



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

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**II ENCUENTRO INTERCENTROS: TERUEL CIUDAD
VOLEY**

**II INTER-SCHOOL MEETING: TERUEL CITY OF VOLLEY-
BALL**

Autor:

David De Juan Milla

Tutor:

Alberto Abarca Sos

Grado:

Magisterio de Educación Primaria

Año:

2019/2020

ÍNDICE

1. Justificación.....	5
2. Marco teórico.....	7
2.1. Encuentros intercentros.....	7
2.2. Propuestas de voleibol en la escuela.....	12
2.3. Smashball.....	15
2.4. Normativa educativa.....	18
3. Objetivos del trabajo.....	21
4. Metodología.....	22
4.1. Muestra.....	22
4.2. Diseño de la jornada.....	23
4.2.1. Pre-evento.....	23
4.2.2. Evento.....	29
4.2.3. Post-evento.....	35
5. Limitaciones. Prospectivas.....	42
6. Conclusiones.....	46
7. Bibliografía.....	48
8. Anexos.....	50

RESUMEN

El II Encuentros Intercentros Teruel Ciudad Voley continua con los mismos objetivos e intenciones que la primera edición protagonizada el curso académico 18/19, con la diferencia que este año ha sido una propuesta derivada por el COVID-19, impidiendo ponerlo en práctica. Se trata de promocionar un deporte minoritario, como es el voleibol, pero que en cambio en la ciudad de Teruel es el deporte más exitoso a nivel nacional. Para esto, se lleva a cabo y utiliza una progresión del voleibol: el Smashball; la cual es una progresión que parte desde el remato o “smash”, y es más lúdico, y favorece la interacción de los alumnos en el juego, dejando atrás un deporte tan técnico. En este encuentro intercentros participará el alumnado de distintos colegios de Teruel, tanto de 4º, 5º y 6º de Primaria, velando por una jornada dónde las relaciones interpersonales sean protagonistas. Este evento es organizado por la Universidad de Zaragoza, y contando con el Club Voleibol Teruel y el Ayuntamiento de Teruel, además de otros colaboradores para completar el día del evento con las actividades complementarias: escalada, baile y primeros auxilios. En conclusión, se realizarán los pasos a seguir para realizar un encuentro intercentros, el cual velará por una jornada llena de diversión, y dónde las relaciones interpersonales serán protagonistas.

PALABRAS CLAVE:

Smashball, Encuentro Intercentros, voleibol, Primaria, colegios

ABSTRACT

The II Inter-School Meeting Teruel City of Volley-ball continues with the same objectives and intentions as the first edition held in the academic year 18/19, with the difference that this year it has been a proposal derived by COVID-19, preventing its implementation. It's about promote a minority sport, volleyball, which in the city of Teruel is the most successful sport at national scene. To achieve this, is carried out a volleyballs' progression, called Smashball; which is a progression that starts from the "smash", and is more playful, and helps the students' interaction in the game, leaving behind such a technical sport. Students from different schools in Teruel will participate in this meeting, between 4th and 6th of Primary School, ensuring a day where interpersonal relationships are the protagonists. This event is organized by Unizar, with

Teruel Volleyball Club and the Teruel City Council, as well as other collaborators to compleat the day of the event with the complementary activities: climbing, dancing and first aid. In conclusion, it will be carry out the steps to follow an inter-center meeting, which will ensure a day full of fun, and where interpersonal relationships will be protagonists.

KEY WORDS:

Smashball, Inter-School Meeting, volley-ball, Primary, schools

1. Justificación

La línea de este Trabajo de Fin de Grado, va a servir para organizar la jornada de un encuentro intercentros sobre Smashball por medio de la Universidad Zaragoza, con ayuda del Club Voleibol Teruel y el Ayuntamiento de Teruel; y aparte de esta organización sobre el día de la jornada, mostrar todo el trabajo que hay detrás de cualquier evento, y las posibles propuestas de mejora una vez hayamos conocido los resultados de dicho evento. Los encuentros intercentros según Prieto (2014) son una amplia posibilidad educativa, donde el objetivo es la convivencia con los demás en un ámbito fuera de la escuela, promoviendo la actividad deportiva para un hábito de vida saludable.

Se espera que los centros utilicen el Smashball, como una metodología y progresión del voleibol, y que la implementen de la mejor manera adecuada a sus alumnos, teniendo como recompensa e incentivo, el día del evento, para que los alumnos demuestren lo que hayan aprendido y disfruten en una jornada con expectativas sociales. El Smashball según Domingo y Julián (2017) es una progresión del voleibol que pretende conseguir que los niños aprendan el deporte de manera más motivante y eficaz, partiendo desde el ataque, y poniéndolo en práctica en situaciones de juego real, en vez de situaciones analíticas y técnicas. Esta progresión sobre el voleibol se basa en el modelo integrado de aprendizaje (Julián y Damas, 2013).

Este encuentro intercentros se ha incentivado, debido a la situación actual del voleibol en Teruel, para promover así, el deporte, y tratar de llamar la atención a los alumnos, para invitarlos indirectamente a pertenecer al mundo del voleibol. Es el segundo año consecutivo que se programa este evento, tratando de captar cada año a más centros y alumnos, y esperando ser más mediáticos, para poder ser vistos y escuchados.

El Club Voleibol Teruel, que desde el año 2006 milita en la máxima categoría del voleibol español, ha ido creciendo, hasta convertirse en el deporte más exitoso de toda la provincia, consiguiendo hasta 7 Ligas, 6 Copas del Rey y 8 Supercopas de España, desde aquel año del ascenso.

En los últimos años, Teruel sigue consiguiendo títulos a nivel nacional e incluso participaciones a nivel internacional, pero no hay que descuidar la cantera en la ciudad, por lo que es muy importante para el club y para el deporte, que el máximo número de niños y niñas se animen a jugar y a participar e involucrarse dentro de este mundo desde pequeños. Por lo que, con numerosos actos como visitas a los colegios, tecnificaciones,

o distintos eventos, como este encuentro intercentros promueven el voleibol y son beneficiosos para el club y la ciudad de Teruel.

2. Marco teórico

2.1. Encuentros intercentros

Bermejo-Martínez, Generelo y Lanuza (2019) nos definen los encuentros intercentros, como aquellos encuentros deportivos entre distintos colegios, para fomentar la competición de forma agradable, cuyo fin principal, es que los alumnos vivencien desde la práctica, una experiencia deportiva. Estos encuentros, son encabezados por diferentes colegios o centros educativos, ya que están directamente relacionados con la práctica motriz previamente trabajada en cada uno de los centros, y que siempre tienen un contexto en el currículum escolar; por lo que no se pueden asemejar a actividades externas o extraescolares.

Los encuentros se basan en prácticas de distintas actividades físicas o deportes, pero siempre se trata de ejercer aquellas que son menos habituales en nuestro día a día, y no son tan extendidas, como puede ser el caso del fútbol; en vez de ello, se intenta promover otros deportes no tan mediáticos y con menos repercusión.

Para Prieto (2014) los encuentros intercentros son una posibilidad educativa amplia para los alumnos, cuyos objetivos principales son la convivencia con los demás en un ámbito fuera de la escuela, y, a su vez, promover la actividad deportiva para un hábito de vida saludable, fuera de sedentarismos, y evitando el rechazo por la práctica de la actividad física.

Para la celebración de los Encuentros Intercentros, Bermejo-Martínez, et al. (2019) nos explican unos pasos que hay que seguir para una adecuada organización de dichos eventos. Los pasos a seguir son los siguientes:

- El primero, es ponerse de acuerdo con los demás centros para la organización y temporalización, tanto de los eventos como tal, como de la puesta en práctica de las unidades didácticas en los colegios. Será importante que todos los alumnos tengan la posibilidad de participar, independientemente de su capacidad motriz.
- Organización para inscribir a los alumnos y elaborar los instrumentos más técnicos, como el reglamento o las pruebas.
- Contratar el transporte hacia el lugar del evento.
- Elaborar el horario, elección de materiales y asignación de los diferentes roles que van a tener los alumnos.

- Elaborar las normas de seguridad para que los alumnos tengan una práctica con el menor riesgo posible de cualquier problema.
- Promoción del evento, y posible contacto con patrocinadores.
- Buscar colaboraciones con agentes comunitarios.

Haciendo referencia a los autores anteriores y con la colaboración de la Universidad de Zaragoza, el ayuntamiento de Huesca y el proyecto CAPAS-Ciudad, se llevan a cabo actualmente cuatro Encuentros Intercentros sobre: atletismo, BTT, voleibol y acrosport.

En el Encuentro de voleibol, celebrado en los días previos a las vacaciones de navidad, se cuenta con equipos mixtos de 5 jugadores, aunque en el campo solo puedan jugar 4 de ellos. Los cuáles irán rotando y se cambiarán una vez se pierda el saque, para asegurar la participación de los cinco jugadores por igual. Las reglas del evento son más propias al mini-voley, pero con alguna adaptación como colocar la red a 2 metros de altura, o que los jugadores no puedan sumar más de dos puntos seguidos al saque.

Podrá haber un máximo de 66 equipos de diferentes centros, distribuidos en grupos y asegurando que cada equipo disputa como mínimo cinco partidos por jornada, y que en los grupos haya equipos de distintos centros para favorecer el objetivo social.

Además del resultado de los partidos, la persona que hace de árbitro o juez en cada partido, anota una serie de comportamientos sobre los alumnos que disputan dicho partido, teniendo en cuenta y promoviendo así, la deportividad; y asegurando unas normas de convivencia previamente establecidas.

En estos encuentros, los alumnos asumen el rol de jugadores y de espectadores, siendo igual de importante el disputar cada partido, los cuales tienen una duración de 10 minutos; que el convivir de una manera adecuada en las gradas viendo los demás partidos, respetando a todos los alumnos, hasta el momento que tienen que bajar a pista a jugar sus propios partidos.

