomar dichas actividades y a aparecer las modalidades que conservamos actualmente difundiendo por todo el mundo en el siglo XX. (badminton, tenis, squash, tenis de mesa, modalidades de frontón, y el pádel) (Hernández, 1998).

Cabe resaltar que esta perspectiva más moderna del deporte se inicia y evoluciona en Inglaterra a lo largo del siglo XIX y ya a partir de Inglaterra al resto del mundo. La configuración deportiva constituida por clubes hace que los deportes se reglamenten y se vayan divulgando mientras aumentan los clubes, sus estructuras superiores y la competición. Los DRP también les afecta dicho movimiento lo que supone que hoy en día sean populares en todo el mundo y sean prácticas por un gran número de personas, además contando con la ventaja de que se pueden acoplar a cualquier edad y sexo (Hernández, 1998).

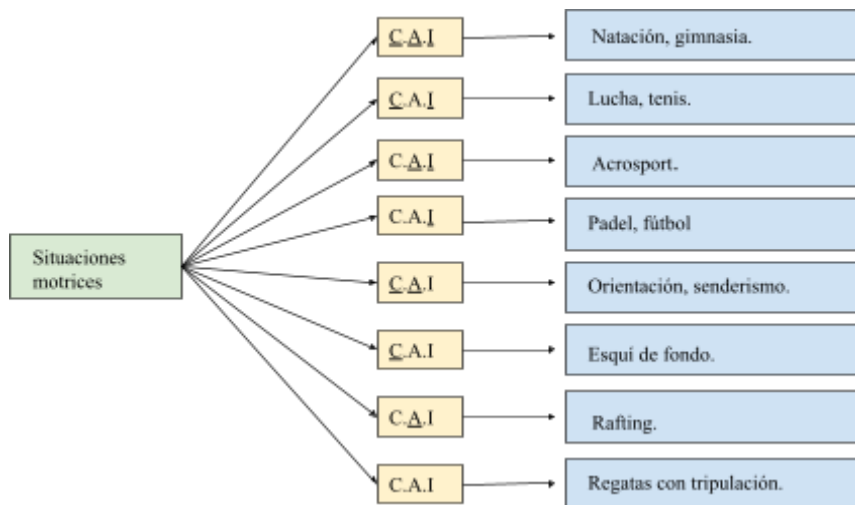
## **2.2 Los deportes de raqueta y pala**

Se impulsó una forma de clasificar los juegos motrices basándose en la aparición o no de las siguientes 3 variables: adversarios, compañeros y entorno físico. Por lo que la combinación de estas 3 distintas variables mencionadas anteriormente dieron lugar a 8 situaciones motrices ya que la lógica interna es diferente en cada una, tal y como se observa en la Figura 1. Parlebas (Parlebas, 1981)

C= compañeros. A=adversarios. I= incertidumbre. Si alguna de estas 3 letras está subrayada significa que existe ausencia de la misma (Parlebas, 1981).

**Figura 1**

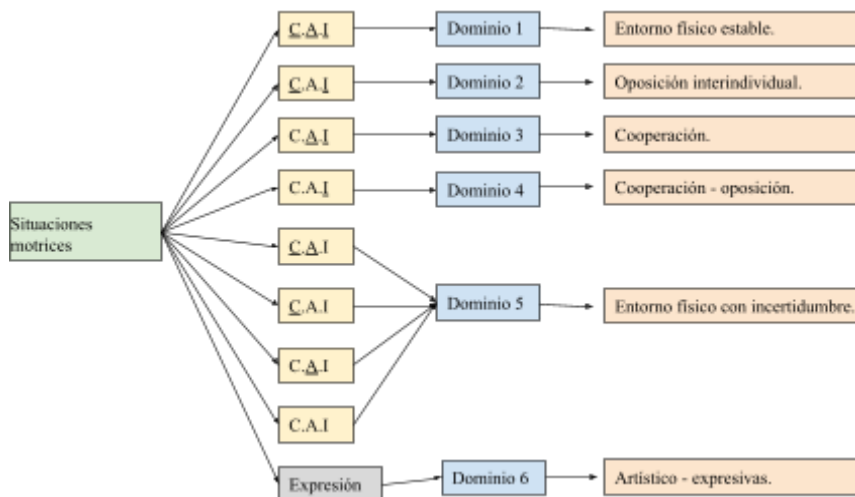
*Clasificación de los Juegos Motrices de Parlebas (1981).* Modificación propia.



A su vez Larraz, modificó la clasificación expuesta por Parlebas (figura 1) , y añadió las acciones artístico expresivas, por lo que la clasificación se determinó de esta manera: (Larraz, 2008). Según se observa en la Figura 2.

**Figura 2.**

*Clasificación de los Dominios de Acción Motriz de Larraz (2008).* Modificación propia.



Los juegos/deportes de raqueta y pala encajaría en el dominio de acción motriz 2 de oposición interindividual y a la segunda situación (CΔI), en el caso de que se jugase entre 2 individuos en un 1 contra 1 y en el caso de aquellas que se juegan por parejas contra otras parejas pertenecería al dominio de acción motriz 4 de cooperación-oposición, (CAI). Pero

dependiendo de las actividades que plantees durante una unidad didáctica de raqueta y pala, podría encajar también en el dominio 3, situación C.A.I., ya que se pueden plantear retos cooperativos al alumnado, donde la oposición no aparezca y tengan que cooperar entre ellos para conseguir el objetivo de dichos retos.

El concepto de deportes de raqueta y pala (DRP) se puede definir a partir de diferentes autores. Se puede definir los DRP como juegos competitivos reglados e institucionalizados que se caracterizan por la utilización de un implemento basado en un bastidor con mango para golpear el móvil (Coromines 1981) . Otra definición parecida sería que los DRP son actividades deportivas reglamentadas que requieren el golpeo con un implemento y están clasificadas como deportes de oposición, ya que existen uno o dos oponentes cuyo objetivo es vencer durante el juego (Pradas 2002) .

Los DRP, definidos como deportes de enfrentamiento indirecto, realizados en un espacio común, en el cual una red puede dividir dicho espacio y la participación es alternativa sobre el móvil, por parte de los jugadores, los cuales para golpear el móvil necesitan una pala o raqueta con una serie de características para así desarrollar sus conductas motoras (Cabello, 2002).

También se define como los deportes de adversario, en los que se utiliza un implemento (raqueta o pala), para golpear un móvil y así conseguir hacer un punto frente al adversario, en el caso de que el objetivo sea competitivo, o mantener el móvil constantemente en juego, si el objetivo perseguido es cooperativo (Aznar y González 2004).

En relación a los DRP, los podemos definir como las modalidades deportivas en los que es imprescindible la utilización de un implemento (raqueta o pala) para poder llevar a cabo la actividad (Martínez, 2014).

Otra manera de entender los deportes de raqueta, como aquellas actividades físicas en las que son necesarias la utilización de un implemento, se produce una confrontación indirecta, en un espacio común el cuál puede estar dividido por una red, la participación es alternativa por parte de los protagonistas sobre el móvil, y estos mismos desarrollaran sus conductas motoras a través de la utilización del mencionado implemento (Pradas y Castellar 2015).

Distintas actividades tanto lúdicas como deportivas, que requieren de un implemento (raqueta o pala), para golpear el móvil (pelota, volante, indiaca), estas actividades son tanto individuales como con más jugadores y dependiendo del objetivo si tiene fin cooperativo o fin competitivo se intentará o mantener el máximo tiempo posible el móvil en juego o bien intentará conseguir un punto contra el rival (Aznar, 2014).

### **2.3 Características fundamentales**

Se distinguen cinco tipos de habilidades motrices que aparecen en todos los DPR (Pradas, 2004):

- Habilidades perceptivo-motoras: Competencias necesarias para sincronizar los sistemas sensoriales con los movimientos del cuerpo y del implemento. (percepción y estructuración espacio-temporal)
- Habilidades coordinativas y equilibrio. Son el cimiento para el desarrollo de las acciones motrices que se adquieren durante el juego.(coordinación dinámica general, coordinación óculo-manual, coordinación segmentaria, control postural y equilibrio)
- Habilidades motrices básicas. Son los actos motores que se realizan de manera natural y que forman la configuración sensomotora básica, que servirá como base para el resto de acciones motrices que se utilizarán en cada acción de juego (desplazamientos, saltos, equilibrios, giros, lanzamientos y recepciones).
- Habilidades motrices genéricas. Combinación de habilidades básicas (botes, golpeos, conducciones, fintas, pases, bloqueos...)
- Habilidades motrices específicas. Combinación de las habilidades básicas pero dirigidas a modelos de ejecución específicos de cada disciplina de los DPR.

### **2.4 Adaptación a las habilidades motrices**

Después de haber explicado el concepto de DPR, ahora se analizará la incorporación basados en las fases del desarrollo motor y cómo se podrían plantear las actividades partiendo de este desarrollo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en los DRP, tiene que atender una lógica evolutiva que va a ir marcada por la metodología del docente, la edad del alumnado y el ritmo de aprendizaje del alumnado que va a ser diferente de unos sujetos a otros y se tendrá que tener en consideración para las respectivas adaptaciones de las situaciones de aprendizaje diseñadas. A continuación se explicará el siguiente proceso de modelo de enseñanza-aprendizaje pero omitiremos las fases que no incluye la Educación Primaria (Pradas, 2004).

**6-8 años.** Adaptación al tercer elemento (raqueta). Coordinación mano-raquetamóvil y pierna-mano-raqueta-móvil. Siempre el alumnado dispondrá de una raqueta y se trabajará en grupos pequeños al principio, estos grupos irán evolucionando a parejas en dos líneas enfrentadas para finalizar con cuatro filas. Es importante que el alumnado adquiera el control del móvil.

**8 a 10 años.** Adaptación al espacio y volumen. El juego se desarrollará en una pista de juego delimitada y tendrán que adaptarse a las restricciones.

**10 a 12 años.** Aplicación de los fundamentos básicos ya aprendidos. Adquirir y poner en práctica las habilidades motrices combinando aspectos cualitativos de movimiento, técnicos y conocimientos tácticos para realizar con éxito una acción.

## **2.5 Componentes estructurales que conforman el juego**

Se encuentran aspectos comunes en todos los deportes en lo que respecta a la acción del juego que se desarrolla en ellos, por lo que se determina en dos componentes: las particularidades personales de cada persona que realiza la acción y la estructura del deporte donde realizan el desempeño, así que teniendo en cuenta esto último hay que observar al “deportista” y al “deporte” conjuntamente. Por lo que para determinar la lógica interna se le dará valor a estas dos distintas pautas: importancia a la técnica de las acciones y las que vienen dictadas por el comportamiento estratégico junto con la estructura del deporte (Hernández, 1998).

Y a continuación se describirán los elementos estructurales de los DRP que distingue Aznar (2011) que son los siguientes:

### **2.5.1 El implemento**

Méndez (2003), define el implemento como el “instrumento o herramienta utilizada en ocasiones para propulsar y recibir el móvil (raqueta, stick, crosse, pala, remonte,...)”(p.129). Este autor indica que embarca un gran variedad de raquetas y otras herramientas para golpear la pelota.

De los cuales lo más comunes son la raqueta y la pala que González y Aznar (2004) los define como “objetos formados por una cabeza redondeada (semi-ovoidal) y plana, unida a un mango por donde sujetar, para poder realizar la acción de golpear un móvil” (p.14).

### **2.5.2 El móvil**

El móvil es una pelota o volante en una gran variedad de forma, tamaño, peso y material que lo constituye el cual va a concluir la fluidez con la que evoluciona el juego (Pradas, 2002).

El móvil es el elemento que utilizarán los individuos para realizar el intercambio de golpes y la posesión de este, es el que decidirá quién está tomando acciones defensivas u ofensivas. Además el móvil debe ser adaptado al espacio de juego y al nivel de habilidad de los participantes, por lo que el móvil modificará las características del juego (complejidad y fluidez) (Méndez, 2003).

### **2.5.3 Espacio y subespacio deportivo**

El espacio o subespacio deportivo como uno de los elementos más relevantes en la estructura de un deporte ya que va a influir en el comportamiento de los distintos individuos que participen (Orts, 1999).

Según Parlebas (1988) el espacio conforma el cimiento imprescindible de cualquier deporte, en el que los participantes pueden situarse en el espacio de varias formas siguiendo el reglamento.

- Espacio común: Lo comparten los participantes.
- Espacio antitético: Los participantes tienen restringido el acceso a las zonas del campo pertenecientes al adversario o una zona inaccesible.

El espacio puede ser tanto interior como exterior, fácilmente accesible para el ámbito escolar teniendo en cuenta que los DRP, pueden realizarse en diferentes espacios (patios, pabellón, etc.) y con diferente tipo de suelo (cemento, tierra, madera, etc.)

#### **2.5.4 Objetivo del juego**

En los DRP, se pueden encontrar objetivos con un fin cooperativo, el cual consistirá en intentar mantener el móvil en el aire dando el máximo de golpes posibles entre los compañeros y también objetivos con un fin competitivo en el que el participante intentará conseguir anotar un tanto frente a su adversario, este último objetivo es el más común en los DRP ya que por naturaleza con juegos de oposición por lo que darán lugar a objetivos contrapuestos y a la competición donde se dará pie al intercambio constante de conductas ofensivas y defensivas entre los participantes (Aznar, 2014).

Se utiliza el término de “comunicación motriz” para indicar las interacciones que se producen entre los participantes pudiendo ser de colaboración de oposición o de colaboración-oposición (Blázquez, 1986; Orts 1999; Parlebas 1988)

#### **2.5.5 Reglas e incorrecciones**

Bunker y Thorpe (1982) indican que “los alumnos deben entender las reglas del juego desde el principio, por muy simples que sean, puesto que son las que configuran el juego” (p.19)

Además acerca del reglamento y las diferentes modalidades en los deportes de raqueta y pala:

Las limitaciones reglamentarias, aplicadas a los deportes de raqueta y pala, varían según la modalidad practicada, aunque se puede afirmar que, en general, mantienen algunas características en común, por ejemplo, solo se puede golpear una vez el móvil antes de pasarlo al contrario, solamente se puede golpear el móvil con el implemento, no se puede invadir el campo contrario (en los deportes de cancha dividida), etc (Aznar, 2014).