Para completar estos eventos debe haber alumnos implicados, que estén estudiando una formación profesional, los cuales serán fundamentales, aportando características necesarias para la elaboración y el desempeño de cualquier Encuentro Intercentros, lo cual es una oportunidad de aprender para ellos. Los roles que asumirán los alumnos de formación profesional son los siguientes:

- Animadores: Son cinco o seis personas las que se encargarán de darle animación al evento, mediante un guion y una pequeña presentación inicial donde se presente de manera divertida el evento. También tratarán de amenizar el tiempo de descanso de los alumnos, proponiéndoles retos en las gradas, intentando propiciar las relaciones interpersonales de los alumnos.
- Responsables de la mesa de control: Tres personas estarán en la mesa controlando los resultados de los partidos por medio de las actas y anunciando por megafonía los próximos encuentros.
- Jueces de pista: Habrá una persona encargada para cada partido, la cual tendrá que ejercer la responsabilidad de arbitrar el partido y reflejar el resultado en un acta. Habrá un alumno que recogerá todas las actas y las trasladará hasta la mesa de control.
- Responsables de la seguridad: Cinco personas velarán porque el evento tenga la mayor seguridad posible. Sus funciones serán las de: desalojar a los alumnos que acaban de disputar sus partidos e indicar a los nuevos participantes, el lugar donde van a jugar; se encargarán de que no entre nadie ajeno al evento; tratar de que todo el personal respete los espacios predeterminados; y en caso de lesión o algún problema mayor, se encargarán de tomar los medios adecuados para su seguridad siguiendo unos pasos dictaminados.
- Avituallamiento: Tres personas se encargarán de proporcionar tickets de agua y comida a los alumnos.

El rol del docente será más discreto, pero siempre tratando de ayudar a los estudiantes involucrados y encargándose de su grupo-clase en los descansos y desplazamientos hacia el centro y el lugar del evento.

Uno de los objetivos principales durante la etapa educativa es fomentar la autonomía y la inclusión del alumnado en la propia vida del centro, y en el caso de Educación Física, que sean partícipes de las actividades deportivas y recreativas que se plantean. Para ello Bermejo-Martínez, Generelo, Pérez-Ordás y Tierz (2019) proponen la puesta en práctica del “Test de responsabilidad”, con el fin de plantear diferentes situaciones que desemboquen en la implicación y toma de responsabilidades por parte del alumnado, siendo este un punto de apoyo en los Encuentros Intercentros, entre otros. Estos test se

basan en plantearles a los alumnos un reto cooperativo de cinco pruebas, cuyo desarrollo sería el siguiente:

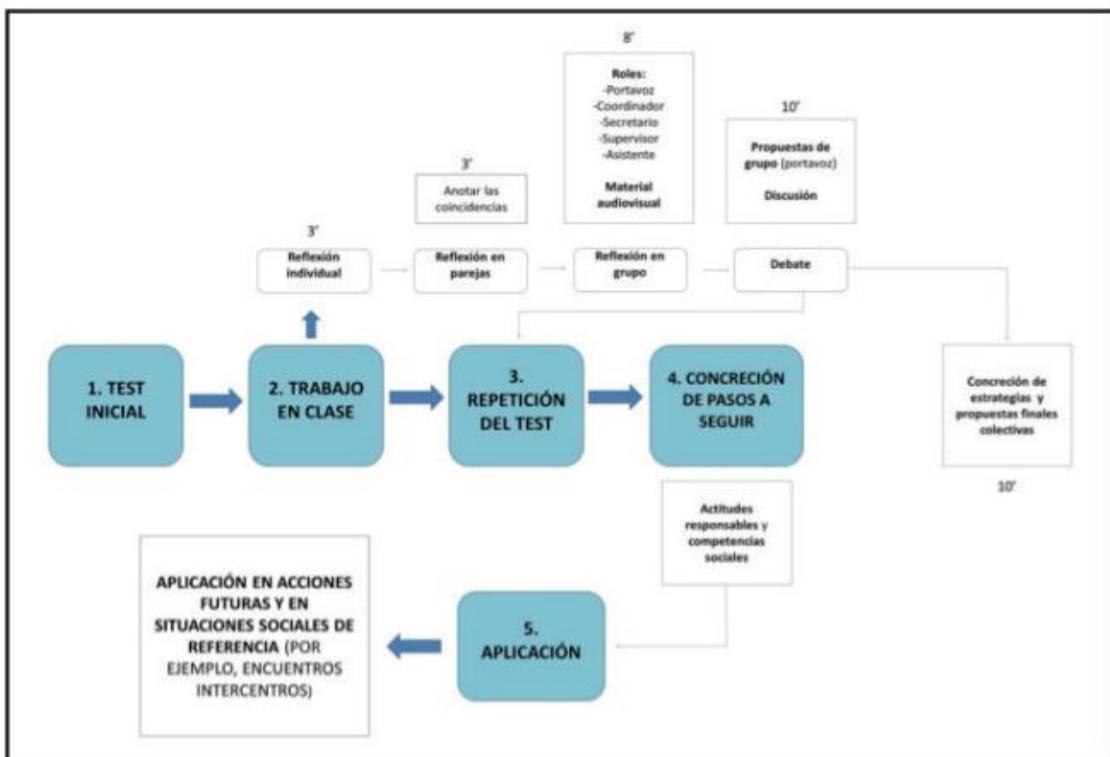


Ilustración 1: Proceso unido al Test de Responsabilidad (Bermejo-Martínez, Generelo, Pérez-Ordás y Tierz, 2019).

Otras experiencias son las que se resumen en el blog de Proyecto “Amigos Activos”, el cual se inició en el curso escolar 2015/16. Este proyecto nace del área de Educación Física y la iniciativa de los encuentros intercentros, para una convivencia social y deportiva. (Recuperado de: <https://proyectoamigosactivos.blogspot.com/>)

Este blog recoge una serie de experiencias y vivencias, dónde se incluye en distintos apartados, a modo de metodologías activas:

- Introducción y noticias con vídeos de los alumnos y crónicas que diferentes días (“*El Proyecto*”).
- Elecciones de logo, lema, mascota (“*Hacemos*”).
- Los distintos deportes y actividades planteadas, con tutoriales de los mismos (“*Investigamos*”). Algunos de ellos son: colpbol, duthchball, floorball, pichi, pinfuvote, ultimate, lataball, touchball, kinball o smashball.

En el caso de Smashball, el vídeo tutorial nos indica que la red debe estar siempre a la altura de la mano de la persona de inferior estatura que vaya a participar; que el saque se realiza a 2 metros; la recepción no se puede coger; la jugada la tocan los tres jugadores con colocación y smash; se permite un bote del balón; y varias normas sobre como puntuar (pasando el balón por encima de la red y botando dentro de los límites del campo).



Ilustración 2: Captura de pantalla del Blog de Proyectos "Amigos Activos" en el enlace "Investigamos". Recuperado de: <https://projetoamigosactivos.blogspot.com/search/label/Investigamos%3A%20Colpbol>

- Las convivencias deportivas (“Experimentamos”). Hay diversas noticias de convivencias deportivas que se han realizado, y un encuentro solidario que se realiza todos los años. Las convivencias que aparecen predeterminadas son
 - 2º de Primaria de 2018: Se realizan cinco situaciones de cooperación y colaboración, como son:
 - Huellas corporales.
 - Canciones motrices.
 - Reciclat Espacio Emocional.
 - Redes colectivas.
 - Desafíos cooperativos.
 - 4º de Primaria de 2018: Se plantean cinco deportes alternativos:
 - Colpbol.
 - Pichi.
 - Dathcball.
 - Espacio emocional.
 - Pinfvote.
 - Y también: Smashball, kinball, touchball y lataball.
 - 6º de Primaria de 2018: Se basa en 5 actividades físicas den el medio natural:
 - “Retos de Neptuno”. Orientación Balizas.

- “Qué Reciclas”. Orientación Códigos QR.
 - “El enigma de las 6Rs”. BreakOut Edu. Espacio Emocional.
 - “El secreto del Jardín Botánico”. Orientación y Senderismo.
 - “Rally fotográfico”. Senderismo.
- Presentaciones con vídeos de los distintos alumnos (“*Sentimos*”).
- Evaluación de las actividades. Enlace: “*Evaluamos*”.

2.2. Propuestas de voleibol en la escuela

Según Benítez y Gamarro (2010), cualquier actividad deportiva, implica en los alumnos distintas emociones. Estas emociones, son un conjunto de pensamientos y vinculaciones que hacen en un principio al oír hablar de este deporte. Esto es debido a que, gracias a los medios de comunicación, dichos deportes tienen una repercusión amplia en la vida diaria de los alumnos, y pueden saber de él, antes de ni siquiera practicarlo, por haberlo visto o escuchado en la televisión, la radio, o Internet.

Para varios autores, como Blázquez (1999), Contreras (1998) y Le Bouch (1991) las actividades educativas, tienen una gran importancia en la forma de desarrollar la actividad o deporte a realizar, la manera de corrección del docente y de la repercusión en cada uno de los alumnos. Por ello, carece de mayor importancia el significado del deporte como tal.

La enseñanza del voleibol en el ámbito educativo no debería partir específicamente de una metodología analítica, donde prima la repetición exhaustiva de ejercicios en el contexto de enseñanza-aprendizaje. Esta debería tener como referencia una metodología sistemática y global, donde el alumno sea partícipe en la toma de decisiones (Ruiz, 1985).

Siguiendo esta línea, es necesario que no solo se les instruye en el ámbito técnico-táctico, sino que se le debe dar relevancia a la educación en aptitudes y valores que modelen su personalidad y que lo conviertan en un individuo responsable, solidario y cooperativo dentro de la práctica de ese deporte.

En referencia a lo expuesto, autores como Serirul-Lo (1995), afirman que lo educativo del deporte es que englobe, y tenga como pilar primordial, valores como la autonomía y la libertad, entre otros.

El voleibol es un deporte donde compiten dos equipos formados por seis jugadores en un campo de unas dimensiones de 9 metros cuadrados por campo, con una red de por medio, a alturas distintas dependiendo de la edad de los jugadores. El juego del voleibol consiste básicamente en conseguir que el balón toque el suelo en el campo rival, defendiendo nuestro propio campo, pudiendo realizar hasta un máximo de tres toques para evitarlo (Hessing, 2006).

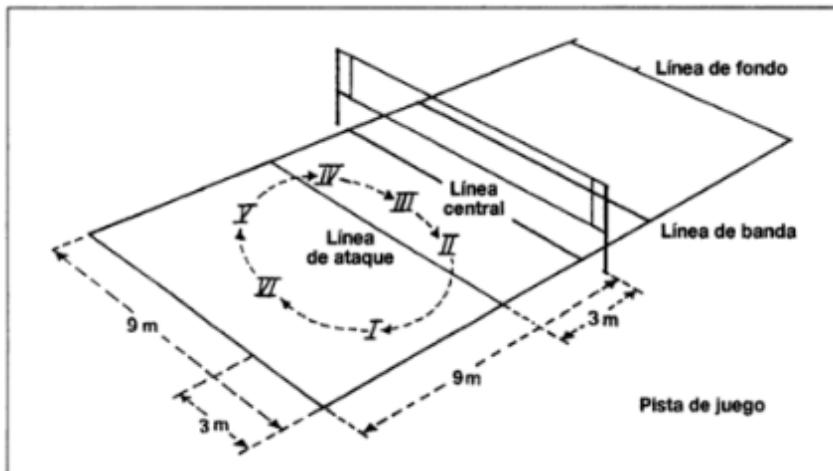


Ilustración 3: La pista de voleibol y las posiciones de sus jugadores (Hessing, 2006).

Para Llerena, Blanco y Hernández (2020), el mini-voley aparece con la necesidad de que los niños y niñas que toman contacto por primera vez en el deporte, lo puedan hacer de una manera más cómoda y sencilla. Modificándose así las reglas y las dimensiones del campo de juego, teniendo un tamaño más reducido de pista, y siendo más flexibles a la hora de aplicar el reglamento de todas las normas y reglas del voleibol como tal.

El voleibol requiere una buena base técnica para su aprendizaje y su posibilidad de tener continuidad en el juego, por lo que, para poder practicar el deporte de manera eficaz, los alumnos tendrán que aprender los toques de antebrazos y dedos como base; y posteriormente asentar aprendizajes del saque y del remate (incluso bloqueo como último aprendizaje). Al no poder botar el balón en el suelo, ni tener la posibilidad de atrapar y lanzar el balón, los alumnos tendrán que ser muy eficaces en los gestos técnicos, por lo que el aprendizaje en la escuela se basará en el modelo técnico, siguiendo este esquema como tabla resumen:

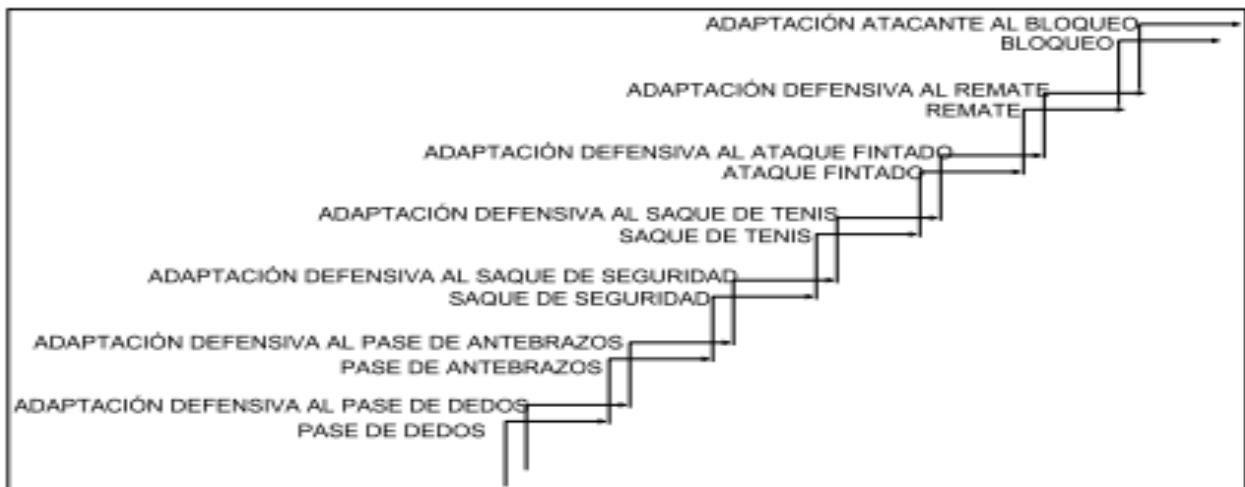


Ilustración 4 Progresión en el aprendizaje de los gestos de defensa y ataque (Julián y Damas, 2013).

Delgado, Santos y Viciana (1996) también hablan sobre cómo deben empezar los niños a jugar a voleibol. Estos autores nos indican que antes de los toques propiamente técnicos del voleibol, hay que empezar a trabajar la apreciación y la intersección de trayectorias, debido a que en el juego no existe la posibilidad de que bote el balón. Por lo que primero se trabajarán ejercicios y actividades motrices de coordinación y desplazamientos para acostumbrarse a golpear el balón sin que bote, y así, respetar las reglas del juego.

Después de interiorizar estos aspectos, sostienen al igual que Julián y Damas (2013), que el toque por el cual se debe empezar a trabajar es el toque de dedos, y lo justifican diciendo que es el más adecuado a nivel motriz, y siguiendo con los aspectos de trayectorias trabajados previamente. Afirman que el toque de antebrazos puede ser más fácil de ejecutar, pero la intercepción de la trayectoria es mucho más fácil realizarla encima de la cabeza, siguiendo el balón en todo momento, a realizarla debajo de la línea de los hombros y con los brazos por debajo de la cadera.

García Ascensio (2011), en cambio, contrastando con la *Ilustración 4*, dice que no es necesario introducir el gesto técnico del saque de seguridad, sin que se domine previamente el toque de antebrazos. Da dos soluciones en el caso de que el toque de antebrazos no fuera bien ejecutado por los alumnos, como consecuencia de la puesta en juego a través del saque:

- Sacar realizando un toque de dedos, para facilitar la recepción.
- Subir la red para que la trayectoria sea más fácil de recibir por los alumnos, y de esta manera, realizar un gesto técnico de antebrazos más sencillo.

2.3. Smashball.

El Smashball según Domingo y Julián (2017) es una progresión del voleibol que surge desde Holanda, para que los niños aprendan el deporte de manera más motivante y eficaz, partiendo desde el ataque o smash, y de situaciones de juego, en vez de situaciones analíticas y puramente técnicas. De esta manera, el deporte deja de aprenderse de manera técnica, debido a la complejidad técnica que tiene el voleibol, y posibilita el éxito de todos los alumnos.

Esta progresión sobre el voleibol se basa en el modelo integrado de aprendizaje (Julián y Damas, 2013). Este modelo consiste en seguir una secuencia, o serie de pasos dónde los alumnos se desenvuelven primero en una situación de juego, donde van surgiendo necesidades, en modo de gestos técnicos, los cuales van siendo descubiertos por los alumnos para ser más eficaces.

El modelo integrado, no significa dejar de lado la técnica (ya que será parte fundamental del proceso), sino no ser lo primero que se explica. La serie de pasos a seguir de este modelo es la siguiente:

CONCEPCIÓN MODELO INTEGRADO
¿QUÉ ES LO FUNDAMENTAL DEL CONTENIDO VOLEIBOL?
<p>1.- ENTENDER LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES. (TAREAS DE OPOSICIÓN Y COLABORACIÓN/OPOSICIÓN)</p> <p>2.- CREAMOS LA NECESIDAD DE APRENDER GESTOS TÉCNICOS. (TAREAS DE OPOSICIÓN Y COLABORACIÓN/OPSIÓN))</p> <p>3.- ASENTAMOS GESTOS TÉCNICOS (TAREAS DE COOPERACIÓN)</p> <p>4.- CREAMOS LA NECESIDAD DE APRENDER GESTOS TÉCNICOS. (TAREAS DE OPOSICIÓN Y COLABORACIÓN/OPSICIÓN))</p> <p>5.- ASENTAMOS GESTOS TÉCNICOS (TAREAS DE COOPERACIÓN)</p>
COMENZAMOS DESDE EL INTERCAMBIO, Y CREAMOS LA NECESIDAD DE APRENDIZAJES TÉCNICOS O RECURRIR A FASES CONCRETAS DE APRENDIZAJE.

Ilustración 5: Representación de la visión integrada del aprendizaje del voleibol (Julián y Damas, 2013).

Los principios fundamentales u operacionales serán los siguientes:

- Anticipación perceptiva: Los deportes de cancha dividida tienen una alta complejidad perceptiva, ya que tienen que apreciar las trayectorias e interceptar las mismas.
- Estabilidad en el golpeo: Los aspectos concretos para un buen golpeo son: estar en estático, producirse el golpeo detrás de la dirección del móvil, y posición de los brazos respetando los gestos técnico-tácticos de toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad.
- Construcción de un plan de acción: Valorar la capacidad del individuo de generar un plan de intencional de acción táctica, dónde será importante que verbalice sus intenciones de vez en cuando.
- Trabajo en espacio propio: Tres tareas principales: áreas centrales como lugar de referencia, movilidad constante para llevar la iniciativa del juego, y ocupación de espacio en defensa.
- Trabajo en el espacio adverso: Observación del equipo rival y razonamiento dónde el lugar más efectivo para enviar el balón, teniendo en cuenta la fuerza y nuestra posición en el campo.
- Elaboración del pase de dedos: Golpeando con la yema de los dedos encima de la cabeza, metiéndose debajo del balón, y lanzándolo hacia delante.
- Elaboración del pase de antebrazos: Cogerse las manos colocando una encima de la otra y estirando los brazos sin doblar los codos. Golpear con los antebrazos con el centro de gravedad bajo.
- Elaboración del saque de seguridad: Golpear con la palma de la mano el balón, de manera que se sujetará el balón con la otra mano antes de golpearlo, y el pie no dominante será el que esté por delante, para coger el impulso de todo el cuerpo.

La progresión de aprendizaje con respecto al gesto técnico fundamentales es diferente a la progresión del voleibol como tal. Partiendo desde el ataque, y permitiendo agarrar, coger y lanzar el balón en las primeras sesiones prácticas para favorecer una gran continuidad del juego. El Smashball tiene un total de seis niveles de aprendizaje, dónde se van evolucionando y requiriendo nuevos gestos técnicos. Después del smash, se requerirá el saque de seguridad para poner el balón el juego; a continuación, el pase de dedos; y, por último, el pase de antebrazos. Los cuatro primeros niveles se ajustarán mejor a Educación Primaria, y los últimos dos niveles, a Educación Secundaria. (Domingo y Julián, 2017).