### **2.5.6 Participantes del juego**

Los individuos que participan en el juego se les llama “participantes”, respecto al número de jugadores, es interesante reducir el número de participantes para simplificar el juego e ir aumentando o descompensándolo conforme vayan desarrollando las habilidades (Méndez, 2003).

En los DRP, la participación normalmente es alternativa por lo que se puede practicar tanto de forma libre como organizando y variando tanto grupos como intervenciones. (Grupos mixtos, grupos separados por sexo, número específico de intervenciones, etc.) (Aznar, 2014).

### **2.5.7 Tiempo de juego o puntuación**

Las restricciones espacio-temporales nos van a indicar cuando aparece una acción o desenlace de juego y en qué lugar, es un factor que tiene que estar recogido en el reglamento y va a ser totalmente decisivo en la lógica interna del juego (Orts, 1999).

Campos y Tomás (2005) hacen referencia a dos tipos de tiempos:

- Tiempo estable: El tiempo relativo fijado por la normativa: duración del partido (fútbol, baloncesto, balonmano)
- Tiempo inestable: El tiempo varía según la puntuación.

Los DRP se van a guiar generalmente por un tiempo inestable ya que normalmente se organiza por juegos/sets y la duración del partido la va a indicar en cuánto tiempo consiguen llegar a los juegos establecidos.

### **2.5.8 Acciones motrices**

Las acciones motrices conforman los aspectos esenciales y básicos de la composición de un deporte, por lo que este autor define la acción motriz, como la acción que realiza una persona y que tiene coherencia dentro de un contexto determinado a partir de los propios condicionantes del juego que van a determinar los objetivos motores (Hernández, 2000).

Para la acción motriz se tendrá en cuenta tanto la habilidad técnica como el conocimiento de los diferentes aspectos tácticos del juego. Estas habilidades y conocimientos cambiarán de unos deportes a otros (Aznar, 2014).

El conocimiento y desempeño táctico tiene influencia en todas las variables que definen la estructura funcional del deporte (técnica, reglamento, espacio), convirtiendo los roles tácticos o estratégicos (toma de decisiones, labor, acciones, etc.) en uno de los elementos más importantes en dicha incidencia y los subroles tácticos (conductas motrices que toma el jugador durante el juego) (Aznar, 2014).

## **2.6 Justificación de la incorporación de los deportes de raqueta y pala en la escuela**

La poca habilidad exigida para la realización del mismo, la rápida iniciación y que permite durante su actividad un alto compromiso motor en el alumnado son particulares de los DRP que los está convirtiendo en deportes muy populares en el ámbito escolar y extraescolar (Pradas, 2004).

Melchor Gutiérrez (1995) en su libro “valores sociales y deporte” describe que los niños que practican DRP durante la Educación Primaria experimentan una serie de valores que contribuyen a su desarrollo, los cuales son los siguientes:

- Compañerismo: Trabajar cooperativamente con tu pareja facilitará obtener mejores resultados que si el alumno participa de manera individualista.
- La deportividad y el juego limpio.
- El éxito personal y del grupo en los deportes de DRP de pareja: Crear una interdependencia positiva en el grupo, en el que los alumnos entiendan que para obtener el éxito personal necesitan que sus compañeros también logren el éxito.
- La expresión de sentimientos y emociones durante el transcurso del juego, la alegría de lograr un punto va a contrastar con la frustración del rival al recibir un punto.
- Habilidad para moverse por todo el campo con confianza.
- Logro y autoimagen: Al observar que van progresando en su aprendizaje, mejorando su desempeño y obteniendo resultados van a mejorar la percepción de sí mismos y esto se refleja positivamente en su vida personal.

La realización DRP en el área de Educación Física, ofrecen una gran variedad de beneficios como los siguientes (Cabello, 2002; Cabello y Torres 2004):

- Desarrollo cognitivo (mezclando estilos de enseñanza).
- Formación físico-motriz.
- Relaciones interpersonales (son deportes individuales en contexto colectivo).
- Organización de la clase (actividad dinámica y ordenada)
- Evaluación objetiva e individual

Los deportes de raqueta y pala aportan a la construcción de las capacidades perceptivo-motrices, ayudan al autoconocimiento y control del cuerpo, así como el desarrollo el dominio y control motor, benefician a la educación en valores y para la salud además de ser un contenido por su alto componente cultural (Jiménez 2009).

Cabello y Torres (2004), destacan la gran cantidad de beneficios que aportan los DRP y los divide en dos apartados.

1. Referentes a la práctica saludable:

- Nivel cardiovascular: Beneficios en la frecuencia cardiaca e hipertensión, además de un aumento de movilización y utilización de sustratos.
- Nivel locomotor: Fortalecimiento óseo, tendinoso y ligamentoso, desarrollo muscular y de la coordinación intramuscular, y progreso de los niveles de elasticidad muscular.
- Nivel psico-social: Mejora de la autoestima, confort psicológico, desarrollo de las relaciones sociales, etc.

2. Referentes al propio deporte:

- Nivel físico: Desarrollo en las diferentes cualidades físicas, sobre todo aquellas referentes al nivel coordinativo que son muy trabajadas en este tipo de deportes.
- Nivel técnico: La práctica de los DRP, conseguirá desarrollar una mayor coordinación con el implemento y un aumento del dominio del móvil.

- Nivel táctico: A través de la experiencia, la observación y el análisis, el alumnado irá adquiriendo y formulando reglas de acción que les permitirá ir aumentando el éxito en sus acciones.

Los deportes de raqueta y pala son un contenido que encaja perfectamente en el ámbito educativo de primaria, en lo que se refiere a interculturalidad, coeducación y no discriminación por la habilidad motriz, ya que para la práctica del mismo se requiere de un material nuevo y alternativo por lo que el conocimiento y experiencia sobre estos será prácticamente el mismo (Aznar, 2014)

## **2.7 Deporte alternativos**

El pickleball es un deporte alternativo. El concepto de deporte alternativo se empieza a definir a principios del siglo XXI.

El deporte alternativo es aquel que es diferente al tradicional, por utilizar un material cuyo fin no era para realizar una práctica físico-deportiva, o para utilizarlo en esa práctica físico-deportiva en concreto (Barbero, 2000).

A su vez Hernández (2007) define el deporte alternativo “aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso”. Además este autor reivindica en este tipo de deportes la importancia de la participación del alumnado para descubrir el juego y sus posibilidades.

Los deportes alternativos comparten rasgos similares con los deportes cooperativos, pero a pesar de que puedan presentar un grado de competición, este no será el objetivo final del mismo (Requena, 2008).

Por otro lado, los deportes alternativos no son una novedad de hoy en día, sino, que estos ya se practicaban y existían pero en otros ámbitos como el recreativo, ejemplos de malabares, animación, actividades practicadas en el tiempo libre y de ocio como la petanca o las palas (Orti, 2004).

En los años 90 surgen los juegos alternativos en España gracias a los seminarios de INEF en Madrid que originalmente se llamaron “ Deportes Alternativos para el año 2000”, y luego se nombraron “juegos y deportes alternativos” (Jiménez, 2010).

Los deportes alternativos nacen por una razón común, la gran institucionalización de los deportes tradicionales con un fin de alto rendimiento. Por esta razón, se crean deportes que integran a todo el alumnado independientemente de sus capacidades físicas (Requena, 2008).

## **2.8 Potencial educativo**

La población requiere un sistema educativo de calidad en el que las metodologías, estrategias y recursos didácticos estén constantemente actualizadas, y favorezca la creación de alternativas a las opciones que ya tenemos. Ahí nacen los deportes alternativos como una herramienta para enriquecer a la Educación física, con elementos nuevos que aumentan el interés del alumnado por lo cual la implicación del mismo, favoreciendo así la motivación. De esta manera, el objetivo es intentar evitar el rechazo y estandarización de los deportes convencionales, por eso uno de los principales motivos de utilizar deportivas alternativos en la Educación Física es porque ofrecen nuevas e innovadores posibilidades alejándose de las rutinas y prácticas deportivas tradicionales evitando así la desmotivación (Ruiz, 1996).

En la asignatura de Educación Física, los profesores pueden utilizar este recurso como son los deportes alternativos de manera muy distinta con el objetivo de obtener varios resultados, ya sean de desarrollo motriz, intelectual, cooperación, coeducación, colaboración, compromiso, formación de valores...etc (Lara y Cachón, 2010).

De hecho, el profesorado de Educación Física ha ido incorporando estas actividades alternativas en las clases y han sido capaces de redirigir la tendencia de que solamente existía una orientación deportiva, logrando nuevas variantes de progreso. (Hernandez, 2007).

## **2.9 Pickleball**

El Pickleball es un deporte que ha ganado popularidad en los últimos años (Vitale, y Liu, 2020). Requiere de una pala y combina aspectos de diferentes disciplinas de deportes de

pala y raqueta como son el pádel, tenis, badminton y tenis de mesa. Las situaciones de aprendizaje derivadas del pickleball son muy fáciles de jugar y se puede adaptar a diferentes edades, requiere de materiales específicos como una pelota, una red parecida a la de tenis pero con menor altura, palas y una pista con dimensiones equivalente a las de bádminton. Gracias al poco nivel de habilidad que requiere su práctica es una muy buena opción para obtener un aprendizaje asociado a un alto grado de diversión (USA Pickleball [USAPA], 2020).

Debido a la mezcla de otras modalidades que dan lugar al Pickleball, el nivel físico requerido es mucho menos exigente, por lo que le convierte en un deporte excelente no solamente para jugadores con experiencia en otros deportes de raqueta y pala, sino también para niños y adultos hasta de la tercera edad ya que se adapta muy fácilmente (Smith et al., 2016).

La globalización y expansión del Pickleball se debe a su atractivo universal, la poca habilidad exigida para su práctica y un reglamento fácil de entender (Vitale, y Liu 2020). Es debido a estas características que lo convierte en un deporte de gran utilización dentro del ámbito educativo, favoreciendo la práctica cooperativa, e inclusiva ya que la pueden practicar todo tipo de alumnado (Sancho, 2021).

En este trabajo se ha utilizado como referencia el reglamento elaborado por la IFP (2021) (anexo O).

### **3. Objetivos**

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo desarrollar una propuesta de intervención docente para la enseñanza del Pickleball, un deporte alternativo, en el contexto de la Ley Orgánica Vigente LOMLOU. Esta ley modifica la Ley Orgánica de Educación y se complementa con la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, que aprueba el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria, autorizando su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (publicada en el BOA el 27 de julio de 2022). Además, busca plasmar los conocimientos adquiridos durante mi titulación en el Grado de Magisterio en Educación Primaria, especialmente aquellos aprendidos durante la mención de Educación Física cursada en mi último año de carrera. Los

contenidos que se trabajarán en el diseño de esta intervención docente están estrechamente ligados a los conocimientos impartidos en la especialidad de Educación Física.

### **3.1 Objetivos Generales**

1. Diseñar una unidad didáctica completa que se adapte a los estándares del actual currículo de Aragón.
2. Promover durante la unidad didáctica, una pedagogía y estilos de enseñanza que permitan al alumnado alcanzar un aprendizaje significativo.
3. Fomentar actitudes de cuidado del medio ambiente e inclusión.
4. Fomentar hábitos saludables en el alumnado.

### **3.2 Objetivos específicos**

1. Diseñar una unidad didáctica de 8 sesiones atendiendo a los diferentes aspectos que nos propone el currículo de Aragón (competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos, perfil de salida y objetivos didácticos).
2. Diseñar una metodología que nos permita individualizar al máximo la enseñanza ya que cada alumno presenta necesidades distintas.
3. Diseñar mecanismos de evaluación variados para que sea lo más justa posible.
4. Diseñar estrategias didácticas que nos permita maximizar el compromiso motor.
5. Implementar las TICS durante la unidad.
6. Promover la autoconstrucción de las palas que van a utilizar durante la unidad didáctica con material reciclado que puedan llevarse a casa para jugar en su tiempo libre fuera del horario escolar.
7. Construir en el aula un clima de respeto y tolerancia a través de la práctica del pickleball.
8. Promover actividad física alternativa a la convencional con valores de inclusión y que puedan implementar en su tiempo libre.
9. Conseguir implementar rutinas de higiene y hábitos saludables relacionados con la actividad física.

## **4. Unidad didáctica**

### **4.1 Título**

Explorando nuevos mundos. ¡Pickleball!

### **4.2 Introducción**

La presente unidad didáctica está diseñada para el alumnado de primaria, esta unidad se podría adaptar para cualquier ciclo, con sus debidas adaptaciones ya sea aumentando/disminuyendo la dificultad de los indicadores de logro o modificando los diferentes aspectos que conforman la lógica interna del pickleball, adaptandolos a las necesidades de cada ciclo. La lógica interna es la manera en la que están configuradas las acciones motrices de toda actividad física, en el que las normas van a desencadenar en comportamientos corporales determinados en 4 aspectos diferentes, el tiempo, el espacio, el material y la interacción con otros jugadores (Domingo, 2023).

Uno de los aspectos más relevantes de esta unidad didáctica es la autoconstrucción de su propia pala por parte del alumnado a través de material reciclado, el hecho de trabajar con material reciclado y sean los propios alumnos los que creen el material que van a utilizar es un aliciente para captar la atención y generar motivación hacia la tarea (Fernández et al., 2021).

La unidad didáctica está diseñada para trabajar interdisciplinariamente con la asignatura de Educación Plástica y Visual a la hora de diseñar y construir las palas, de esta manera contribuiremos a la consecución del objetivo nº12 “producción y consumo responsable” de los ODS, dando vida nueva a diversos objetos en lugar de gastar materia prima en comprar palas para todos. Majó y Baqueró (2014) en su libro “8 ideas claves los proyectos interdisciplinarios” afirma que la interdisciplinariedad va a “llevar al estudiante a adquirir y aplicar conocimientos, habilidades y valores de forma integrada, relacionando los diferentes contenidos y áreas de conocimiento para poder encontrar respuesta a diferentes tipos de propósitos” (p.58).