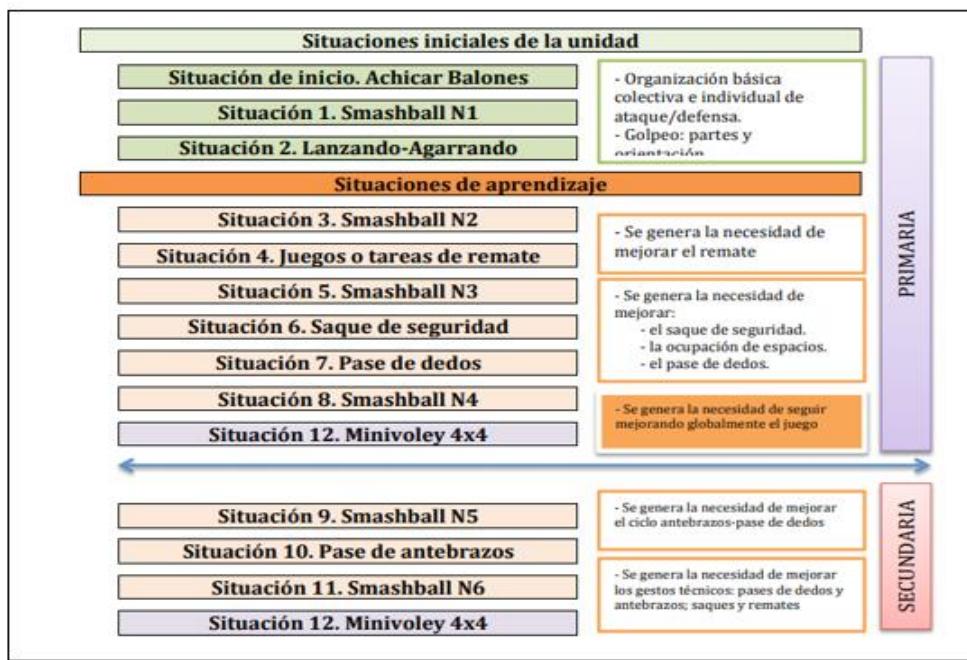


Ilustración 6: Progresión de las situaciones de aprendizaje del Smashball (Domingo y Julián, 2017).

Las situaciones pueden variar en función del nivel o edad del grupo a los que va dirigido el aprendizaje, pero los niveles de Smashball son los siguientes:

- Nivel 1 (Educación Primaria): Se jugará 1 contra 1. El servicio será lanzando o golpeando de mano baja desde cualquier parte del campo. Se permitirá un bote, aunque se podrá capturar el balón sin él. Para el desarrollo del juego: avanza con el balón agarrado, auto lanzamiento y golpeo.
- Nivel 2 (Educación Primaria): Se jugará 2 contra 2. El servicio será lanzando o golpeando de mano baja desde la línea media del campo. Se permitirá un bote, aunque se podrá capturar el balón sin él. Para el desarrollo del juego habrá tres posibilidades: 1. Auto lanzamiento y golpeo; 2. Jugador que atrapa pasa al compañero que hace auto lanzamiento y

golpeo; 3. Jugador que atrapa pasa al compañero y este, devuelve para golpear.

- Nivel 3 (Educación Primaria): Se jugará 2 contra 2. El servicio será golpeando de mano baja desde la línea media del campo. Se permitirá un bote durante toda la jugada, y no se permitirá ningún bote al recibir el saque del equipo rival. Para el desarrollo del juego: cuando cogemos el balón no podemos correr con él; obligación de realizar tres toques durante la jugada, es decir, agarrar el balón, pasar al compañero (supuestamente cerca de la red), el cuál colocará con un gesto técnico y posteriormente se atacará sin auto lanzamiento.
- Nivel 4 (Educación Primaria): Se jugará 3 contra 3. El servicio será golpeando de mano baja desde la línea media. No se permitirá ningún bote al recibir el saque; no se puede participar en la recepción si estás delante de la línea media. Para el desarrollo del juego: cuando cogemos el balón no podemos correr con él; obligación de realizar tres toques durante la jugada. Hay que realizar un toque para recibir y posteriormente coger el balón; pasar al que está en red, colocación directa y remate de otro compañero.
- Nivel 5 (Educación Secundaria): Se jugará 3 contra 3. El servicio será golpeando de mano baja desde la línea del fondo del campo. Se permitirá un bote después del toque de recepción, atrapando el balón posteriormente. Para el desarrollo del juego: se recibirá el balón con un toque por debajo de la línea de los hombros; obligación de colocación de antebrazos y posterior remate del compañero.
- Nivel 6: (Educación Secundaria): Se jugará 4 contra 4. El servicio será golpeando de mano baja desde la línea del fondo del campo. No se permite ningún bote en ningún momento de la jugada. Para el desarrollo del juego: recepción, colocación y smash.

2.4. Normativa educativa

Según la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA de 20 de junio), el voleibol es un deporte de cancha dividida del Bloque

3: acciones motrices de cooperación y de cooperación-oposición. Se colabora cooperativamente con los miembros de tu equipo, con la finalidad de vencer al equipo oponente, viviendo de esta manera una serie de experiencias motrices, como serán: el trabajo en equipo; respeto por los compañeros, el rival y las normas; resolución de diversos problemas creados por el juego; etc. Todas ellas relacionadas con el Bloque 6: gestión de la vida activa y valores.

En los contenidos de todo el currículum de Educación Primaria se encuentra la posibilidad de trabajar cancha dividida, y más concretamente voleibol.

Según Julián y Damas (2013), la vinculación más correcta con respecto a la Orden del 9 de mayo (BOA, 1 de Julio de 2007), es trabajar en el primer ciclo actividades más sencillas, relacionadas con cancha dividida, hacer un acercamiento hacia el voleibol en el segundo ciclo, y trabajar voleibol como tal en el tercer ciclo. La tabla resumen de cada ciclo sería así:

PRIMER CICLO	ACTIVIDADES	UNIDAD DIDÁCTICA
5. Realizar lanzamientos, recepciones y otras habilidades que impliquen manejo de objetos, con coordinación de los segmentos corporales y situando el cuerpo de forma apropiada para facilitar el gesto.	- Actividades de colaboración-oposición (unidad de juegos con balón): golpeos con mano y pie.	Cancha dividida
12. Verbalizar, escribir y dibujar sobre los juegos y su propia experiencia motriz.	- Realizar asambleas con la participación de todo el alumnado. - Realizar dibujos y pequeñas redacciones sobre cualquiera de las actividades que hemos realizado durante el curso.	

Ilustración 7: Tabla I: Vinculación Curricular de voleibol. Primer Ciclo (Julián y Damas, 2013).

SEGUNDO CICLO	ACTIVIDADES	UNIDAD DIDÁCTICA
5. Lanzar, pasar y recibir pelotas u otros objetos móviles en situaciones de juego, sin perder el control de los mismos y adecuando los movimientos a las trayectorias	- Actividades de colaboración-oposición: invasión y cancha dividida.	
7. Cooperar con los compañeros para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo.	- Juegos de estrategia. - Actividades de colaboración-oposición: invasión y cancha dividida. - Juegos cooperativos	Acercamiento al voleibol

Ilustración 8: Tabla II: Vinculación Curricular de voleibol. Segundo Ciclo (Julián y Damas, 2013).

TERCER CICLO	ACTIVIDADES	UNIDAD DIDÁCTICA
3. Lanzar, pasar, recibir y golpear pelotas y otros móviles, en situaciones de juego, sin perder el control de los mismos y anticipándose a su trayectoria y velocidad.	- Actividades de colaboración-oposición (Bate y carrera, cancha dividida e invasión).	
5. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo, identificando y aplicando principios y reglas de acción motriz, ya sea como atacante o como defensor.	- Juegos de estrategia. - Actividades de colaboración-oposición (Bate y carrera, cancha dividida e invasión). - Juegos cooperativos	Voleibol

Ilustración 9: Tabla III: Vinculación Curricular de voleibol. Tercer Ciclo (Julián y Damas, 2013).

En cuanto a los Encuentros Intercentros se reflejan en la resolución de la Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la cual se aprueba el currículum de Educación Secundaria; ya que en la resolución Orden ECD/850/2016, de 29 de julio, por la cual se aprueba el currículum de Educación Primaria, no aparece ningún apartado relacionado con eventos o Encuentros Intercentros.

En la primera Orden mencionada sobre Educación Secundaria hay un artículo, el cual la Orden de Primaria no incluye. Se trata del Artículo 29: Innovación Educativa.

En el punto 2 de dicho artículo se cita concretamente: “*El Departamento fomentará el desarrollo por parte de los centros educativos de proyectos innovadores y de investigación que propicien cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje*” y concluye diciendo: “*Asimismo, se potenciará y apoyará la innovación e investigación interdisciplinar e intercentros con el objetivo de crear redes de transferencia de conocimientos e implementación de nuevas metodologías.*”

3. Objetivos del trabajo

El objetivo principal de este trabajo es llevar a cabo la organización y todos los pasos a seguir para realizar un evento, en este caso, se trata del II Encuentro Intercentros Teruel Ciudad Voley.

Varios de los objetivos son:

- Realizar el diseño de la jornada del día del evento.
- Reflejar todo el trabajo llevado a cabo en el pre-evento.
 - Asistir a la charla de Jorge Domingo sobre Smashball.
 - Diseñar juegos para la unidad didáctica de los distintos gestos técnicos.
 - Fijar el día del evento, y el nivel de Smashball al que se jugará.
 - Realizar la unidad didáctica de Smashball en los distintos colegios.
 - Inscribir y organizar a los equipos de los distintos colegios.
 - Proponer las distintas actividades complementarias.
 - Realizar una nota informativa para las familias.
 - Contactar con las partes involucradas (ayuntamiento, clubes, etc.).
 - Contactar con los colaboradores.
- Diseñar la evaluación a través de los cuestionarios que realizarán los alumnos y los profesores en el post-evento.
- Intentar mejorar dicho evento para años posteriores, analizando los resultados y exponiendo propuestas de mejora.
- Dar a conocer y promocionar el deporte del voleibol y la propuesta de progresión, como es el Smashball.

4. METODOLOGÍA

4.1. Muestra

Para el evento participarán un total de cinco colegios del municipio de Teruel, y un CRA donde participan varios pueblos de la provincia.