**Tabla 1***Potencial Interdisciplinar con la Unidad Didáctica.*

| <b>Unidad didáctica</b>   | <b>Potencial interdisciplinar</b> |
|---|-----------------------------------|
| Pickleball  | Educación Plástica y Visual       |
| <b>Justificación:</b> Se iniciará un proyecto en la asignatura mencionada que consistirá en diseñar y construir la pala con la que van a jugar a lo largo de toda la unidad, se valorará tanto la solidez de la pala creada como la originalidad y estética en el diseño. |                                   |

Y por último señalar que esta unidad didáctica se va a centrar en situaciones de juego derivadas del pickleball, el cual promueve valores de inclusión, igualdad y cooperación donde no es relevante la capacidad física a la hora de practicarlo (González Coto et al. 2022). De hecho, es un deporte más atractivo para jugadores que tienen experiencia en el juego, ya que a diferencia de otros deportes de raqueta y pala, el pickleball es más fácil de aprender ya que la pelota circula mucho más lento y es más frecuente el peloteo en lugar de estar constantemente recogiendo la pelota. (Maclean, 2018). En comparación con la duración del peloteo en partidos de tenis con un promedio de entre 6 y 10 segundos, (Fernandez et al., 2006), en el pádel entre 10 y 20 segundos ( Muñoz Marín et al., 2016) y en el bádminton de 3 a 6 segundos (Cabello y cols, 2000).

Se han diseñado 8 sesiones las que componen la unidad didáctica, y cada sesión tendrá una duración aproximada de 45 minutos.

#### **4.3 Vinculación curricular**

**Tabla 2***Vinculación Curricular*

| <b>Vinculación curricular “Pickleball”.</b> |                         |                        |                                |                             |
|---|-------------------------|------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| <b>Competencias Específicas</b>             | <b>Perfil de salida</b> | <b>Saberes básicos</b> | <b>Criterios de evaluación</b> | <b>Objetivos didácticos</b> |
|   |                         |                        |                                |                             |

|                 |                              |   |   |  |
|-----------------|------------------------------|---|---|--|
| <b>CE.EF.1.</b> | -STEM1<br>-CPSAA4<br>-CPSAA5 | <b>A. Resolución de problemas en situaciones motrices</b> | 1.2. Encadenar acciones que le permitan resolver y analizar diferentes situaciones de juego en las que se movilicen diferentes acciones motrices de oposición (por ejemplo, luctatorias, de cancha dividida u otras). | Utilizar un amplio repertorio de golpes, incorporando variaciones aplicándolas de manera estratégica durante el juego                            |
|                 |                              |   |   | Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.   |
|                 |                              |   | 1.4. Encadenar acciones para resolver situaciones modificadas de colaboraciónop osición asumiendo los diferentes roles.   | Integrar estrategias tácticas específicas, como cambios en la dirección y velocidad de los golpes, para resolver con éxito situaciones de juego. |
|                 |                              |   |   | Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.   |
| <b>CE.EF.2</b>  | -CC3<br>-CCEC1<br>-CCEC2     | <b>B. Manifestaciones de la cultura motriz</b>            | 2.2. Asumir una visión abierta del deporte a partir del conocimiento de distintas   | Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar   |

|                 |   |  |   |   |
|-----------------|---|--|---|---|
|                 | -CCEC3<br>-CCEC4  |  | ligas femeninas, masculinas o mixtas, acercándose al deporte organizado (escolar, amateur y profesional) e identificando y rechazando comportamientos contrarios a la convivencia independientemente del contexto en el que tengan lugar. | rechazo hacia ella.   |
| <b>CE.EF.3.</b> | -CCL1<br>-CCL5<br>-CPSAA1<br>-CPSAA3<br>-CPSAA5<br>-CC2<br>-CC3 | <b>C.<br/>Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b> | 3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.  | Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente. |
|                 |   |  |   | Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.   |
|                 |   |  | 3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y   | Conocer y respetar las normas del juego establecidas  |

|                |   |                                   |  |   |
|----------------|---|-----------------------------------|--|---|
|                |   |                                   | el juego limpio, valorando la aportación de los participantes (deportistas, árbitros-juez, entrenadores u otros roles que formen parte de la dinámica establecida).  |   |
| <b>CE.EF.5</b> | <b>-STEM2</b><br><b>-STEM5</b><br><b>-CPSAA2</b><br><b>-CPSAA5</b><br><b>-CE3</b> | <b>F. Vida activa y saludable</b> | 5.5. Analizar comportamientos saludables en función de diferentes momentos (del día, de la semana o del año) para establecer acciones (personales, colectivas o sociales) que le ayuden a adoptar un estilo de vida saludable. | Lavar las manos después de realizar actividad física. |

#### 4.4 Descriptores operativos

Según la orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (**Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022**). Anexo I, Perfil de salida.

#### **Tabla 3.**

*Descriptores Operativos*

| <b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>   |   |
|--|---|
| Competencia en Comunicación Lingüística                                  |   |
| CCL1   | Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.   |
| CCL5   | Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.  |
| Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería |   |
| STEM1  | Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario   |
| STEM2  | Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia. |
| STEM5  | Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable  |
| Competencia personal, social y de aprender a aprender                    |   |
| CPSAA1   | Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos   |
| CPSAA2   | Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.   |
| CPSAA3   | Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera   |

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
|                                 | equitativa y empleando estrategias cooperativas.   |
| CPSAA4                          | Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.   |
| CPSAA5                          | Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.  |
| <b>Competencia ciudadana</b>    |  |
| CC2                             | Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. |
| CC3                             | Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.  |
| <b>Competencia emprendedora</b> |  |
| CE3                             | Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.  |
| CCEC1                           | Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.  |
| CCEC2                           | Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.  |
| CCEC3                           | Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.   |
| CCEC4                           | Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y  |

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
|  | laboral, así como de emprendimiento. |
|--|--------------------------------------|

#### 4.5 Situaciones de aprendizaje y temporalización

- Situación de aprendizaje 1: Primer contacto con la actividad.
- Situación de aprendizaje 2: Conocer el nivel de partida.
- Situación de aprendizaje 3: Aprender y progresar
- Situación de aprendizaje 4: Valoración de resultados

**Tabla 4**

*Temporalización de Situaciones*

| FASES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE |                                   |                              |                      |   |   |   |   |                          |
|-----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|----------------------|---|---|---|---|--------------------------|
| Fases                             | FASE INICIAL                      |                              | FASE DE DESARROLLO   |   |   |   |   | FASE FINAL               |
| Sesiones                          | 1                                 | 2                            | 3                    | 4 | 5 | 6 | 7 | 8                        |
| Situaciones de aprendizaje        | Primer contacto con la actividad. | Conocer el nivel de partida. | Aprender y progresar |   |   |   |   | Valoración de resultados |
| Evaluación.                       | Evaluación inicial                |                              | Evaluación formativa |   |   |   |   | Evaluación sumativa      |

#### 4.6 Orientaciones didácticas

Para contestar este apartado se explicará cuál es el modelo pedagógico que se va a emplear a lo largo de la unidad didáctica, luego los estilos de enseñanza que se pondrán en práctica en las diferentes actividades de las sesiones y por último las estrategias didácticas que guiarán el desarrollo de las sesiones.

##### 4.6.1 Modelo pedagógico

Este apartado lo contestaremos guiándonos en el siguiente libro “*Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*” escrito por (Fernández et al 2021).

Para guiar la unidad didáctica voy a seleccionar 2 modelos pedagógicos que se pondrán en práctica durante el desarrollo de las sesiones, el primer modelo pedagógico es

Teaching Games For Understanding (TFGU). Enseñanza comprensiva del deporte, descrito por Sixto (2021), y el de autoconstrucción de materiales descrito por Mendez (2021).

El modelo pedagógico, Teaching Games for Understanding (TFGU). Enseñanza comprensiva del deporte, consiste en que va a ser la tarea la que enseñe y el docente actuará como guía para que se produzca ese aprendizaje. Vamos a utilizar este modelo pedagógico, ya que, la idea de nuestra unidad didáctica es que el alumnado adquiera los aprendizajes a través de situaciones reales de juego, por lo que, desde el principio de la unidad, el alumnado ya experimenta directamente jugando al propio deporte en sí o juegos en el que se modifican distintos elementos del mismo que conducirán al alumnado a obtener las reglas de acción que le harán entender el deporte. Este modelo comprensivo consigue que el alumnado entienda más fácilmente la lógica interna del deporte, donde a partir del juego, irán desgranando los diferentes componentes tácticos del mismo y será el propio juego el que le marque las necesidades técnicas que va necesitando, por ejemplo, una pareja de alumnos ya son capaces de mantener un peloteo porque han aprendido a anticipar el bote y a trabajar defensivamente en su propio campo, entonces sería el momento de enseñarles a hacer un “smash”, que les permite terminar el juego a su favor. De la otra manera, con un modelo tradicional donde se empieza con el alumnado repitiendo el mismo gesto técnico, estás desvirtuando el propio deporte, ya que, no va a saber aplicar el gesto aprendido en un contexto real de juego, ni va a saber crear la situación para aprovechar dicho gesto adquirido. Por lo que es a través de entender la lógica interna del deporte y formulando sus propias reglas de acción donde el alumnado va a adquirir el aprendizaje significativo tan deseado (sixto 2021).

Para que este modelo pedagógico funcione, cobra vital importancia los feedbacks que debe ir haciendo el docente, que ayudará al alumnado a reflexionar e ir formulando las reglas de acción, es por ello, que este modelo pedagógico viene acompañado del descubrimiento guiado y la resolución de problemas como estilos de enseñanza (sixto 2021).

Para abordar una unidad didáctica de un deporte de raqueta y pala sería mejor hacerlo desde una perspectiva de exploración tanto del material como del espacio a partir de situaciones de juego, en lugar, de abordarla desde una metodología más tradicional centrada totalmente en la adquisición de gestos técnicos específicos (Pradas, 2004).

La autoconstrucción de materiales es otro modelo pedagógico que se utilizará, en la que cada alumno diseñará, personalizará y creará su propia pala, durante el proceso el alumnado contará con total libertad, incentivando la creatividad. En la fase holística, el alumnado aprende mientras construye y podrá observar como con material reciclado se puede realizar una pala que le permite jugar al pickleball sin necesidad de tener el material específico. Además de esta manera se podrán llevar la pala que han creado a su casa y utilizarla en su tiempo de ocio promoviendo un hábito saludable como es practicar actividad física con tus amigos. De esta manera, también iremos impregnando al alumnado de actitudes de respeto al medioambiente haciéndoles ver que los residuos pueden tener un segundo uso. Para terminar, el hecho de utilizar este modelo pedagógico, se va a conseguir más implicación e interés por parte del alumnado, obteniendo reacciones proactivas al haber creado y personalizado ellos mismos su propio material, ya que, utilizar un producto al que has invertido tiempo y esfuerzo es más satisfactorio que comprar directamente el convencional (Mendez 2021).

#### **4.6.2 Estilos de enseñanza**

Para contestar este apartado utilizaremos la clasificación de Delgado Noguera (1991). A lo largo de las sesiones, los estilos de enseñanza que más van a predominar será el de asignación de tareas y mando directo recogido en los estilos de enseñanza tradicionales, además, del descubrimiento guiado y la resolución de problemas recogido en los estilos cognoscitivos.

El mando directo, se utiliza en aquellas actividades donde el docente es el protagonista del aprendizaje y el alumnado escucha o replica lo que el profesor está exponiendo.

La asignación de tareas, aparece en todas las actividades en la que el docente explica cuál es la tarea a realizar y luego lanza al alumnado a ella para que replique lo que el profesor ha expuesto.

El descubrimiento guiado, el docente a través de formular preguntas al alumnado, lo reconducirá hasta obtener la única solución de la situación planteada.

Y la resolución de problemas, aparece en aquellas actividades donde el alumnado tendrá que encontrar una o varias soluciones a los diferentes problemas que se les plantean durante el juego.

En el diseño de las actividades, sobre todo van a aparecer el descubrimiento guiado y la resolución de problemas en la parte principal de las diferentes sesiones, esto es debido, a que se busca en esta unidad didáctica el desarrollo cognitivo y estratégico por parte del alumnado más que la adquisición de habilidades técnicas concretas, por lo que se plantean diferentes situaciones de juego en la que el alumnado tiene que encontrar su propia respuesta para resolverlas en lugar de mecanizar diferentes gestos técnicos propios del pickleball. Mismamente habría que adaptar estos estilos de enseñanza a cada grupo en concreto.

#### **4.6.3 Estrategias didácticas**

Las primeras estrategias didácticas que se van a utilizar para el desarrollo de la unidad didáctica va dirigida a lo que respecta la información inicial.

1. **Explicaciones breves y concisas.** Ninguna de las aplicaciones durará más de 5 minutos. De esta manera, se favorece el compromiso motor en nuestras clases, además de que no se les hará soporíferas las explicaciones.
2. **Contenido de la información inicial.** Durante la explicación se indicará cuál es la tarea a realizar, el objetivo de la misma, la organización y las condiciones de la tarea. De esta manera, los alumnos tendrán claro qué es lo que tienen que hacer y los criterios de éxito.
3. **Silencio total en las explicaciones.**
4. **Lenguaje adaptado y preciso** al curso que vaya dirigido la sesión.
5. **Enfrentamientos.** Durante los enfrentamientos se realizan constantemente cambios de pareja para que todos jueguen con todos, ampliando las opciones de conseguir el éxito en la tarea.

Las estrategias didácticas que se utilizarán para expresar el mensaje serán las siguientes.

6. **Canal verbal visual y kinestésico.** Los canales que se utilizarán primordialmente, serán el canal verbal para las retroalimentaciones y el canal visual para realizar las demostraciones de diferentes situaciones que se quiera mostrar al alumnado.

Respecto a las retroalimentaciones que se utilizarán en el desarrollo de las sesiones en la unidad didáctica.

7. **Cantidad de retroalimentaciones.** Se realizará 1 o 2 por pareja si es necesario por cada actividad para no cortar el ritmo de juego.
8. **Variedad en la retroalimentación.** Es importante variar en el tipo de retroalimentación para no saturar el mismo constantemente.
9. **Corrección de errores.**
10. Utilizaremos siempre el **refuerzo positivo** en las correcciones.

Para mantener un **clima positivo** en el aula durante las todas actividades de las diferentes sesiones.