Los participantes son los colegios concertados de:

- Las Viñas.
- La Purísima.
- Victoria Diez.

Los colegios públicos de:

- Ensanche.
- Miguel Vallés.

Y, por último, el CRA que involucra a los pueblos de: Pancrudo, Argente, Visiedo, Camañas, Alfambra, Perales de Alfambra y Galve. El cuál es denominado:

- CRA Teruel.

De todos los colegios, participan alumnos de los cursos 4º, 5º y 6º de Educación Primaria. Para recoger un muestreo del total de alumnos que participan en el evento, se asume una media de 25 alumnos por clase, por lo que, contando ese número de alumnos de cada vía, más los 46 alumnos del CRA Teruel, se conseguirá un número aproximado de los alumnos participantes en el evento, como se indica en la siguiente tabla:

Tabla 1

Muestra con los alumnos de los colegios participantes en el evento.

Colegio	Número de vías	Número aproximado de alumnos
Ensanche	3	225
Las Viñas	2	150
Miguel Vallés	1	75
Victoria Diez	1	75
La Purísima	1	75
CRA Teruel	No hay vías	46
Número total de alumnos aproximado: 646		

4.2. Diseño de la jornada

4.2.1. Pre-evento

En el pre-evento se desarrolla la mayor parte del trabajo, para que el día del evento salga todo perfecto y tal como se espera. Esta etapa será la más extensa, ya que, para ello he seguido una serie de pasos, siendo todos ellos de gran importancia y relevancia.

4.2.1.1. Charla de Jorge Domingo el día 4 de diciembre

Uno de los profesores del CRA Teruel, el cuál es uno de los centros participantes (único centro rural): Jorge Domingo; realizó una charla sobre Smashball el día 4 de diciembre de 2019, de 19.30h a 21.30h.

A esta charla acudieron docentes de diferentes colegios, los cuales iban a impartir la unidad didáctica de voleibol, y querían saber una nueva metodología y progresión para hacerlo, como es el Smashball. En dicha charla también estuvieron presentes los dos entrenadores del cuerpo técnico del Club Voleibol Teruel, como son: Miguel Rivera, como primer entrenador y Máximo Torcello, como segundo entrenador y ex-jugador del propio club.

Jorge insistió en la primera parte de la charla en que la puesta en práctica de la unidad didáctica de Smashball, era una gran manera de impartir voleibol en las escuelas de una manera más motivante y más divertida para los alumnos. Ya que, al ser una progresión del voleibol que parte desde el ataque, dónde se puede agarrar y lanzar el balón, se asegura una mayor continuidad del juego, sin basarnos en la práctica de gestos técnicos, para poder jugar. También detalló que para asegurar que todos los alumnos tengan éxito en el juego, la red se debe colocar a la altura, del alumno o alumna de menor estatura de la clase.

Nos explicó los 6 diferentes niveles de Smashball, pero recomendó únicamente los 4 primeros para Educación Primaria. Para que la comprensión de los niveles fuera más clara, montó antes de la charla, dos campos de mini-voley, para así, después de la explicación de cada uno de los niveles, nos dividíamos en ambos campos y practicábamos dicho nivel de Smashball. Así continuó, intercalando explicaciones de los distintos niveles, con su posterior práctica.

Nos explicó que después de que surgieran los gestos técnicos, deberíamos emplear algunas sesiones para asentarlos, con juegos tipo como : “tumbar barcos” o “billete/folio”; pero no se entretuvo mucho en estos juegos, ni tampoco los practicamos, ya que la parte principal de la charla era sobre los niveles, y los juegos o actividades de los gestos técnicos, los dejaba al gusto de cada profesor.



Ilustración 10: Charla de Jorge Domingo



Ilustración 11: Puesta en práctica de la charla de Jorge Domingo

4.2.1.2. Juegos para reforzar los gestos técnicos

Tras la charla de Jorge y previamente a empezar a realizar la unidad didáctica, realicé una serie de juegos para reforzar los gestos técnicos, de los que van surgiendo necesidades a partir del juego.

Los niveles de Smashball habían quedado muy claros con la charla, pero las sesiones para practicar los gestos técnicos, era la dificultad de la mayoría de profesores.

Por lo que realicé un bagaje de 4-5 juegos de cada gesto técnicos: toque de dedos, toque de antebrazos, saque de seguridad y remate. Y mandé esta lista de juegos a todos los profesores que iban a participar en el Encuentro Intercentros, para que pudieran hacer uso de ellos, en la propia puesta en práctica en el aula de cada docente. (**Ver ANEXO 1**)

4.2.1.3. Fijar el día y el nivel del evento

Lo siguiente, sería fijar la fecha en la que se llevaría a cabo el evento deportivo en el Pabellón de Los Planos. Las posibles fechas eran las siguientes:

- 15 de abril de 2020.
- 16 de abril de 2020.
- 17 de abril de 2020.

Todas las opciones después de la vuelta de vacaciones de Semana Santa, dónde el profesorado ya pudiese haber llevado a cabo la unidad didáctica en cada centro.

El nivel de Smashball fijado para jugar en el evento fue el nivel 4, ya que es un nivel donde podrían practicar los alumnos tanto de 4º, 5º y 6º, y fue el nivel prefijado en el I Encuentros Intercentros Teruel Voley, realizado el año 2019.

4.2.1.4. Puesta en marcha de la unidad didáctica

Cada profesor puso en marcha la unidad didáctica de Smashball en sus respectivos centros, con un objetivo común: que los alumnos aprendieran mínimo el nivel 4 de Smashball, para poder practicarlo en el Encuentro Intercentros programado.

En mi caso, al realizar las Prácticas Escolares IV en el Colegio Diocesano de Las Viñas, planteé y llevé a cabo una unidad didáctica para 4º de Primaria, la cual, mi profesora del centro utilizó también para 5º de Primaria. (**Ver ANEXO 2 y ANEXO 3**)

4.2.1.5. Inscripción de los equipos

El evento se programa para 646 alumnos, los cuales participarán en un evento que promueva la sociabilidad y las relaciones interpersonales entre alumnos de distintos colegios y edades.

Se hablará con los distintos colegios para que hagan equipos (cada colegio hará los suyos propios) de 4 o 5 personas, en los que por obligación deberá haber mínimo: un chico, una chica, un/a alumno/a de 4º, otro/a de 5º, y otro/a de 6º. En caso de que los emparejamientos no puedan cuadrar por el número de alumnos en cada centro se podrán hacer excepciones, pero deberán ser mínimas.

Cada centro deberá mandar una lista con los nombres de los alumnos que forman equipo, sus respectivos nombres y edades; y además hacer saber a dichos alumnos cuáles son sus compañeros, ya que al llegar a Los Planos el día del evento, se dividirán por equipos, no por clases, ni cursos.

Los colegios se dividirán en los siguientes equipos:

- Ensanche: 25 equipos de 4 personas, y 25 equipos de 5 personas.
- Las Viñas: 20 equipos de 4 personas, y 14 equipos de 5 personas.
- Miguel Vallés: 10 equipos de 4 personas, y 7 equipos de 5 personas.
- Victoria Diez: 10 equipos de 4 personas, y 7 equipos de 5 personas.
- La Purísima: 10 equipos de 4 personas, y 7 equipos de 5 personas.
- CRA Teruel: 9 equipos de 4 personas, y 2 equipos de 5 personas.

Formando un total de 146 equipos.

Una vez, resuelto esto, se asignará un número a cada equipo y se mandará al centro, desde el *Equipo 1*, hasta el *Equipo 146*.

Se dividirá a los equipos por grupos, tratando de mezclarlos con distintos colegios:

- Grupo 1: *Equipo 1-Equipo 29* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 2: *Equipo 30-Equipo 59* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 3: *Equipo 60-Equipo 89* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 4: *Equipo 90-Equipo 119* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 5: *Equipo 120-Equipo 146* (incluido). Un total de 27 equipos.

Sabiendo que en cada grupo hay los siguientes colegios incluidos:

- Grupo 1: 10 equipos del Ensanche, 6 equipos de Las Viñas, 3 equipos del Miguel Vallés, 4 equipos del Victoria Diez, 3 equipos de La Purísima y 3 equipos del CRA Teruel.

- Grupo 2: 10 equipos del Ensanche, 7 equipos de Las Viñas, 3 equipos del Miguel Vallés, 4 equipos del Victoria Diez, 3 equipos de La Purísima y 2 equipos del CRA Teruel.
- Grupo 3: 10 equipos del Ensanche, 7 equipos de Las Viñas, 3 equipos del Miguel Vallés, 3 equipos del Victoria Diez, 4 equipos de La Purísima y 2 equipos del CRA Teruel.
- Grupo 4: 10 equipos del Ensanche, 7 equipos de Las Viñas, 4 equipos del Miguel Vallés, 3 equipos del Victoria Diez, 3 equipos de La Purísima y 2 equipos del CRA Teruel.
- Grupo 5: 10 equipos del Ensanche, 7 equipos de Las Viñas, 3 equipos del Miguel Vallés, 2 equipos del Victoria Diez, 3 equipos de La Purísima y 2 equipos del CRA Teruel.

4.2.1.6. Actividades complementarias

Al haber una gran cantidad de niños, serán imprescindibles las actividades complementarias para poder disfrutar de un día lúdico y con el mayor aprendizaje posible de cara a los alumnos; evitando que los niños pasen la mayoría tiempo de espera, en vez de jugando o aprendiendo.

Las actividades complementarias propuestas, serán las siguientes:

- Charla de voleibol. Con la colaboración de: Club Voleibol Teruel.
- Escalada. Con la colaboración de: Escuela de Escalada (Ayuntamiento de Teruel).
- Primeros Auxilios. Con la colaboración de: Cruz Roja.
- Baile. Con la colaboración de: Marta Dance Factory.

Todos ellos, además de la actividad principal: Smashball.