11. La unidad didáctica está **orientada hacia la tarea.**
12. Se opta por un **liderazgo democrático**, aunque no se descarta que pueda aparecer en algún momento un **liderazgo autoritario.**

Para el **control y organización** del aula se utilizará la **organización preventiva**, para asegurar un clima positivo y poder optimizar al máximo el tiempo de las clases, para ello, se desarrollará las siguientes **rutinas y reglas.**

13. **Distribución de grupos.** Los grupos y las parejas las hará el profesor para evitar distracciones en las explicaciones y garantizando situaciones de éxito.
14. **Durante las explicaciones,** el alumno dejará el material en sus pies para evitar distracciones.
15. **Respeto** tanto a los compañeros como al profesor
16. **Respeto del material.**

Por último las estrategias didácticas que se utilizarán para **aumentar el tiempo de práctica** serán las siguientes:

17. **Individualizar la enseñanza,** de tal manera, que mientras se corrige a un alumno el resto puede seguir trabajando.
18. **Calentamiento.** Se realizará un calentamiento con una exigencia física equivalente a la primera actividad a realizar.

## 4.7 Sesiones

**Tabla 5**

*Sesión 1. Nos Adentramos en el Pickleball*

|   |  |                               |
|---|--|-------------------------------|
| <b>1° SESIÓN.</b>   | <b>Duración:</b> 45 mins.  | <b>Espacio:</b> aula y patio. |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pizarra digital</li><li>- Tablets/ordenadores</li><li>- Palas</li><li>- Pelotas</li></ul>  | <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mando directo</li><li>- Asignación de tareas</li><li>- Resolución de problemas</li><li>- Descubrimiento guiado</li></ul> |                               |
| <b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li><li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li><li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li><li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li><li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li></ul> |  |                               |
| <b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li></ul>  |  |                               |
| <b>Criterios de evaluación:</b> 2.2 3.1 3.2 5.5   |  |                               |
| <b>Instrumentos evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kahoot</li><li>- Lista de control (anexo a)</li></ul>   |  |                               |

### Actividad 1. Evaluación inicial acerca del “Pickleball”

|                             |                                     |  |
|-----------------------------|-------------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos. | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual. | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
|-----------------------------|-------------------------------------|--|

**Descripción/desarrollo:** El alumnado tendrá que rellenar un formulario inicial acerca de la unidad didáctica que van a empezar que le servirá al docente como guía para conocer los conocimientos y experiencias previas del alumnado. Para acceder al formulario tendrán que escanear el código QR o entrar en este enlace.  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf0ZgR3N7SOSn-nDfEf\\_ztwX-Kcv0XEH83LJYnBbN\\_xvRZL9g/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf0ZgR3N7SOSn-nDfEf_ztwX-Kcv0XEH83LJYnBbN_xvRZL9g/viewform?usp=sf_link)



### Actividad 2. Normas del “Pickleball”

|  |                                    |                                   |
|--|------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual | <b>Metodología:</b> Mando directo |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Se pondrá un vídeo en clase que explica las normas básicas del “Pickleball”, además un video de los mejores puntos de este deporte para motivar al alumnado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de las normas: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uTuvHvNKhQA">https://www.youtube.com/watch?v=uTuvHvNKhQA</a></li> <li>- Mejores puntos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aRRy0kpiP0s&amp;t=361s">https://www.youtube.com/watch?v=aRRy0kpiP0s&amp;t=361s</a></li> </ul> |                                    |                                   |

### Actividad 3. Repaso y aclaraciones.

|   |                                    |  |
|---|------------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Se realizará un kahoot en clase para repasar los aspectos más fundamentales para empezar a jugar al “Pickleball”, de esta manera el docente podrá observar que normas no han quedado claras y resolverlas en ese mismo instante. Para acceder al Kahoot deberán escanear el siguiente código qr o mediante este enlace.</p> |                                    |  |

<https://create.kahoot.it/share/aspectos-basicos-a-tener-en-cuenta/8809dc9c-8325-4ca6-8536-8be34c40f9a5>



#### Actividad 4. Invasión.

|   |                                |  |
|---|--------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> 2 grupos. | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Este juego se va a utilizar como familiarización a la pala y al golpeo del móvil mientras trabajan componentes tácticos de los deportes de cancha dividida como lo son la ocupación de espacios y el jugar donde lanzo el móvil. El juego consiste en que se divide el campo por la mitad y cada mitad pertenece a un equipo que no podrá ir a la otra mitad que no le pertenezca. En cada mitad habrá distribuidas diversas pelotas y mientras dure el juego (entre 1 y 3 minutos) cada equipo tendrá como objetivo que en su mitad del campo haya la menor cantidad de pelotas posibles y para ello se las tendrá que lanzar al campo del equipo rival. El equipo que menos pelotas tenga en su campo, cuando termine el tiempo ganará. Antes de empezar la ronda cada equipo tendrá medio minuto para pactar estrategias. |                                |  |
| <b>Variantes:</b> En esta actividad es muy interesante entre las diferentes rondas modificar tanto el número de pelotas, el tiempo de duración y el espacio de juego y analizar la diferencia de comportamientos en los equipos que producen dichos cambios.  |                                |  |

#### Actividad 5. Feedbacks.

|  |                               |  |
|--|-------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 10 minutos/durante la | <b>Agrupamiento:</b> 2 grupos | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado |
|--|-------------------------------|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| actividad 4.  |  |  |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Forma parte de la actividad 4, entre cada ronda a parte de dejarles 30 segundos para que pacten estrategias es importante que el docente a partir de la guía de observación (anexo h), vaya comentando y realizando sugerencias de lo que está observando en el juego y qué aspectos son claves para conseguir la victoria.</p> |  |  |

| <b>Actividad 6. Encestamos.</b>  |                                   |   |
|--|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b> Asignación de tareas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Para recoger las pelotas, se jugará a un juego que consistirá en hacer una fila en zig zag hacia en la caja donde se meten las pelotas. El juego consiste en que hay que intentar encestar la pelota en la caja sin que se caiga y pasándola entre todos. En caso de que se caiga, se empieza desde donde se ha caído.</p> |                                   |   |

| <b>Actividad 7. Higiene.</b>   |                                  |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> Individual. | <b>Metodología:</b> |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene.</p> |                                  |                     |

**Tabla 6**

*Sesión 2. ¡Qué Empiece la Acción!*

|   |   |                        |
|---|---|------------------------|
| <b>2º SESIÓN.</b>   | <b>Duración:</b> 45 minutos.  | <b>Espacio:</b> patio. |
| <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palas</li> <li>- Globos</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Conos</li> </ul> | <p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignación de tareas</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Descubrimiento guiado</li> </ul> |                        |

|  |  |
|--|--|
| - Redes/cuerda.  |  |
| <p><b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li> <li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li> <li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li> <li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li> <li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li> </ul> |  |
| <p><b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.</li> <li>- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.</li> </ul>  |  |
| <p><b>Criterios de evaluación:</b> 1.2 2.2 3.1 3.2 5.5</p>   |  |
| <p><b>Instrumentos evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de control (anexo a)</li> <li>- Rúbrica (anexo b)</li> <li>- Rúbrica (anexo c)</li> </ul>  |  |

Calentamiento

| Actividad 1. A,E,I,O,U  |   |  |
|---|---|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Grupos de 5 personas. | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Esta actividad consiste en que la clase se divide en grupos de 5 personas, cada persona con su pala y una pelota por grupo. Se tienen que ir pasando la pelota con la raqueta, la persona que saca grita la vocal “a” y lanza la pelota a un compañero, este gritará “b” y se la pasará a otro compañero, así hasta llegar a la vocal “u”, la persona a la que le toca ser la “u” tendrá que golpear la pelota pero esta vez no</p> |   |  |

para que continúe el juego, sino para intentar dar en el cuerpo a alguno del grupo. El proceso se tiene que realizar sin que la pelota caiga en el suelo, en caso de que caiga en el suelo se vuelve a empezar.

Parte Principal.

### Actividad 2. 1 contra 1 con globos.

|  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas (rotarán las parejas) | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Se colocará una red y a lo largo de la red se irán formando campos con conos o con las propias líneas del patio, de tal manera que todo el grupo quede situado en una situación de 1 contra 1 en su propio campo. Cada 2 minutos y a través de una alarma, el alumnado que se encuentra en el lado izquierdo de la red rotará a la derecha y el alumnado que se encuentra en el lado derecho de la red nunca rotará y se quedará siempre en su campo. De esta manera, todos acabarán jugando con todos. La actividad consistirá en un partido de 1 vs 1 utilizando las palas y un globo como móvil. |   |   |

### Actividad 3. Feedbacks de la actividad 2.

|  |                                   |   |
|--|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 2 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Se irán lanzando feedbacks durante la actividad, pero cuando pasen 10 minutos de juego, se parará la clase y a través de la guía de observación (anexo i), se comentarán los comportamientos que se han producido por parte del alumnado durante el desarrollo de la actividad. En especial, es importante que reflexionen acerca de cuál ha sido el espacio que han abarcado durante los enfrentamientos, al haber jugado con un globo como móvil realmente solo habrán ocupado una pequeña porción del espacio colocándose cerca de la red, y se les preguntará qué va a pasar si en lugar de utilizar un globo como móvil, usan la pelota propia del pickleball, que espacio deberán ocupar entonces y porqué. Una vez que saquen sus propias hipótesis se pasará a la |                                   |   |

siguiente actividad.

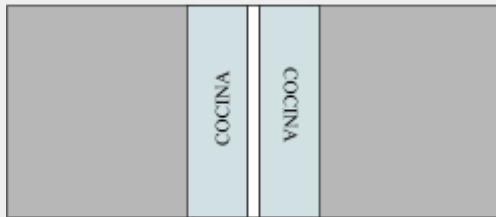
#### Actividad 4. 1 contra 1

**Duración:** 10 minutos.

**Agrupamiento:**  
Parejas (rotarán las  
parejas)

**Metodología:**  
Resolución de  
problemas.

**Descripción/desarrollo:** Misma organización del espacio que en la actividad anterior y también idéntico sistema de rotación. En esta actividad, el saque se podrá realizar desde cualquier lado pero nunca sobrepasando la línea que delimita la zona denominada “cocina”, de momento la zona llamada cocina no estará restringida.



#### Actividad 5. Feedbacks de la actividad 4 .

**Duración:** 3 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo  
clase.

**Metodología:**  
Descubrimiento  
guiado.

**Descripción/desarrollo:** A través de la guía de observación (anexo i), se comentarán los comportamientos que se han producido por parte del alumnado durante el desarrollo de la actividad. Se hará especial hincapié en esta sesión en la ocupación de espacios para sacar ventaja o salir de desventajas para corregir los errores más recurrentes a través de la reflexión y demostración. Y en cómo anticiparse al bote de la pelota de “pickleball” ya sea para devolver más cómodamente la pelota o para obtener situaciones de ventaja.

| <b>Actividad 6. 1 contra 1</b>  |   |   |
|---|---|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas (rotarán las parejas) | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Misma dinámica que en la actividad 4, poniendo en práctica lo que se ha reflexionado durante el parón para dar feedbacks y para aquellas personas que después de devolver la pelota se quedan paradas y no retoman el centro de la pista, se les pondrá un aro al cuál tendrán que acudir después de cada golpe. |   |   |

Vuelta a la calma

| <b>Actividad 7. Reflexión de toda la sesión.</b>  |                                   |   |
|---|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> El alumnado se colocará observando al profesor y se hará un repaso entre todos de todos los aprendizajes trabajados en la sesión de hoy y las reglas de acción formuladas para asentarlas. |                                   |   |

| <b>Actividad 8. Higiene.</b>  |                                     |                     |
|---|-------------------------------------|---------------------|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual. | <b>Metodología:</b> |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene. |                                     |                     |

**Tabla 7**

*Sesión 3. ¡Nos Especializamos en el Saque!*

|                    |                              |                        |
|--------------------|------------------------------|------------------------|
| <b>3º SESIÓN.</b>  | <b>Duración:</b> 45 minutos. | <b>Espacio:</b> patio. |
| <b>Materiales:</b> | <b>Metodología:</b>          |                        |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palas</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Conos</li> <li>- Redes/cuerda.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignación de tareas</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Descubrimiento guiado</li> </ul> |
| <p><b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li> <li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li> <li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li> <li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li> <li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li> </ul> |  |
| <p><b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.</li> <li>- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.</li> </ul>  |  |
| <p><b>Criterios de evaluación:</b> 1.2 2.2 3.1 3.2 5.5</p>   |  |
| <p><b>Instrumentos evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de control (anexo a)</li> <li>- Rúbrica (anexo b)</li> <li>- Rúbrica (anexo c)</li> </ul>  |  |

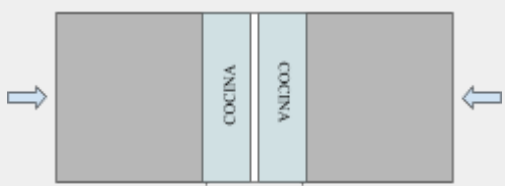
Calentamiento

| Actividad 1. Carrera de relevos.  |   |  |
|---|---|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Grupos de 3 personas. | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> La clase se dividirá en grupos de 3 personas, cada grupo formará un equipo y competirá contra los otros. La actividad consiste en que un |   |  |

miembro de cada grupo saldrá corriendo con la condición de que deben ir haciendo toques con la pala y la pelota del “Pickleball”, deben dar la vuelta a un cono y volver, una vez que vuelvan al mismo sitio donde han iniciado, puede salir el siguiente. El primer equipo en completar el circuito con todos los jugadores será el ganador. En caso de que se caiga la pelota, deberán recogerla y volver a hacer toques desde el lugar donde se ha caído.

**Variantes:** En lugar de ir haciendo toques, mantener la pelota encima de la pala mientras corren.

Parte principal

| Actividad 2. 1 contra 1  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas (rotarán las parejas) | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Misma organización del espacio que en la actividad anterior y también idéntico sistema de rotación que en la sesión 1. La actividad consistirá en el mismo 1 contra 1 de la anterior sesión, pero esta vez, el saque se deberá realizar detrás de la línea de fondo, dando igual donde caiga mientras sea en el campo rival. El saque se debe realizar de volea y el movimiento debe ser de abajo a arriba. La zona de la cocina sigue sin estar restringida. |   |   |
|  <p>El diagrama muestra un campo rectangular dividido en secciones. En el centro hay una zona blanca etiquetada como 'COCINA'. A los lados de esta zona hay líneas verticales que representan las líneas de fondo. Flechas azules apuntan hacia el interior del campo desde los lados, indicando el área de juego.</p>  |   |   |

| Actividad 3. Feedbacks de la actividad 2 . |                                   |                                       |
|--|-----------------------------------|---------------------------------------|
| <b>Duración:</b> 2 minutos.                | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento |

|  |  |         |
|--|--|---------|
|  |  | guiado. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> A través de la guía de observación (anexo j), se comentarán los comportamientos que se han producido por parte del alumnado durante el desarrollo de la actividad. En este caso se hará especial hincapié en la técnica para sacar y así aumentar el éxito en los saques. El saque del “Pickleball” no es un saque ganador pero es importante que lo metan dentro.</p> |  |         |

| <b>Actividad 4. Taller de saque.</b>   |                                 |   |
|--|---------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Para las personas que más problemas están teniendo para meter los saques se les realizará un taller mientras el resto de compañeros siguen jugando. Este taller consistirá en jugar al tumbabarcos. En un campo de “Pickleball”, cada miembro de la pareja colocará 3 aros en su campo y el juego se trata de realizar un saque desde la línea de fondo intentando dar a los aros. El docente se encargará de guiar el taller. Una vez que hayan aumentado su porcentaje de éxito con el saque podrán volver a los 1 contra 1.</p> |                                 |   |

| <b>Actividad 5. 1 contra 1</b>   |   |   |
|--|---|---|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas (rotarán las parejas) | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Misma organización del espacio que en la actividad anterior y también idéntico sistema de rotación. La única condición que cambia es que el saque no puede caer en la zona de la “cocina” en el campo rival.</p> |   |   |

Vuelta a la calma.

| <b>Actividad 6. El reloj.</b> |
|-------------------------------|
|-------------------------------|

|   |                                   |  |
|---|-----------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> La clase se organizará en un círculo y uno de ellos se colocará en medio del círculo, el juego consiste en una persona que está formando el círculo se la pasa al del medio, este se la devuelve a la persona que está al lado del que se la ha pasado, esta persona vuelve a pasarsela al del medio y este se la devuelve a la persona que está al lado del último que se la ha pasado y así sucesivamente. |                                   |  |
|   |                                   |  |

| <b>Actividad 7. Higiene.</b>  |                                     |                     |
|---|-------------------------------------|---------------------|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual. | <b>Metodología:</b> |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene. |                                     |                     |

**Tabla 8**

*Sesión 4. ¡Expertos en el Golpeo!*

|   |  |                        |
|---|--|------------------------|
| <b>4º SESIÓN.</b>   | <b>Duración:</b> 45 minutos.   | <b>Espacio:</b> patio. |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palas</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Conos</li> <li>- Redes/cuerda.</li> </ul> | <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignación de tareas</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Descubrimiento guiado</li> </ul> |                        |

**Objetivos didácticos transversales en la unidad:**

- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.
- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.
- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.
- Conocer y respetar las normas del juego establecidas
- Lavar las manos después de realizar actividad física.

**Objetivos didácticos específicos para esta sesión:**

- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.
- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.
- Integrar estrategias tácticas específicas, como cambios en la dirección y velocidad de los golpes, para resolver con éxito situaciones de juego.

**Criterios de evaluación:** 1.2 2.2 3.1 3.2 5.5**Instrumentos evaluación:**

- Lista de control (anexo a)
- Rúbrica (anexo b)
- Rúbrica (anexo c)
- Rúbrica (anexo d)
- Coevaluación (anexo f)

Calentamiento

**Actividad 1. Sobre sobre.****Duración:** 5 minutos.**Agrupamiento:**  
Grupos de 5 personas.**Metodología:**  
Asignación de tareas.**Descripción/desarrollo:** La clase se dividirá en grupos de 5 personas, cada grupo formará un círculo y uno de ellos se colocará en el medio con la pala y una pelota. El del medio lanzará la pelota hacia arriba mientras dice el nombre de algún miembro del

grupo. Este último deberá coger la pelota sin que caiga y tendrá dos opciones. O intentar dar, lanzando la pelota con la pala a algún compañero y quitarle una vida o volver a decir el nombre de otro y cederle el turno.

Parte principal

### Actividad 2. 1 contra 1

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas (rotarán las parejas) | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Misma organización del espacio que en las sesiones anteriores donde se han realizado 1 contra 1 y también idéntico sistema de rotación. En base a las normas del último 1 contra 1, esta vez la zona de la “cocina” ya estará restringida y no podrán acceder a ella a no ser que la pelota toque primero en dicha zona. |   |   |

### Actividad 3. Feedbacks de la actividad 2 .

|  |                                   |   |
|--|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 2 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> A través de la guía de observación (anexo k), se comentarán los comportamientos que se han producido por parte del alumnado durante el desarrollo de la actividad. Esta vez, se hará hincapié en cómo están siendo los golpes durante los partidos y cómo se pueden modificar para crear más incertidumbre en el rival. |                                   |   |

### Actividad 4. 1 contra 1

|  |                                 |   |
|--|---------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 15 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Misma organización del espacio que en la anterior actividad pero esta vez no se rotará, el docente organizará la clase en parejas y jugarán entre ellas |                                 |   |

durante los 10 minutos, no se cambia de pareja porque después tendrán 5 minutos para evaluarse el uno al otro (anexo f).

Vuelta a la calma

#### Actividad 5. Cuéntame un cuento.

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo  
clase.

**Metodología:**  
Asignación de tareas.

**Descripción/desarrollo:** La clase se colocará en círculo y una persona en medio, esta persona tendrá que ir contando una historia mientras da toques a la pelota con la pala, saldrá otro alumno y tendrá que continuar la historia para ello la persona que está dando toques le tendrá que ceder la palabra y se hace pasándole la pelota sin que se caiga.

**Variante:** En caso de que resulte muy complicado controlar la pelota, se utilizará un globo.

#### Actividad 6. Reflexión de toda la sesión.

**Duración:** 3 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo  
clase.

**Metodología:**  
Descubrimiento  
guiado.

**Descripción/desarrollo:** El alumnado se colocará observando al profesor y se hará un repaso entre todos de todos los contenidos trabajados durante la sesión y así asentarlos.

#### Actividad 7. Higiene.

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:**  
Individual.

**Metodología:**

**Descripción/desarrollo:** Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene.

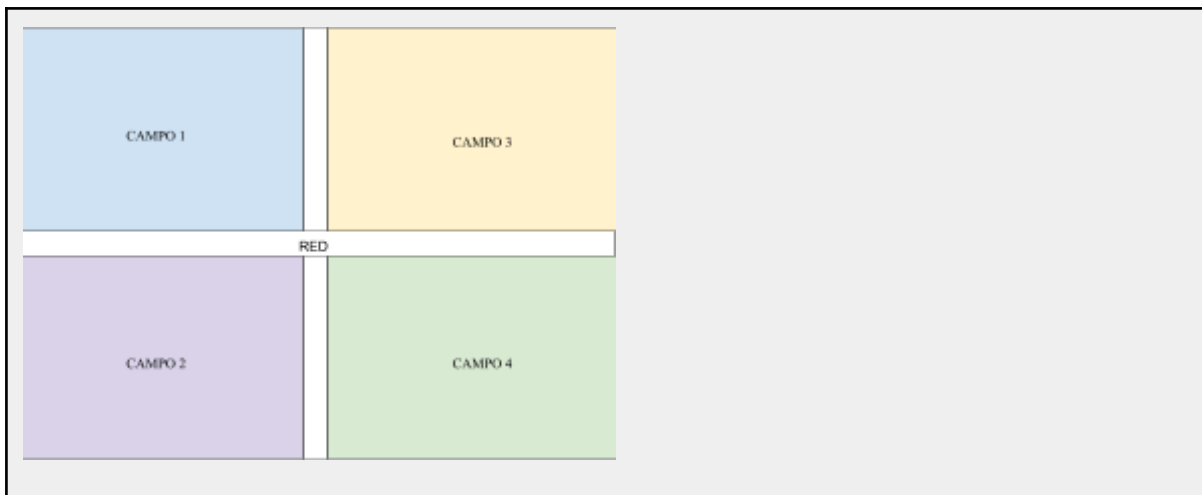
**Tabla 9***Sesión 5. ¡Ahora Cooperando!*

|   |  |                        |
|---|--|------------------------|
| <b>5° SESIÓN.</b>   | <b>Duración:</b> 45 minutos.   | <b>Espacio:</b> patio. |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Palas</li><li>- Pelotas</li><li>- Conos</li><li>- Redes/cuerda.</li></ul>  | <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Asignación de tareas</li><li>- Resolución de problemas</li><li>- Descubrimiento guiado</li></ul> |                        |
| <b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li><li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li><li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li><li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li><li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li></ul> |  |                        |
| <b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.</li><li>- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.</li><li>- Integrar estrategias tácticas específicas, como cambios en la dirección y velocidad de los golpes, para resolver con éxito situaciones de juego.</li></ul>  |  |                        |
| <b>Criterios de evaluación:</b> 1.4 2.2 3.1 3.2 5.5   |  |                        |
| <b>Instrumentos evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de control (anexo a)</li><li>- Rúbrica (anexo b)</li><li>- Rúbrica (anexo c)</li><li>- Rúbrica (anexo d)</li></ul>  |  |                        |

## Calentamiento

| <b>Actividad 1. STOP</b>  |                                   |  |
|---|-----------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Este juego de calentamiento consiste en que hay una persona que debe ir pillando al resto de su clase. Estos últimos pueden gritar “¡STOP!” para evitar ser pillado pero se deberán quedar quietos abriendo las piernas y la única forma de que puedan volver a moverse es que alguien de los que no están pillados pasen por debajo de sus piernas. Si la persona que debe ir pillando, toca a alguien sin que diga “¡STOP!”, este también la pagará. Para distinguir a los que la pagan deben pillar con una pelota. |                                   |  |

| <b>Actividad 2. Contra todos.</b>  |   |  |
|--|---|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b><br>Grupos de 4 personas. | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Se harán 4 campos y estarán conectados tal y como se muestra en la imagen. Cada equipo tendrá su propio campo y estarán separados por una red. El juego consiste en que todos los equipos se enfrentan contra todos y tendrán que intentar conseguir hacer puntos a los rivales, golpeando la pelota con la pala e intentando que bote 2 veces en el campo contrario. Es indiferente el campo que se elija a la hora de devolver la pelota. |   |  |
| <b>Variante:</b> Incrementar la dificultad, aumentando el número de pelotas.   |   |  |



Parte principal

| Actividad 3. 2 contra 2  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Parejas contra Parejas.<br>(Habrá rotación en los enfrentamientos) | <b>Metodología:</b><br>Resolución de problemas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> La organización del espacio será la misma que en las anteriores sesiones donde se ha realizado 1 contra 1, ya que las dimensiones del campo no cambian aunque ahora se juegue 2 contra 2. Las parejas ya están predefinidas por el docente y serán inamovibles durante el resto de las sesiones pero sí que rotarán las parejas a las que se enfrenten con el mismo sistema que en los enfrentamientos 1 contra 1.</p> |  |   |

| Actividad 4. Feedbacks de la actividad 3.  |                                   |   |
|--|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 2 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> A través de la guía de observación (anexo 1), se comentarán los comportamientos que se han producido por parte del alumnado durante el desarrollo de la actividad. Esta vez, se hará hincapié en la organización, ocupación de espacios y pactos de estrategias ya que ahora al jugar con un compañero, cambia radicalmente la</p> |                                   |   |

dinámica del juego.

### Actividad 5. 2 contra 2

**Duración:** 10 minutos.

**Agrupamiento:**  
Parejas contra Parejas.  
(Habrá rotación en los  
enfrentamientos)

**Metodología:**  
Resolución de  
problemas.

**Descripción/desarrollo:** Misma dinámica que en la actividad 2 pero el alumnado deberá aplicar las premisas acordadas durante el parón para reflexionar acerca de los comportamientos que se estaban dando en clase.

Vuelta a la calma.

### Actividad 6. Simón dice.

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo  
clase.

**Metodología:**  
Asignación de tareas.

**Descripción/desarrollo:** Todo el alumnado de la clase llevará una pala y deberá ir haciendo toques mientras realizan las acciones que va dictando el profesor. Por ejemplo, mientras estén haciendo toques, el docente dirá “¡Saltar!” y deberán saltar.

### Actividad 7. Reflexión de toda la sesión.

**Duración:** 3 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo  
clase.

**Metodología:**  
Descubrimiento  
guiado.

**Descripción/desarrollo:** El alumnado se colocará observando al profesor y se hará un repaso entre todos de todos los contenidos trabajados durante la sesión y así asentarlos.

### Actividad 8. Higiene.

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:**

**Metodología:**

|  |             |  |
|--|-------------|--|
|  | Individual. |  |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene.</p> |             |  |

**Tabla 10**

*Sesión 6. ¡Aprendemos Nuevos Golpes!*

|  |   |                        |
|--|---|------------------------|
| <b>6° SESIÓN.</b>  | <b>Duración:</b> 45 minutos.  | <b>Espacio:</b> patio. |
| <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palas</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Conos</li> <li>- Redes/cuerda.</li> </ul>   | <p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignación de tareas</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Descubrimiento guiado</li> </ul> |                        |
| <p><b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li> <li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li> <li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li> <li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li> <li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li> </ul>   |   |                        |
| <p><b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.</li> <li>- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.</li> <li>- Integrar estrategias tácticas específicas, como cambios en la dirección y velocidad de los golpes, para resolver con éxito situaciones de juego.</li> <li>- Utilizar un amplio repertorio de golpes, incorporando variaciones aplicándolos de manera estratégica durante el juego</li> </ul> |   |                        |

**Criterios de evaluación:** 1.4 2.2 3.1 3.2 5.5

**Instrumentos evaluación:**

- Lista de control (anexo a)
- Rúbrica (anexo b)
- Rúbrica (anexo c)
- Rúbrica (anexo d)
- Rúbrica (anexo e)
- Autoevaluación (anexo g)

Calentamiento

**Actividad 1. A,E,I,O,U**

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:**  
Grupos de 5 personas.

**Metodología:**  
Asignación de tareas.

**Descripción/desarrollo:** Se realizará el mismo juego de calentamiento que en la sesión 2. Ya que este juego invita al “smash”, un golpe que vamos a practicar durante la sesión.