4.2.1.7. Nota informativa

Se mandará a todos los centros educativos, un documento a modo de nota informativa sobre el día del evento programado. En este documento se adjuntará un pequeño resumen sobre el día, las distintas actividades, reglas del juego, organizaciones, material necesario, hora de entrada, de salida, almuerzo, etc. (**Ver ANEXO 4)**

4.2.1.8. Partes involucradas en el proyecto

- En primer lugar, el Ayuntamiento, en concreto el Servicio Municipal de Deportes aportará ayuda con a la pre-disposición del Pabellón de Los Planos la mañana del día del evento, aportando los materiales necesarios, y hablando con la Escuela de Escalada, aportando dos monitores para la actividad complementaria de escalada.
- El Club Voleibol Teruel estará directamente relacionado en el proyecto, participando en una charla de voleibol para los distintos grupos: tanto el primer entrenador, Miguel Rivera; como el segundo entrenador y ex-jugador del club, Máximo Torcello. El club también ayudará con gente de la directiva o jugadores del equipo, que harán como colaboradores el día del evento, y ayudarán en el montaje y recogida de las pistas y del material necesario.
- También contaremos con la ayuda de Cruz Roja, aportando varios monitores para realizar un taller sobre primeros auxilios.
- La Escuela de Baile e Interpretación, también aportaría a dos monitores de baile que trabajen en dicha escuela, para una actividad dinámica sobre el baile.
- Por último, desde la Universidad Zaragoza, programaremos el evento y haremos todo lo posible para que todo salga delante de la mejor manera posible, siguiendo la línea de este Trabajo de Fin de Grado.

4.2.1.9. Colaboradores

Habrá que contar con la disposición de varios colaboradores el día del evento, para una mayor facilidad en la realización y el cumplimiento de todas las actividades y normas de seguridad.

Para un perfecto cumplimiento de toda la organización se necesitarán alrededor de 33 colaboradores:

- 3 que harán de jueces de mesa, los cuales llevarán toda la clasificación de los partidos de Smashball (apuntando resultados y recogiendo las actas de los árbitros), ya apuntarán los nombres de todos los alumnos en los diplomas que se darán al final de la jornada.
- 20 árbitros, de los cuales 14 estarán arbitrando simultáneamente, y 6 descansando. Se irán haciendo relevos.
- 2 organizador por grupo (10), los cuales llevarán a los alumnos de una actividad a otra (respetando el horario) en el menor tiempo posible (2-3 minutos). Una vez los hayan trasladado, ayudarán en el resto de organización y funcionamiento del

evento hasta que los tengan que volver a trasladar. También tendrán la función de darles las pegatinas identificativas a todos los alumnos.

Estos colaboradores se basarán en amigos, compañeros, personal de la universidad, jugadores y gente de la directiva del Club Voleibol Teruel, etc. Aunque también habrá que contar con todos los monitores para las distintas actividades:

- 2 monitores para la charla de voleibol (Miguel y Máximo) del Club Voleibol Teruel.
- 2 monitores para baile de la Escuela Marta Dance Factory.
- 6 monitores para escalada de la Escuela de Escalada.
- 2 monitores para primeros auxilios de Cruz Roja.

4.2.2. Evento.

La parte del evento es la parte principal de todo el trabajo, en la que se tiene que tener en cuenta toda la organización, para velar por una jornada productiva, desde que llegan los alumnos hasta que regresan a sus respectivos colegios.

4.2.2.1. Montaje de las pistas

Para montar todas las pistas y preparar el material necesario para comenzar a las 8.45h, los colaborados y organizadores asistirán al Pabellón de Los Planos a las 8h.

Para la actividad de Smashball se dividirá el campo en tres mitades, bajando las lonas de las que dispone el pabellón, las cuales al bajarse hacen que el espacio se divida en tres tercios iguales.



Ilustración 12: Interior del Pabellón de Los Planos con las lonas sin desplegar

En los tercios de la izquierda y de la derecha montaremos 5 pistas simultaneas, con separación de 1 metro entre pista y pista, y en el tercio del medio, montaremos 4 pistas simultaneas con la misma separación entre pistas. Las redes medirán 1.55 metros de altura y se montarán atando una cinta de carrocería entre 5 o 6 palos (utilizados para montar campos de bádminton). Habrá un total de 12 pistas (4 en cada tercio).

En la pista central colocaremos dos mesas y tres sillas, organizadas cerca de la puerta de salida hacia el pasillo. Dichas mesas y sillas conformarán la mesa de organización.

Para la charla de voleibol y el taller de primeros auxilios, usaremos dos salas multiusos que se encuentran en el pasillo, a continuación del vestuario de entrenadores.

Para la actividad de baile, se utilizarán las dos esquinas del fondo del pabellón (al lado de los baños), donde mitad de los alumnos se dividirá en un fondo y mitad en el otro. Se necesitarán dos altavoces (uno para cada grupo).

Ambientaremos la jornada con música, de manera que, con la ayuda del conserje, nos podrá dejar conectarnos a los altavoces que hay alrededor de todo el pabellón, para que se pueda escuchar música de fondo, principalmente en las actividades de smashball y escalada.

4.2.2.2. Llegada de los alumnos

La previsión de la llegada de todos los alumnos se prevé para las 8.45h.

Por lo que, lo primero de todo será hacer una breve introducción de 10 minutos sobre las distintas actividades (smashball, charla de voleibol, escalada, baile y

primeros auxilios), las instituciones colaboradoras (Ayuntamiento, Club Voleibol Teruel, Cruz Roja, Marta Dance Factory y Universidad de Zaragoza), todos los colaboradores participantes (alumnos de la mención, jugadores y directivos del Club Voleibol Teruel, amigos, etc.), y recordando el horario, el cual estará colgado en varias partes del pabellón para su fácil visualización desde los distintos lugares de las actividades.

Tabla 2

Horario de la jornada

	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
9h-10h	Smashball	Charla voleibol	Escalada	Primeros Auxilios	Baile
10h-11h	Baile	Smashball	Charla voleibol	Escalada	Primeros Auxilios
11h-11.30h	Almuerzo				
11.30h-12.30h	Primeros Auxilios	Baile	Smashball	Charla voleibol	Escalada
12.30h-13.30h	Escalada	Primeros Auxilios	Baile	Smashball	Charla voleibol
13.30h-14.30h	Charla voleibol	Escalada	Primeros Auxilios	Baile	Smashball
14.30h-15.15h	Evaluación: Smashball				

4.2.2.3. Pegatinas identificativas

Habrá dos colaboradores por cada uno de los cinco grupos, los cuales, nada más acabar la charla, tendrán 5 minutos (desde las 8.55h hasta las 9h) para darles a cada grupo una pegatina identificativa con distintos colores, en los que pondrá el número del grupo (1, 2, 3, 4 y 5):

- Grupo 1: Rojo.
- Grupo 2: Azul.
- Grupo 3: Amarillo.
- Grupo 4: Verde.
- Grupo 5: Marrón.

En la pegatina también habrá un hueco para que los alumnos apunten su nombre con un lápiz o bolígrafo, el cual aportarán los colaboradores.

4.2.2.4. Actividad principal: Smashball

Esta será la actividad principal, y el motivo de este Encuentro Intercentros. Se jugarán diferentes partidos siguiendo con el cuarto nivel de Smashball, tratando de que los alumnos jueguen la mayor cantidad de partidos posibles durante esta hora, aprovechando el total del número de pistas. Los partidos están programados para un total de 10 minutos (7' de juego y 3' para organización y cambios).

Se realizarán al mismo tiempo 14 partidos, en las 14 distintas pistas, jugando al mismo tiempo un total de 28 equipos y 1 de ellos descansando.

De estos 29 equipos, se repartirán 10 en cada uno de los tercios exteriores, jugando un total de 5 partidos al mismo tiempo; y en la pista central habrá 9 equipos, jugando 4 equipos distintos contra otros 4 simultáneamente. El equipo que descance en el tercio central, se dividirá, ayudando a cada uno de los 4 colaboradores que estarán realizando el rol de árbitros.

Los partidos se jugarán por tiempo, disponiendo de un total de 7 minutos por partido, y ganando aquel equipo que más puntos haya obtenido en ese tiempo determinado para cada partido. Los partidos serán de 7 minutos, para contar con 3 minutos de cambio de campo, para jugar partidos con los distintos equipos ubicados en el mismo tercio del pabellón.

Cada equipo jugará un total de 6 partidos (menos los equipos de la pista central que jugarán 5).

Habrá un colaborador en cada pista haciendo el rol de árbitro, con un total de 14 árbitros. Cada árbitro anotará en un papel, el resultado de cada equipo, y los jueces de mesa, recogerán esos papeles y los anotarán, junto a los demás resultados, haciendo una clasificación final.

Las reglas de los partidos serán las del nivel 4, respetando lo siguiente:

- Se jugará 4 contra 4. Los equipos compuestos de 5 jugadores, se cambiarán cuando acabe cada jugada.
- El servicio será golpeando de mano baja desde la línea media.
- La captura del balón será sin bote en el saque y no sé podrá participar en la recepción si estás delante de la línea media.

- El desarrollo será el siguiente: cuando cogemos el balón no podemos correr con él. Obligación de realizar tres toques durante la jugada. Hay que realizar un toque para recibir y posteriormente coger el balón; pasar al que está en red, colocación directa y remate de otro compañero.

- No está permitido bloquear.

- Prohibición de tocar la red.

4.2.2.5. Actividad: Charla de voleibol

Para complementar la jornada de smashball y el aprendizaje del deporte del voleibol, los alumnos tendrán la oportunidad de disfrutar de una charla de Miguel Rivera y Máximo Torcello (entrenadores del Club Voleibol Teruel).

Ambos hablarán sobre: sus inicios como entrenadores, y en el caso de Máximo, también como jugador; el tiempo que llevan en el equipo de Teruel; sus mejores recuerdos en el mundo del voleibol; sus planes de futuro; y la historia del Club Voleibol Teruel, y la posibilidad de acceder a la máxima categoría, pasando por la cantera y empezando a jugar a edades como la de los alumnos.

La charla se complementará con vídeos de voleibol, tanto de los mejores momentos, sobre títulos, afición y celebraciones, hasta de las mejores jugadas, explicando la diferencia con el Smashball, y las normas y reglas del voleibol profesional.

4.2.2.6. Actividad: Baile

Para comenzar los alumnos se dividirán en dos sub-grupos aleatorios con el mismo número de integrantes en cada uno de ellos. Cada sub-grupo se irá a dos lugares distintos con un monitor de baile (en las esquinas de la zona de las gradas del Pabellón de Los Planos). Cada zona contará con un altavoz para poner música.

En la primera parte de la actividad, los monitores les enseñarán a los alumnos un baile de la escuela Marta Dance, que será sencillo y con unos pocos pasos de baile, el cual todos los alumnos tratarán de aprender y bailar al mismo tiempo.