Parte principal

**Actividad 2. 2 contra 2**

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:**  
Parejas contra Parejas.  
(Habrá rotación en los enfrentamientos)

**Metodología:**  
Resolución de problemas.

**Descripción/desarrollo:** Misma dinámica de 2 contra 2 que en la anterior sesión.

**Actividad 3. Feedbacks de la actividad 2 .**

**Duración:** 2 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo clase.

**Metodología:**  
Descubrimiento guiado.

**Descripción/desarrollo:** Con la guía de observación (anexo m) preparada para esta

sesión, se focalizará en el perfeccionamiento del remate para terminar las situaciones de ventaja con éxito. Se realizará una demostración a parte de hacerles reflexionar acerca de en qué situaciones es efectivo este tipo de golpes.

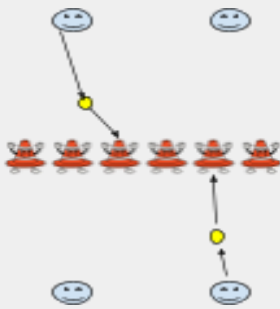
#### Actividad 4. Taller de remate .

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:** 2  
contra 2.

**Metodología:**  
Descubrimiento  
guiado.

**Descripción/desarrollo:** Se colocarán una fila de conos, una pareja se situará a 3 metros de la fila de conos y la otra pareja lo mismo pero en el otro lado. Es una competición de haber, que pareja consigue tirar más conos realizando el remate.



#### Actividad 5. 2 contra 2

**Duración:** 10 minutos.

**Agrupamiento:**  
Parejas contra Parejas.  
(Habrá rotación en los  
enfrentamientos)

**Metodología:**  
Resolución de  
problemas.

**Descripción/desarrollo:** Misma dinámica de 2 contra 2 pero aplicando el remate practicado.

#### Actividad 6. Feedbacks de la actividad 5 .

**Duración:** 3 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo

**Metodología:**

|  |        |                        |
|--|--------|------------------------|
|  | clase. | Descubrimiento guiado. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Con la guía de observación (anexo m) preparada para esta sesión, se focalizará en la utilización del globo como golpe defensivo. Se realizará una demostración de cómo se ejecuta y se reflexionará acerca de en qué situaciones es propicio utilizarlo.</p> |        |                        |

| <b>Actividad 7. Taller de globo 1.</b>  |                                   |   |
|---|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Por parejas. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> El objetivo es intentar dar al cuadrado del tablero de la canasta al menos 2 veces en 10 intentos. El golpe debe ser como ha explicado el docente. Realizarán una autoevaluación (anexo g).</p> |                                   |   |

| <b>Actividad 8. Taller de globo 2.</b>  |                                   |   |
|---|-----------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Por parejas. | <b>Metodología:</b><br>Descubrimiento guiado. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Se colocarán las redes a la altura de voley, y tendrán que pasarse la pelota entre la pareja al menos 10 veces utilizando la técnica del golpe del globo. Realizarán una autoevaluación (anexo g)</p> |                                   |   |

Vuelta a la calma

| <b>Actividad 9. Higiene.</b>  |                                     |                     |
|---|-------------------------------------|---------------------|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual. | <b>Metodología:</b> |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber</p> |                                     |                     |

recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene.

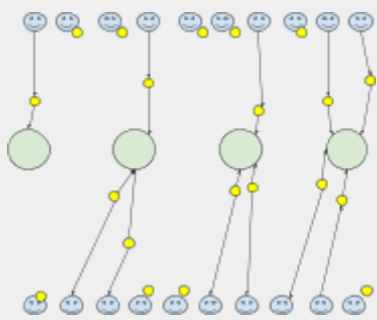
**Tabla 11**

*Sesión 7. ¡Casi Expertos!*

|  |  |                        |
|--|--|------------------------|
| <b>7º SESIÓN.</b>  | <b>Duración:</b> 45 minutos.   | <b>Espacio:</b> patio. |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Palas</li><li>- Pelotas</li><li>- Conos</li><li>- Redes/cuerda.</li></ul>   | <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Asignación de tareas</li><li>- Resolución de problemas</li><li>- Descubrimiento guiado</li></ul> |                        |
| <b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li><li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li><li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li><li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li><li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li></ul>  |  |                        |
| <b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.</li><li>- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.</li><li>- Integrar estrategias tácticas específicas, como cambios en la dirección y velocidad de los golpes, para resolver con éxito situaciones de juego.</li><li>- Utilizar un amplio repertorio de golpes, incorporando variaciones aplicándolos de manera estratégica durante el juego</li></ul> |  |                        |
| <b>Criterios de evaluación:</b> 1.4 2.2 3.1 3.2 5.5  |  |                        |
| <b>Instrumentos evaluación:</b>  |  |                        |

- Lista de control (anexo a)
- Rúbrica (anexo b)
- Rúbrica (anexo c)
- Rúbrica (anexo d)
- Rúbrica (anexo e)

Calentamiento

| <b>Actividad 1. Golpea el balón</b>   |                                |   |
|---|--------------------------------|---|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> 2 grupos. | <b>Metodología:</b> Asignación de tareas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Se colocarán 4 balones de espuma a ser posible grandes en medio de la pista. Y la clase se dividirá en 2 grupos, un grupo se pondrá en un lado de los balones de espuma, y el otro grupo en el otro lado. Cada individuo llevará una pelota de “pickleball” y tendrá que lanzarlas a los balones que hay en el medio para que vayan al campo del rival.</p> |                                |   |
|    |                                |   |

Parte principal

| <b>Actividad 2. 2 contra 2</b>  |  |  |
|---|--|--|
| <b>Duración:</b> 10 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> Parejas contra Parejas. (Habrá rotación en los enfrentamientos) | <b>Metodología:</b> Resolución de problemas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Misma dinámica de 2 contra 2 que en la anterior sesión.</p> |  |  |

### Actividad 3. Feedbacks de la actividad 2 .

**Duración:** 2 minutos.

**Agrupamiento:** Grupo clase.

**Metodología:**  
Descubrimiento guiado.

**Descripción/desarrollo:** Con la guía de observación (anexo n) preparada para esta sesión, se focalizará en el golpeo de revés. Se hará una reflexión acerca de cómo se están golpeando los balones que vienen para darle de revés y una demostración de cómo realizar el golpeo.

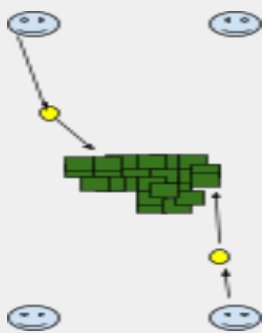
### Actividad 4. Taller de remate .

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:** 2 contra 2.

**Metodología:**  
Descubrimiento guiado.

**Descripción/desarrollo:** Se colocarán en el centro billetes de dinero falso imprimidos, una pareja se situará a 3 metros de los billetes y la otra pareja lo mismo pero en el otro lado. Es una competición de haber, que pareja consigue acumular más dinero tocando los billetes con la pelota, realizando el gesto técnico de golpeo de revés.



### Actividad 5. 2 contra 2

**Duración:** 10 minutos.

**Agrupamiento:**  
Parejas contra Parejas.

**Metodología:**  
Resolución de

|  |   |            |
|--|---|------------|
|  | (Habrá rotación en los enfrentamientos) | problemas. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Misma dinámica de 2 contra 2 pero aplicando el revés practicado en las situaciones propicias. |   |            |

| <b>Actividad 6. Feedbacks de la actividad 5 .</b>   |                                   |  |
|---|-----------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 3 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Grupo clase. | <b>Metodología:</b> Descubrimiento guiado. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Con la guía de observación (anexo n) preparada para esta sesión, se focalizará ahora en utilizar la dejada. Un recurso muy interesante tanto para ganar puntos como para defender. |                                   |  |

| <b>Actividad 7. Taller de dejada.</b>   |                                   |  |
|---|-----------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b> Por parejas. | <b>Metodología:</b> Descubrimiento guiado. |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Se colocarán unos conos cerca de la red y el objetivo es intentar que la pelota toque lo más cerca posible del cono, sobrepasando la red. Parecido a la petanca. |                                   |  |
|   |                                   |  |

Vuelta a la calma

| <b>Actividad 8. Higiene.</b> |                      |                     |
|------------------------------|----------------------|---------------------|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.  | <b>Agrupamiento:</b> | <b>Metodología:</b> |

|   |             |  |
|---|-------------|--|
|   | Individual. |  |
| <b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene. |             |  |

**Tabla 12**

*Sesión 8. ¡Campeonato!*

|   |  |                               |
|---|--|-------------------------------|
| <b>8° SESIÓN.</b>   | <b>Duración:</b> 45 minutos.   | <b>Espacio:</b> patio y aula. |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palas</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Conos</li> <li>- Redes/cuerda.</li> </ul>   | <b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignación de tareas</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Descubrimiento guiado</li> </ul> |                               |
| <b>Objetivos didácticos transversales en la unidad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar la diversidad dentro del aula y no mostrar rechazo hacia ella.</li> <li>- Contribuir en la organización y mantenimiento del material según las instrucciones proporcionadas por el docente.</li> <li>- Mantener una actitud positiva durante las actividades en la sesión.</li> <li>- Conocer y respetar las normas del juego establecidas</li> <li>- Lavar las manos después de realizar actividad física.</li> </ul>   |  |                               |
| <b>Objetivos didácticos específicos para esta sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas a tu rival.</li> <li>- Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival.</li> <li>- Integrar estrategias tácticas específicas, como cambios en la dirección y velocidad de los golpes, para resolver con éxito situaciones de juego.</li> <li>- Utilizar un amplio repertorio de golpes, incorporando variaciones aplicándolos de manera estratégica durante el juego</li> </ul> |  |                               |

**Criterios de evaluación:** 1.4 2.2 3.1 3.2 5.5

**Instrumentos evaluación:**

- Lista de control (anexo a)
- Rúbrica (anexo b)
- Rúbrica (anexo c)
- Rúbrica (anexo d)
- Rúbrica (anexo e)
- Autoevaluación.

Calentamiento

**Actividad 1. Sobre sobre**

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:**  
Grupos de 5 personas.

**Metodología:**  
Asignación de tareas.

**Descripción/desarrollo:** Se realizará el mismo juego de calentamiento que en la sesión 4.

Parte principal

**Actividad 2. Campeonato**

**Duración:** 25 minutos.

**Agrupamiento:**  
Parejas contra Parejas.  
(Habrá rotación en los enfrentamientos)

**Metodología:**  
Resolución de problemas.

**Descripción/desarrollo:** Con las parejas ya preestablecidas desde la sesión 5, se hará una liga donde todos los equipos jugarán contra todos. Con un total de 10 equipos, cada equipo tendrá que jugar 9 partidos a 5 puntos, en caso de victoria se sumarán un 1 punto en la clasificación y al final de la clase se sumarán los puntos para determinar el ganador o los ganadores.

Vuelta a la calma

**Actividad 3. Higiene.**

**Duración:** 5 minutos.

**Agrupamiento:**

**Metodología:**

|  |             |  |
|--|-------------|--|
|  | Individual. |  |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> Después de haber realizado la actividad física y de haber recogido el material, cada alumno deberá realizar la rutina personal de higiene.</p> |             |  |

| Actividad 4. Acabamos la unidad didáctica.  |                                     |  |
|---|-------------------------------------|--|
| <b>Duración:</b> 5 minutos.   | <b>Agrupamiento:</b><br>Individual. | <b>Metodología:</b><br>Asignación de tareas. |
| <p><b>Descripción/desarrollo:</b> En el aula, el alumnado tendrá que realizar una autoevaluación acerca de su desempeño durante toda la unidad didáctica y una evaluación a su profesor.</p> <p>Autoevaluación:<br/> <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdVjC9VAFdyZFDKr-5IJ3WsDNykbR9QH9Q9scMBDWGpHH8vyw/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdVjC9VAFdyZFDKr-5IJ3WsDNykbR9QH9Q9scMBDWGpHH8vyw/viewform?usp=sf_link</a></p> <p>Evaluación al maestro:<br/> <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTizvtj898RbImozmW79mevOgOL0yXomC19gBXMt3kIPFEJQ/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTizvtj898RbImozmW79mevOgOL0yXomC19gBXMt3kIPFEJQ/viewform?usp=sf_link</a></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> |                                     |  |

#### 4.8 Evaluación

Tabla 13

*Evaluación*

| Unidad didáctica - Pickleball |              |                 |          |
|-------------------------------|--------------|-----------------|----------|
| Criterios de                  | Criterios de | Instrumentos de | Peso del |

| <b>evaluación</b>           | <b>evaluación</b> | <b>evaluación</b>          | <b>instrumento</b> |
|-----------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------|
| Criterio de evaluación. 1.2 | 30%               | Rúbrica (anexo b)          | 20%                |
|                             |                   | Rúbrica (anexo c)          | 20%                |
|                             |                   | Rúbrica (anexo d)          | 20%                |
|                             |                   | Rúbrica (anexo e)          | 20%                |
|                             |                   | Coevaluación (anexo f)     | 5%                 |
|                             |                   | Autoevaluación (anexo g)   | 5%                 |
|                             |                   | Autoevaluación final       | 10%                |
| Criterio de evaluación. 1.4 | 40%               | Rúbrica (anexo b)          | 20%                |
|                             |                   | Rúbrica (anexo c)          | 20%                |
|                             |                   | Rúbrica (anexo d)          | 20%                |
|                             |                   | Rúbrica (anexo e)          | 20%                |
|                             |                   | Coevaluación (anexo f)     | 5%                 |
|                             |                   | Autoevaluación (anexo g)   | 5%                 |
|                             |                   | Autoevaluación final       | 10%                |
| Criterio de evaluación. 2.2 | 15%               | Lista de control (anexo a) | 90%                |
|                             |                   | Autoevaluación final       | 10%                |
| Criterio de evaluación. 3.1 | 5%                | Lista de control (anexo a) | 90%                |
|                             |                   | Autoevaluación final       | 10%                |

|                             |    |                            |     |
|-----------------------------|----|----------------------------|-----|
| Criterio de evaluación. 3.2 | 5% | Kahoot                     | 5%  |
|                             |    | Lista de control (anexo a) | 85% |
|                             |    | Autoevaluación final       | 10% |
| Criterio de evaluación. 5.5 | 5% | Lista de control (anexo a) | 90% |
|                             |    | Autoevaluación final       | 10% |

## 5. Discusión

Los juegos de pala y raqueta son contenidos favorables no tan solo a nivel curricular, sino como una excelente opción para practicar como actividad extraescolar ya que son numerosos los autores que nos hablan de la multitud de beneficios que estos aportan al individuo que la práctica. (Hernández 1994). Impulsan la participación, aumentan la capacidad de esfuerzo y habilidades motrices básicas como son (lanzar, recoger, golpear, saltar, desplazarse, etc.), desarrollar otras destrezas básicas de la condición física (resistencia, coordinación, percepción óculo-manual, etc), además de progresar en las habilidades sociales gracias a la interacción (Tennant, 2004; Sánchez, 2013b; Sanz, 2004; Zurita, 1998)

Uno de los objetivos principales de la Educación Física (EF) es generar hábitos saludables que se integren en la vida cotidiana del alumnado, y la práctica de los deportes de raqueta y pala (DRP) es una gran alternativa para lograr dicho objetivo (Castellar et al., 2016). Esto coincide con los resultados de la tesis doctoral de Herrero (2015), en el que el 97,9 % del profesorado consideraba muy recomendada la práctica de los deportes de raqueta y pala (DRP) para el alumnado y el 98,4 % reconocía los beneficios físicos, psíquicos y sociales que estos tienen.