La segunda parte de la actividad será la creación de una coreografía sencilla, de entre 1 y 2 minutos. Esta coreografía se creará con la ayuda de los monitores, y una vez realizada y practicada, se mostrará y se bailará al otro sub-grupo.

4.2.2.7. Actividad: Escalada

En el pabellón de Los Planos se dispone de un rocódromo para realizar escalada con arnés, y también se dispone de un Boulder, por lo que se aprovechará esta actividad, para que los alumnos prueben ambas modalidades.

Los alumnos se dividirán en tres grupos, contando con dos monitores por grupo. Primero, a cada grupo se le hará una pequeña introducción sobre las modalidades de escalada y posteriormente empezarán a realizar las actividades encomendadas por los monitores.

Dos grupos estarán en el rocódromo, haciendo escalada con arnés, y el otro grupo en el Boulder. Cada 20 minutos se cambiará de estación, para que todos realicen lo mismo, durante el mismo tiempo.

En el rocódromo se hará una actividad para calentar, denominada “travesía”, que consiste en atravesar las vías de derecha a izquierda o viceversa. Despues de realizar esta actividad, los alumnos empezarán a realizar escalada con arnés por las vías más sencillas, y sin necesidad de llegar a una altura muy elevada (dependiendo de cada alumno).

En el Boulder, se propondrán varios retos a modo de juegos:

- Tocar una vía en concreto.
- Tocar una vía en concreto y solo pudiendo desplazarse en las vías de un mismo color.
- Travesía.

4.2.2.8. Actividad: Primeros Auxilios

La institución de Cruz Roja aportará a dos personas encargadas de realizar una charla sobre primeros auxilios, explicando y realizando de forma práctica, los siguientes temas:

- Concepto PAS (Proteger, Avisar, Socorrer).
- PLS (Posición Lateral de Seguridad).
- RCP (Reanimación Cardiopulmonar).
- Vendajes básicos.
- Botiquín básico.
- Accidentes y lesiones frecuentes.

4.2.3. Post-evento.

Esta fase está programada de 14.30h hasta las 15.15h, y es una parte importante, donde se tendrá en cuenta la evaluación de los alumnos y de docentes sobre la satisfacción del evento.

También se repartirán diplomas antes de que los alumnos se vayan con sus respectivos transportes, como felicitación a todos los alumnos que hayan participado en este II Encuentro Intercentros Teruel Ciudad Voley.

Tanto a los alumnos, como a los docentes, se les pasará una ficha, con distintas preguntas.

4.2.3.1. Primera pregunta para los alumnos

La primera pregunta será sobre la satisfacción de los alumnos sobre las distintas actividades.

Tabla 3

Evaluación: Pregunta 1 para los alumnos.

Grado de satisfacción: Marca con una ‘X’ la casilla que creas oportuna.					
	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Muy mala
Smashball					
Charla de voleibol					
Escalada					
Baile					
Primeros auxilios					

4.2.3.2. Segunda pregunta para los alumnos

La segunda pregunta será un cuestionario de “Si” o “No” sobre la satisfacción general de los alumnos y su disfrute.

Tabla 4

Evaluación: Pregunta 2 para los alumnos.

Cuestionario: Marca con una ‘X’ las respuestas “SI” o “NO” dependiendo de tu opinión.		
	SI	NO
¿Te lo has pasado bien?		

¿Te ha gustado tú equipo?		
¿Los monitores te han tratado bien?		
¿Los colaboradores han actuado correctamente?		
¿Repetirías la experiencia?		
¿Cambiarías alguna actividad?		
En caso de responder a la última “SI”, ¿cuál?, y ¿por qué?		

4.2.3.3. Tercera pregunta para los alumnos

La tercera pregunta serán varias preguntas que tendrán que responder los alumnos sobre la actividad que más le ha gustado y ¿por qué?

Tabla 5

Evaluación: Pregunta 3 para los alumnos.

Responde a las siguientes cuestiones:	
1. ¿Cuál es la actividad que más te ha gustado?	
2. ¿Por qué?	

4.2.3.4. Cuarta pregunta para los alumnos

La cuarta pregunta será sobre la variable: disfrute. Es un cuestionario PACES (Physical activity context enjoyment scale) validado por García, Izquierdo, Latorre, Martínez, Ruiz y Salas (2016) y creado por Dishman, Dowda, Felton, Motl, Pate y Saunders (2001).

Tabla 6

Evaluación: Pregunta 4 para los alumnos.

	Totalmente DESACUERDO	Algo DESACUERDO	INDIFERENTE	Algo de ACUERDO	Totalmente de ACUERDO
1. Disfruto					
2. Me aburro					
3. No me gusta					
4. Lo encuentro agradable					
5. De ninguna manera es divertido					
6. Me da energía					
7. Me deprime					
8. Es muy agradable					
9. Mi cuerpo se siente bien					
10. Obtengo algo extra					
11. Es muy excitante					
12. Me frustra					
13. De ninguna manera es interesante					
14. Me proporciona fuertes sentimientos					
15. Me siento bien					
16. Pienso que debería estar haciendo otra cosa					

4.2.3.5. Quinta pregunta para los alumnos

La quinta pregunta será sobre el voleibol, como actividad extraescolar, o como planes de futuro para que lo practiquen los distintos alumnos:

Tabla 7

Evaluación: Pregunta 5 para los alumnos.

Contesta a las siguientes cuestiones:	
¿Has jugado o juegas a voleibol? (Si es así, ¿en qué equipo?)	
- Si juegas: ¿Te gustaría seguir jugando? - Si no juegas: ¿Te gustaría jugar? En ambos casos, ¿por qué?	
¿Te gustaría llegar algún día llegar a ser profesional del voleibol?	
¿Tienes algún ídolo/referente en el mundo del voleibol (jugador, entrenador, etc.)?	

4.2.3.6. Primera pregunta para los docentes

También daremos una ficha a los docentes, para comprobar su grado de satisfacción. La primera pregunta será en términos generales:

Tabla 8

Evaluación: Pregunta 1 para los docentes.

Grado de satisfacción: Marca con una 'X' la casilla que creas oportuna.					
	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Muy mala
Smashball					
Charla de voleibol					

Escalada					
Baile					
Primeros auxilios					

4.2.3.7. Segunda pregunta para los docentes

La siguiente pregunta para los docentes será en relación a la variable de diversión, sobre un cuestionario fiable y aceptado basado en 6 ítems, realizado por Carratalá, Carratalá, Guzmán y García (2014).

Tabla 9

Evaluación: Pregunta 2 para los docentes.

Marca con una “X” la casilla con la que te sientas identificado	
Motivación intrínseca	
Motivación extrínseca	
Amotivación	
Percepción de competencia	
Percepción de relaciones sociales	
Satisfacción/diversión	

4.2.3.8. Tercera pregunta para los docentes

La última cuestión será sobre la unidad didáctica de Smashball impartida en cada uno de los distintos centros, por lo que cada profesor responderá según las experiencias de su propio colegio:

Tabla 10

Evaluación: Pregunta 3 para los docentes.

Cuestionario: Marca con una ‘X’ las respuestas “SI” o “NO” dependiendo de tu opinión.		
	SI	NO
¿Crees que la unidad didáctica estuvo bien impartida en el colegio?		

¿Los alumnos aprendieron a jugar al nivel 4 de Smashball en el colegio?		
¿En general, los alumnos de tu colegio, les costó aprender los distintos aspectos de la unidad didáctica?		
¿Te ha resultado difícil llevar a cabo la unidad didáctica en el colegio?		
¿Has tenido algún problema a la hora de impartir la unidad didáctica?		
En caso de responder a la última “SI”, ¿cuál?, y ¿por qué?		

4.2.3.9. Entrega de diplomas

Los últimos 15 minutos los emplearemos en la entrega de diplomas, como reconocimiento y felicitación a todos los alumnos por participar en la jornada de Smashball.

Los colaboradores encargados de ser jueces de mesa, se encargarán de hacer una clasificación de todos los grupos, asignando los ganadores de cada grupo. A los cuales, se nombrarán para recibir primero su propio diploma, y posteriormente serán estos alumnos, los encargados de repartir todos los demás diplomas al resto de alumnos participantes en el evento, teniendo que socializarse, interactuar y preguntar entre ellos.

El diploma que se asignará será el siguiente:

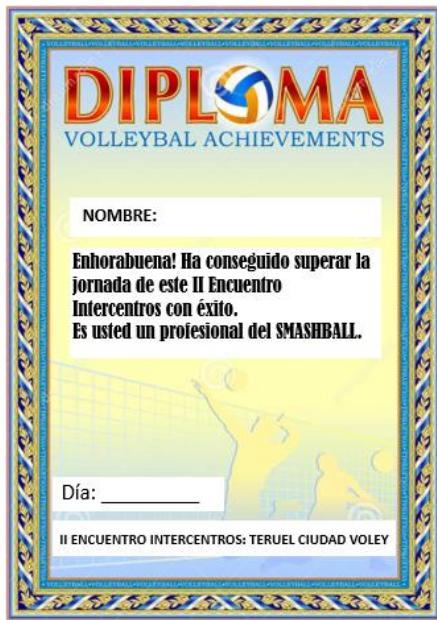


Ilustración 4: Diploma entregado a todos los alumnos por su participación

Tras la entrega de diplomas, se procederá a agradecer la colaboración a todos los centros e instituciones y a todos los alumnos por participar, despidiéndonos para que los alumnos y profesores puedan marchar a sus respectivas casas.

5. Limitaciones. Prospectivas.

El día 15 de marzo de 2020 se declaró el Estado de Alarma en toda España para prevenir las causas de la pandemia mundial causada por el COVID-19.

La situación actual sobre esta pandemia mundial ha afectado a muchos sectores, y prácticamente a casi toda la población mundial. Uno de estos sectores es el de la educación, tanto a niveles escolares, como formativos. Actualmente estamos en una situación que no habíamos visto ni vivido antes, dónde el curso escolar no ha terminado ni en Educación Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato, estudios universitarios, grados, formación profesional, etc.

Según segundo punto del Artículo 9 del Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo:
“durante el período de suspensión se mantendrán las actividades educativas a través de las modalidades a distancia y «on line», siempre que resulte posible”.