Este enfoque ha provocado que los DRP hayan ganado popularidad en el ámbito escolar y se refleja, en los resultados de la tesis doctoral de Herrero (2015), en el que el 98% de los encuestados trabajan contenidos de DRP, a diferencia del obtenido por González y Aznar (2004), en el que solo el 50% del alumnado afirmaba haberlos practicado.

Sin embargo, algunos factores influyen negativamente en el desarrollo de los DRP en las escuelas, como la falta de formación del profesorado respecto al contenido (Carrasco et al., 2006). Esto coincide con los resultados obtenidos por Sáenz (2018) donde el 96,9% de los docentes estaban de acuerdo en que tenían los conocimientos necesarios para impartir este tipo de contenido, pero solo el 50% había recibido formación específica sobre el tema.

Otro de los aspectos que influye negativamente es la escasez o limitación en los recursos materiales (Carrasco et. al 2006). Una de las alternativas por las que se decanta el profesorado según los resultados de Sáenz (2018), el 51,6% opta por la opción interdisciplinar, en el que es el alumnado el que crea su propio material en el área de Educación Plástica y Visual. La creación por parte del alumnado de su propio material genera motivación en el alumnado haciéndole sentir protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, respecto a la metodología a poner en práctica, se aboga por una metodología de descubrimiento del juego por parte del alumnado, en el que se impulse el desarrollo cognitivo y fomente el conocimiento de la táctica del juego a partir de entender la lógica interna del juego. Dejando atrás a un modelo tradicional de repetición de diferentes gestos técnicos (Pradas 2004). Además de diseñar situaciones de aprendizaje donde el objetivo de la tarea busca las intenciones del jugador, ya que, de esta manera se conseguirá una sintonía entre las acciones y las variantes de información importante de un ambiente real de juego (Renshaw y Chow, 2019).

## **5.1 Conclusiones**

Las siguientes conclusiones resumen los hallazgos y recomendaciones basados en la investigación sobre la inclusión de contenidos relacionados con los deportes de raqueta y pala (DRP) en la etapa de Educación Primaria:

**Incremento en el Uso de Contenidos de DRP:** Se observa un aumento en la utilización de contenidos relacionados con los DRP en Educación Primaria, debido a los numerosos beneficios que estos deportes aportan.

**Beneficios de los DRP:** Los beneficios de los DRP van más allá del desarrollo de habilidades motrices y destrezas físicas. Estos deportes también fomentan valores de

esfuerzo, superación, coeducación, inclusividad, desarrollo de habilidades sociales y hábitos saludables.

**Falta de Formación Específica del Profesorado:** Un gran porcentaje del profesorado de Educación Primaria no ha recibido formación específica sobre los DRP, lo que puede limitar la efectividad de su enseñanza.

**Desafíos y Soluciones Relacionados con el Material:** La falta de material adecuado para la práctica de DRP puede ser un obstáculo. Sin embargo, existen diversas soluciones, como la creación de material por parte del alumnado a través de proyectos interdisciplinarios con otras asignaturas, lo que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Modelo Comprensivo vs. Modelo Técnico:** El modelo comprensivo se ha demostrado más eficaz para consolidar el aprendizaje en los DRP en comparación con un modelo técnico más tradicional.

Por estas razones, la unidad didáctica diseñada en este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se basa en un modelo comprensivo que guiará las sesiones sobre "pickleball". Esta unidad didáctica es interdisciplinaria con la asignatura de Educación Visual y Plástica para el diseño y creación de las palas de "pickleball", y se pretende potenciar los beneficios mencionados de los DRP mediante una variedad de mecanismos de evaluación e implementación de TICs.

## **5.2 Limitaciones del estudio y perspectiva de futuro**

La gran limitación que ha tenido mi TFG es que no he podido implementar la unidad didáctica diseñada en un aula de primaria, y así poder recabar datos, analizarlos y concluir que aspectos han sido los que más han funcionado y cuales desechar por su disfunción.

Otra de las grandes limitaciones que he encontrado realizando el trabajo es la escasa información relacionada con el "pickleball", al ser un deporte relativamente nuevo y estar muy poco estudiado en el ámbito nacional.

Respecto a futuros estudios sería interesante aplicar la unidad didáctica en diferentes colegios, a diferentes ciclos, y analizar el impacto que ha tenido, realizando una comparativa entre los diferentes ciclos de primaria. Además de realizar adaptaciones y crear nuevas variantes de las actividades creadas.

Después de haber desarrollado la unidad didáctica, realizar una encuesta al alumnado y al profesorado sobre su opinión acerca del “pickleball”. Y realizar una comparativa del impacto que ha tenido el “pickleball”, en comparación con otros deportes de DRP tanto a nivel de aprendizaje, como a nivel motivacional y entretenimiento por parte del alumnado.

## 6. Referencias bibliográficas

- Almonacid, B. (2012). *Perfil de juego en pádel de alto nivel*. [Tesis inédita de doctorado], Universidad de Jaén.
- Aznar, R. (2011). *Intervención docente en la enseñanza de los deportes de raqueta en educación física a través de una investigación-acción*. [Tesis doctoral], Universidad de Valencia.
- Aznar, R. (2014). *Los deportes de raqueta: modalidades lúdico-deportivas con diferentes implementos*. Barcelona: Inde.
- Aznar, R. y González, M.D. (2004). Los Juegos y Deportes de Raqueta en Educación Primaria: estudio de la consideración de las ventajas e inconvenientes por parte de los maestros-as en la provincia de Alicante. *Revista Actividad Física: Ciencia y profesión*, (5), 6-13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3149660>
- Baquero, M y Majó, F. (2014). *8 ideas clave los proyectos interdisciplinarios*. Barcelona: GRAÓ.
- Barbany, J. R., Buendía, C., Hernández, J. L., Olivera, J., Porta, J. y Fullonet, F. (1992). Programas y contenidos de la educación físico-deportiva en BUP y FP (3º ed.). Barcelona: Paidotribo.
- Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. Lecturas: *Educación Física y Deportes*, Revista Digital, 22. <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Bunker, D. y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of physical education*, 19 (1), 5-9. [10.12691/rpbs-8-1-1](https://doi.org/10.12691/rpbs-8-1-1)
- BOA. (2022). Real Decreto. 157/2022. Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Publicada en el *Boletín Oficial de Aragón*. 145, del 27 de julio de 2022. España.
- BOE. (2006). Ley Orgánica. 2/2006. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Anexo II <https://acesse.dev/wY9xm> . Publicada en el *Boletín Oficial del Estado*. 106, del 3 de mayo de 2006. España

- Cabello, D. (2002). Análisis de los fundamentos básicos de los deportes de raqueta y pala. Hacia una iniciación conjunta. En D. Cabello (Ed.), *Fundamentos y enseñanza de los deportes de raqueta y pala* (11-22). Granada: Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de Granada.
- Cabello, D. y Torres, G. (2004). Fundamentos básicos de los deportes de raqueta. En C. Villaverde (Ed.), *XVI Cursos de Verano de la Universidad de Granada en Ceuta* (5-12). Granada: Instituto de Estudios Ceutíes.
- Cabello, D. y Torres, G. (2004). Fundamentos básicos de los deportes de raqueta. En C. Villaverde (Ed.), *XVI Cursos de Verano de la Universidad de Granada en Ceuta* (5-12). Granada: Instituto de Estudios Ceutíes.
- Campos, A. y Tomas, X. (2005). *La organización y estructuración de los juegos deportivos municipales de Valencia. En La Competición escolar desde una perspectiva educativa* (pp.45-52). Valencia: Fundación Deportiva de Valencia, Ayuntamiento de Valencia.
- Canal Triple S Games Español. (15 de mayo de 2022). *Cómo Jugar Pickleball* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://acesse.dev/wAxGs>
- Canal Pickleball Highlights. (1 de junio de 2023). *Top 10 Pickleball Points of the Month - May 2023*[Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://encr.pw/0GpFA>
- Carrasco, L., Díaz, A. Herrero, R., Pradas, F., (2006). Los deportes de raqueta y pala en los libros de texto de educación física en educación secundaria obligatoria y bachillerato. IV Congreso Mundial de Ciencia y Deporte de Raqueta. Madrid-21-23 de Septiembre de 2006. <https://n9.cl/llt5h>
- Carrillo, A., Granados, O., y Jiménez-Gómez, S. (2016). Deporte alternativo: una mirada sociológica ejemplificada desde el tchoukball. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 6(2), 183-198. [10.15332/2422474x/4428](https://doi.org/10.15332/2422474x/4428)
- Castellar, C., y Díaz, A., Herrero, R, y Pradas, F. (2016). Análisis de la situación del tenis de mesa como contenido de educación física en Educación Secundaria Obligatoria. *Journal of Sport and Health Research*. 8(3), 245-258. <https://acesse.dev/f4Eo4>
- Coromines, J. (1981). Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico. Madrid: Gredos, 4.
- Denning M., Ruden T., Smith M., Zagrodnik J. (2016) A comparison of pickleball and walking: a pilot study. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 48(5S supp1): 93-94. [10.1249/01.mss.0000485287.22769.50](https://doi.org/10.1249/01.mss.0000485287.22769.50)
- Domingo, J. (2023). *Actividades de col-opo. Cancha dividida. Voleibol* [Diapositivas de PowerPoint]. Facultad Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Zaragoza. <https://encr.pw/bh4iX>

- Echevarría, J.M. (1991). *Generalidades. En Comité Olímpico Español, Pelota* (pp.81- 108). Madrid: C.O.E.
- Falcón, D., Ortega, M.A., Montoya, D y Pradas, F. (2020). Revisión sistemática de la respuesta fisiológica y metabólica en los deportes de raqueta y pala. *Revista Internacional de Deportes Colectivos*, (44), 67-78. <https://acesse.dev/DJ71Y>
- Fernández, J. (Coord.), Hortigüela, D.(Coord.), Pérez, Á. (Coord.). (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.
- Fernandez, J. Mendez, A. Pluim, B. (2006) Intensity of tennis match play. *British journal of Sports Medicine*. 40(5): 387-391.
- González, V., Gámez, L., Hernández, V., y Gamonales, M. (2022). Ringol: deporte alternativo e inclusivo en el ámbito educativo. *Viref. Revista de Educación Física*, 11(4), 119–131. <https://encr.pw/hq4XD>
- Gutiérrez, M. (1995). *Valores sociales y deporte*. Madrid: Gymnos.
- Herrero, R. (2015). *Incidencia del tenis de mesa como contenido de Educación Física en los centros de Educación Secundaria de la Región de Murcia*. [Tesis inédita de doctorado], Universidad de Zaragoza.
- Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: Inde.
- Hernández, M. (1998). *Deportes de raqueta*. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura.
- Hernández, J. (1999). *La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva*, en D. Blázquez (Dir.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (4ª ed.) (pp.287-310). Barcelona: Inde
- Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. Barcelona: Inde.
- Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, Revista Digital, 114. <https://acesse.dev/tInFq>
- Jiménez, L. (2009). *Juegos de pala y raqueta en la escuela primaria*. *Revista Pedagógica ADAL*, (19), 24-29. <https://11nq.com/oMPvw>
- Jiménez, J. (2010). Los juegos y deportes alternativos en educación física. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 67, 142-151. <https://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>
- Lara, A. J., y Cachón, J. (2010). Kinball: los deportes alternativos en la formación del/la docente de educación física. En CiDd: II Congreso Internacional de Didácticas 2010, Girona (Universitat de Girona). <https://acesse.dev/BCL2G>
- Larraz, A. (2008). Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria. En Estrada, N. y Rovira, G. (Coord.). *XI Seminario Internacional de*

*Praxiología Motriz. Educación Física y Valores*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

- López, R., Sánchez, F., Sánchez, D., Sánchez, F., y Gonzalez, L. (2020). Un nuevo deporte alternativo: el brokenball. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 11(62), 8–26. <https://goo.su/2LNMgA7>
- Martínez, J. A. (2014). *Historia y evolución de los deportes de pala y raqueta. Deportes con Implemento*.
- Maclean, C. (2018). PICKLEBALL. *PHYSICAL EDUCATION MATTERS*, 19 - 20.
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Montoya, D., Pradas, F., Falcón, D. y Ortega, M.A. (2020). Revisión sistemática de la respuesta fisiológica y metabólica en los deportes de raqueta y pala. *Revista Internacional de Deportes Colectivos*, (44), 67-78. <https://acesse.dev/DJ71Y>
- Munar, C. (1995). Juegos con raquetas. En Martínez de Haro, V. *La Educación Física en la Educación Secundaria Obligatoria. Guía del profesor* (120-130). Barcelona: Paidotribo.
- Muñoz Marín, D., García, A., Grijota, J., Díaz, J., Sánchez, B., y Muñoz, J. (2016). Influence of Set Duration on Time Variables in Paddle Tennis Matches. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 123, 69-75. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2016/1\).123.08](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2016/1).123.08)
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde.
- Orts, F. (1999). *Programación en la iniciación Deportiva*. Paradigma InvestigaciónAcción. Valencia: Ayuntamiento de Valencia.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice*. París: INSEP, D.L.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de la sociología del deporte*. Málaga: Colección Unisport, Junta de Andalucía.
- Pradas, F. (2002). De la iniciación al perfeccionamiento en el juego de dobles. Un caso práctico en tenis de mesa. En Cabello, D. (Ed.), *Fundamentos y enseñanza de los deportes de raqueta y pala* (95-110). Granada: Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de Granada.
- Pradas, F. (2004). Fundamentos técnicos de los deportes de raqueta y pala. En XVI Edición de los cursos de verano de la Universidad de Granada en Cuenca (13-20). Granada: Universidad de Granada.
- Pradas, F. (2004). Práctica del proceso de enseñanza aprendizaje de los deportes de raqueta y pala. En G. Torres (Coord.): XVI Edición de los cursos de verano de la Universidad de Granada en

- Ceuta. La práctica de los deportes de raqueta y pala durante toda la vida: educación, competición y ocio (21-30). Granada: Instituto de Estudios Ceutíes.
- Pradas, F. y Castellar, C. (2015). Los deportes de raqueta y pala en educación física en primaria. En Lara, A. J., Espejo, N., Ocaña, M., Cachón, J. *La formación integral a través del deporte* (81-102). A. D. Andalucía.
- Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4. <https://acesse.dev/pfuqZ>
- Renshaw, I. y Chow, J. (2019). A constraint-led approach to sport and physical education pedagogy. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(2),103-116. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1552676>
- Robles, A., y Robles, J. (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. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78129>
- Ruiz, G. (1996). *Análisis praxiológico de la estructura del tenis. Comparación de las acciones de juego en la modalidad singles y dobles masculina sobre superficie de tierra batida. [Tesis doctoral]*. Universidad de Las Palmas.
- Ruiz, J. G. (1996). Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación física escolar. Editorial *Deportiva Agonos*. Lérida.
- Sáenz, V. (2021). *Opinión del profesorado sobre los deportes de raqueta y pala y su incidencia como contenido en Educación Primaria*. [Trabajo final de grado]. Universidad de Zaragoza.
- Sánchez Alcaráz, B.J. (2013). Principios para la enseñanza del minitenis en la escuela. *Trances: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 5 (2), 177-186. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6423781>
- Sancho A. (2021). *La iniciación deportiva a través de los deportes alternativos, aplicados desde el modelo comprensivo* [Grado en Educación Primaria. Facultad de Educación de Segovia, Universidad de Valladolid].
- Sanz, D. (2004). *El tenis en la escuela*. Barcelona: Paidotribo.
- Tennant, M. (2004). Las cinco situaciones del juego en Mini-tenis. *ITF Coaching y Sport Science Review*, 32 (12): 7-8. <https://acesse.dev/mZSGH>
- USA Pickleball (s.f.). What is Pickleball? <https://usapickleball.org/what-is-pickleball/>
- Vitale, K., y Liu, S. (2020). Pickleball: Review and Clinical Recommendations for this Fast-growing Sport. *Current Sports Medicine Reports*, 19(10), 406-413. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000759>



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Lavar las manos después de realizar actividad física |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Anexo B. Rúbrica

| Objetivo didáctico                                    | SIEMPRE  | A VECES   | NUNCA   |
|---|--|---|---|
| Anticipar el bote para obtener ventaja sobre el rival | Siempre o en la mayoría de ocasiones se anticipa al bote para obtener ventaja sobre el rival | A veces se anticipa al bote para obtener ventaja sobre el rival | Nunca se anticipa al bote para obtener ventaja sobre el rival |

Anexo C. Rúbrica

| Objetivo didáctico   | ESTUPENDO   | MUY BIEN   | REGULAR  | CATÁSTROFE                    |
|--|---|--|--|-------------------------------|
| Emplear estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas contra tu rival | Emplea estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas contra tu rival | En ocasiones emplea estratégicamente el espacio de juego para sacar ventaja o salir de desventajas contra tu rival | Emplea el espacio de juego sin hacerlo de manera estratégica | No emplea el espacio de juego |

Anexo D. Rúbrica

| Objetivo didáctico  | GENIAL  | MUY BIEN   | REGULAR  | CATÁSTROFE                         |
|---|---|--|--|------------------------------------|
| Integrar reglas de acción, como cambios de dirección y velocidad en los | Integra las reglas de acción, como cambios de dirección y | Suele integrar las reglas de acción, como cambios de dirección y | Integra alguna regla de acción, como cambios de dirección o velocidad en los | No integra ninguna regla de acción |

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| golpes para resolver con éxito situaciones del juego | velocidad en los golpes para resolver con éxito situaciones del juego | velocidad en los golpes para resolver con éxito situaciones del juego | golpes para resolver con éxito situaciones del juego |  |
|--|---|---|--|--|

#### Anexo E. Rúbrica

| Objetivo didáctico   | EXCELENTE   | BIEN  | REGULAR  | CATÁSTROFE                                 |
|--|---|---|--|--|
| Utilizar un amplio repertorio de golpes, incorporando variaciones aplicándolas de manera estratégica en el juego | Utiliza un amplio repertorio de golpes, incorporando variaciones aplicándolas de manera estratégica en el juego | Utiliza varios tipos de golpes, incorporando variaciones aplicándolas de manera estratégica en el juego | Utiliza algunos tipos de golpes, incorporando algunas variaciones aplicándolas de manera estratégica en el juego | No utiliza un amplio repertorio de golpes. |

#### Anexo F. Coevaluación.

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Nombre :                     | Curso: |
| Compañero con el que juegas: |        |

### TRUCOS QUE TE ENSEÑA EL PROFESOR.

1. Colócate en **medio** de tu cuadrado. **ASÍ PODRÁS DEFENDER MEJOR TU CAMPO.**
2. Lanza la pelota a los **lados, adelante o atrás** al cuadrado de tu rival. **ASÍ LE CREARÁS PROBLEMAS.**
3. **Controla la fuerza** de tus lanzamientos. **NO PIERDAS PUNTOS LANZANDO FUERA LA PELOTA.**
4. **NO PIERDAS EL MEDIO DEL CUADRADO DURANTE EL PUNTO.**
5. **Dale la mano** a tu rival después de cada partido. Lo **IMPORTANTE ES APRENDER, DISFRUTAR** y ganar es lo de menos.

**EVALÚA A TU COMPAÑERO.** Marca con una x la opción que crees que es la más adecuada para describir a tu compañero.



= SIEMPRE



= CASI SIEMPRE



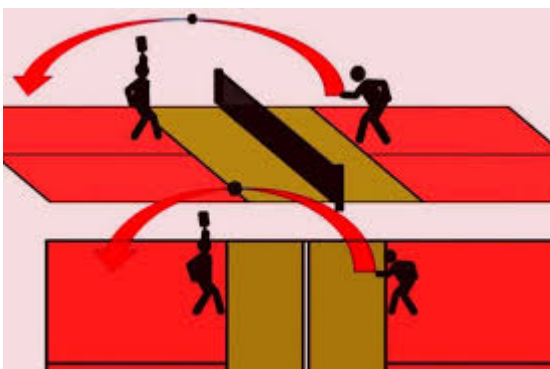
= NUNCA

| Se coloca en el medio de su cuadrado.          |  |  |  |
|--|--|--|--|
| Me lanza la pelota a los lados de mi cuadrado. |  |  |  |
| Lanza las pelotas fuera de mi cuadrado.        |  |  |  |
| Se despista y pierde el cuadrado de su campo   |  |  |  |
| Me ha dado la mano después del partido.        |  |  |  |



Anexo G. Autoevaluación taller de globo.

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| Nombre: | Nº:    | Curso: |
| Sesión: | Fecha: |        |

## Globo



|                     |  |
|---------------------|--|
| Nombre del docente: | ¿Qué trucos te ha dado para realizar el globo? |
| 1°-                 |  |
| 2°-                 |  |
| 3°-                 |  |
| 4°-                 |  |
| 5°-                 |  |
| 6°-                 |  |

|  |   |
|--|---|
| <b>TALLER GLOBO</b>  |   |
| <b>Actividad 1.</b>  |   |
| - ¿He logrado tocar el cuadrado del tablero 2 veces lanzando globos?   |   |
| <b>SÍ</b>  | <b>NO</b>   |
| <br>Enhorabuena!!!<br>Pasas al siguiente<br>reto. | <br>Vuelve a leer los<br>trucos e intentalo<br>de nuevo y si tienes<br>alguna duda...<br><b>PREGUNTA AL<br/>PROFESOR!!!</b> |

## Actividad 2.

- ¿Habéis llegado a encadenar 10 pases?

SÍ



Enhorabuena!!!  
Ahora solo tienes que contestar  
unas preguntas y puedes volver a  
jugar a PICKLEBALL.

NO



Vuelve a leerte los  
trucos e intentalo  
de nuevo y si tienes  
alguna duda...  
PREGUNTA AL  
PROFESOR!!!

|  |                           |                        |              |
|--|---------------------------|------------------------|--------------|
| ¿Cuántos intentos habéis realizado en cada actividad | Actividad 1.<br>Intentos: | Actividad 2. Intentos: |              |
| ¿Habéis mejorado gracias a los talleres?             | Mucho                     | Estaba como antes      | He empeorado |

## Anexo H. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo h)   |   |   |
|--|---|---|
| Comportamientos esperados.   | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizan una estrategia de espacio pero durante el desarrollo de la ronda, pierden la estrategia ya que solo piensan en lanzar la pelota.</li> <li>- No pactan una estrategia para elegir el lugar donde lanzan la pelota para sacar ventaja al rival.</li> <li>- No juegan con el tiempo para que sea un elemento a su favor.</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitarles a que sigan durante la ronda una estrategia de ocupación de espacios, ya que una descompensación podría llevarles a perder.</li> <li>- Si lanzan todos a una zona del campo que está más despoblada van a conseguir que les cueste devolver la pelota.</li> <li>- Mientras más lejos lancen más le costará al equipo rival devolver la pelota.</li> <li>- Si cuando queda poco tiempo lanzó un alto número</li> </ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | de pelotas, el equipo rival no tendrá tiempo para devolverlas. |
|--|--|--|

Anexo I. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo i)  |   |  |
|---|---|--|
| Comportamientos esperados.  | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Debido a que están jugando con un globo, solamente ocupan una pequeña porción del campo, cerca de la red.</li> <li>- No se consiguen casi puntos porque el globo cae muy despacio.</li> </ul> <p>Devuelven la pelota pero se quedan observando a donde la han lanzado y no retoman una posición estratégica en su campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No basculan en función de la situación de juego.</li> <li>- No anticipan bien el bote de la pelota, produciéndose en muchas ocasiones la volea en situaciones no favorables que provoca mandar fuera la pelota.</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué espacio del campo habéis utilizado? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Si en lugar del globo usamos la pelota del “pickleball va a modificar vuestra conducta? ¿Por qué?</li> <li>- La pelota del “pickleball” es más rápida y cae con más violencia que el globo.</li> <li>- El punto no se termina cuando devuelvo la pelota, por eso es importante mantener siempre una buena posición en el campo que me permita tener ventaja sobre el rival, ya que si yo me muevo hacia la derecha para golpear y me quedo ahí, es probable que no llegué a la siguiente pelota que me devuelvan.</li> <li>- Cuando el rival está presionando, es probable que la mejor posición sea quedarse en la línea de fondo, en cambio si yo tengo ventaja, quizás lo mejor es que suba la posición.</li> <li>- Es más fácil devolver una pelota dejando que bote.</li> </ul> |

Anexo J. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo j)   |   |   |
|--|---|---|
| Comportamientos esperados.   | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.                                    |
| - Mala ejecución de la técnica en el saque, pies en paralejo, el pie adelantado es el mismo que el que va a sacar, el brazo no realiza el recorrido de abajo a arriba. |   | - Demostración de cómo realizar la técnica correctamente. |

Anexo K. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo k)  |   |   |
|---|---|---|
| Comportamientos esperados.  | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.  |
| - Una vez que ya han adquirido fundamentos en la posición en el campo y a anticipar el bote se prevé que cada vez haya peloteo más largos y menos puntos. |   | - Reflexionar acerca de como puedo hacerle más daño al rival si siempre lanzo al mismo o lado o si voy cambiando los lados, la fuerza, se la lanzo a los pies...etc. (Hacer una demostración) |

Anexo L. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo l)   |   |   |
|--|---|---|
| Comportamientos esperados.   | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.  |
| - Al jugar por parejas, el centro de la pista es una zona de conflicto al dudar quién le puede dar.<br><br>- Un miembro de la pareja abarca mucho más campo. |   | - Pactar estrategias de quién da a las pelotas del centro de la pista, por ejemplo, siempre va el que le puede dar de derechas.<br><br>- Pactar estrategias en la pareja de qué zonas del campo abarca cada uno.<br><br>- Hablar con tu pareja durante el juego para indicar que vas a golpear la pelota. |

Anexo M. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo m)  |   |   |
|---|---|---|
| Comportamientos esperados.  | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.  |
| <p>- Al estar en parejas y tras varias sesiones habiendo trabajado aspectos tácticos de ocupación de espacios, es probable que cada vez haya más peloteos y no tantos puntos.</p> <p>- Una vez implementen el “smash”, intentar devolver dicho golpe con otro más fuerte produciendo que no haya éxito.</p> |   | <p>- Demostración de como hacer un smash.</p> <p>- Concluir que el smash es bueno utilizarlo en situaciones de ventaja para tener éxito en la jugada y no en cualquier momento.</p> <p>- Demostración de cómo se realiza un globo</p> <p>- Demostración de en qué situaciones puede ser útil lanzar un globo.</p> |

Anexo N. Guía de observación.

| Guía de observación. (Anexo n)   |   |   |
|--|---|---|
| Comportamientos esperados.   | Otros comportamientos que se están dando en clase | Reflexión y feedbacks.  |
| <p>- No utilizan el recurso de la dejada.</p> <p>- Las pelotas que les viene a su mano menos hábil y no llevan la pala, prefieren adoptar una corporalidad extraña para golpear la pelota en lugar de realizar un revés.</p> |   | <p>- Determinar que la dejada es un recurso muy interesante en el “Pickleball”, debido a que con la dejada no te pueden volar. Además de que sorprende al rival.</p> <p>- Demostración del gesto técnico del revés.</p> |

Anexo O. Normativa.

- [https://www.pickleballspain.org/wp-content/uploads/2021/03/2021\\_REGLAMENTO\\_OFICIAL\\_PICKLEBALL\\_SPANISH-1.pdf](https://www.pickleballspain.org/wp-content/uploads/2021/03/2021_REGLAMENTO_OFICIAL_PICKLEBALL_SPANISH-1.pdf)