La continuación del estado de alarma a través de prórrogas ha impedido la vuelta a las aulas desde el día del inicio, por lo que este II Encuentro Intercentros Ciudad Teruel Voley no se ha podido llevar a cabo en términos prácticos reales.

5.1. Limitaciones

Una de las principales limitaciones es la asistencia de alumnos. Es un dato real que este año han asistido más alumnos que el año anterior en el I Encuentro Intercentros Ciudad Voley, debido a que el año pasado no sé contempló la posibilidad de que los alumnos de 4º de Primaria participasen, y en cambio, este año sí que se ha dado la posibilidad de que este curso también sea participante, ya que se les ha considerado motrizmente capaces de alcanzar el nivel 4 de Smashball.

Aun así, los colegios que no participan en el evento por distintas causas, siguen siendo una de las grandes limitaciones. Como es el caso de Pierres Vedel o CRA Turia, que este año no se iban a involucrar en el evento, y el año anterior sí que fueron partícipes del mismo. Hay otros colegios de la provincia de Teruel que no participaron ni el año anterior del curso escolar 2018/2019, ni este 2019/2020, como son el caso del Colegio de La Salle, Las Aneas, La Fuenfresca, o algunos CRA cercanos, como el CRA Javalambre, CRA Goya, etc.

Hay que valorar el porqué de la ausencia de estos colegios, y tratar de concentrar el máximo número de alumnos posible:

1- Difusión: La repercusión mediática y la difusión del evento es fundamental, ya que cuanta más repercusión positiva tenga, puede ser un gran impulso para que nuevos participantes se animen, por lo que hay que intentar hacer llegar el evento a prensa, radio, etc.

2- Planificación: Hay que darle bastante importancia a la programación, para que antes del evento, los centros hayan podido realizar la unidad didáctica. Este año estaba ubicada, entre los días 15, 16 o 17 de abril, ya que en a finales de mayo, o junio, es más difícil la posibilidad de realizar un evento al encontrarnos en la última fase del curso escolar.

3- Unidad didáctica: Si la unidad didáctica se imparte a través de la progresión de Smashball, es mucho más motivante y fácil que los centros asistan, que, si se imparte una unidad de voleibol, basada en gestos técnicos aislados. Por lo que la unidad didáctica de Smashball sería muy útil que se expandiera y fuese la más utilizada en los distintos colegios o centros.

4- Colaboración del Club Voleibol Teruel: La asistencia de los colegios no depende de esta premisa, pero que varios jugadores del primer equipo de Superliga vayan a los distintos centros, promueve el deporte y crea una mayor motivación para los alumnos.

5- Cuestionarios validados: La escasez de cuestionarios validados para medir variables de corte psicológico en niños y niñas en Educación Primaria es otra limitación que influye directamente a la hora de evaluar el día del evento, tanto por parte de los alumnos, como por parte de los docentes.

5.2. Prospectivas

El evento, no sé ha podido llevar a cabo, por lo que no existe la posibilidad de observar los resultados y hacer análisis sobre ello. Pero sí que es posible intentar pensar en varios aspectos a mejorar, aunque no sabemos con exactitud la manera de mejorarlo al no tener una base de observación previa. Aun así, algunos aspectos pueden ser:

1- Un gran número de alumnado puede suponer un problema a la hora de elaborar el evento. Como lo que se quiere conseguir es que haya el máximo número de participantes, habría que reelaborar varios aspectos en el día del evento.

- Podríamos introducir la posibilidad de hacer dos turnos. Ya fuese en la misma mañana del evento, o haciendo un turno por la mañana u otro por la tarde.
- Suprimir actividades complementarias y utilizar el Palacio de Exposiciones y Congresos de Teruel, que se encuentra ubicado muy cercano al Pabellón de los Planos, para hacer turnos simultáneos sobre la actividad principal: Smashball. De manera que habría que montar varios campos de mini-voley también en el Palacio de Exposiciones y Congresos y aprovechar todo el espacio posible.

2- No hay descansos entre las actividades, lo que puede acarrear varios problemas, ya sea por no terminar la actividad que se está realizando, por llegar tarde a la actividad posterior, disponiendo menos tiempo para realizarla, o porque los alumnos se puedan agobiar al estar en constantes actividades sin ningún descanso. Se ha propuesto que 5 minutos antes de acabar cada actividad, los colaboradores encargados de cada grupo, los trasladen de un taller a otro, pero igual ese tiempo puede ser escaso. Algunas soluciones serían:

- Empezar a una hora más temprana o acabar más tarde, para así poder tener entre 5 y 15 minutos entre actividad y actividad.
- Suprimir alguna actividad complementaria, y repartir esa hora sobrante para establecer descansos entre actividades.
- Suprimir el tiempo de las actividades y reorganizar algunas de ellas, de manera que cada actividad disponga de unos 45 minutos para su realización, y los 15 restantes sea de descanso.

3- La posibilidad de hacer un calendario de partidos, por horas, para que estuviera todo mucho más organizado (p. ej. *Equipo 1 vs Equipo 3: 9h*). Al ser muchos equipos y muchos partidos se ha decidido que los equipos vayan rotando entre las pistas en el mismo tercio del pabellón, pero con un calendario de horarios de todos los equipos y partidos, podría haber una mejor organización, con la posibilidad de colgar en la pared de cada pista los partidos que se vayan a jugar, para que los distintos equipos puedan echar mano fácilmente de ellos.

4- Los equipos, además de ser mixtos y teniendo obligatoriamente que estar integrados de niños o niñas de 4º, 5º y 6º en el mismo equipo, también podríamos juntar a distintos niños y niñas de distintos colegios en los equipos, para fomentar una mayor socialización y tratar de fomentar las relaciones interpersonales de los alumnos. Esto supondría una mayor dificultad, ya que cada centro se puede encargar de elaborar la distribución de los alumnos de distintos cursos para hacer equipos, pero no tienen la posibilidad de hacer equipos relacionando a sus alumnos con otros alumnos de distintos colegios, por lo que supondría una tarea costosa y difícil, teniendo que hablar con todos los colegios para hacer equipos, para que el día del evento no se pierda tiempo en esto, y poder disfrutar del encuentro intercentros en su totalidad.

En caso de haber podido celebrar el día del evento, se podrían haber observado múltiples aspectos más para mejorar con respecto a las siguientes ediciones, para que cada año los alumnos disfruten de un gran día, donde puedan aprender y disfrutar en los mayores términos posibles.

6. Conclusiones

Antes de nada, me gustaría hacer mención a la situación del COVID-19, la cual ha impedido poner en práctica este evento, ya que se decretó el estado de alarma en todo el país español a partir del 14 de marzo de este 2020. Por lo que se han afrontado los finales de los cursos escolares de forma no presencial y vía online; lo cual ha repercutido directamente en la realización del II Encuentro Intercentros Teruel Ciudad Voley.

Siempre es más costoso sacar conclusiones, análisis y resultados de un proyecto que no se ha podido llevar a cabo, aunque espero que sirva de modelo para futuros encuentros intercentros, teniendo en cuenta propuestas de mejora, tanto de este trabajo, como de docentes u otros colegios.

La propuesta del Smashball llega debido a la dificultad del voleibol en términos técnicos, ya que es un deporte en el que se necesita una serie de gestos técnicos, los cuales habitualmente son practicados de forma repetitiva y monótona hasta que se aprenden, para poder llevarlos a la práctica real, es decir, en el juego (partidos). En cambio, esta propuesta trata de motivar a los alumnos a practicar un deporte minoritario como es el voleibol, pero que, en la ciudad de Teruel, es el deporte “rey”. Al dejar en un segundo plano los gestos técnicos y favorecer la participación y la involucración de los alumnos durante el juego, se crea menos rechazo hacia el deporte y puede resultar motivante, ya que se favorece el éxito para todos. Con la experiencia que he tenido en el colegio de Las Viñas en mi periodo de prácticas, he podido observar como al utilizar esta metodología, los niños tenían un rol importante dentro del juego y la unidad didáctica sobre Smashball ha resultado muy positiva y gratificante dentro del centro.

Los encuentros intercentros son una gran herramienta que además de fomentar el deporte en edad escolar, dan a conocer deportes que de otra forma, los niños nunca llegarían a conocer, ni a practicar.

Esto les abre las puertas a poder practicarlos en un futuro si les gusta o ven que en el día del encuentro intercentros se les da bien dicho deporte y les motiva practicarlo en contexto de juego más real del que puede ser una unidad didáctica.

Otra gran característica de los encuentros intercentros son que los niños conozcan gente de otros centros, pudiendo ampliar así su círculo de amistades.

De estos encuentros se pueden sacar grandes amistades, teniendo en cuenta que hay en

cada equipo, niños y niñas de distinta edad y sexo, obligando así a los niños a salir de su zona de confort, y a que interactúen y conozcan niños de distintas edades y centros.

7. Bibliografía

- Benítez, L. M. T., & Gamarro, F. H. (2010). *El Voleibol en la Escuela.: Nuevos enfoques metodológicos y actividades para su Enseñanza en la Escuela.* Sevilla: Wanceulen SL.
- Bermejo-Martínez, G., Generelo, E., y Lanuza, R. (2019). *La oportunidad de los encuentros intercentros.* Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza: Huesca.
- Bermejo-Martínez, G., Generelo, E., Pérez-Ordás, R. y Tierz, P. (2019). *Teoría y práctica de la promoción de la AF: Encuentros Intercentros. “El Test de Responsabilidad”.* Una estrategia previa a los Encuentros Intercentros. Promoción de la actividad física para la salud en la escuela: formación teórica y práctica, 34. Universidad de Zaragoza: Huesca.
- Blázquez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar.* Barcelona: Inde.
- Carratalá, E., Luján, J. F. G., Deval, V. C., & García, A. (2006). *La diversión en la práctica deportiva en función del modelo jerárquico de la motivación: un estudio con deportistas de especialización deportiva.* European Journal of Human Movement, (15), 24.
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista.* Barcelona: Inde.
- Delgado, M.A., Santos, J.A., Viciana, J. (1996). *Voleibol. La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos.* Madrid: Ministerio de Educación y Cultura.
- García Asencio, C. (2011). *Estudio de dos modelos de enseñanza para la iniciación en voleibol.* Tesis doctoral. Universidad de Sevilla: Sevilla.
- García-Pinillos, F., Izquierdo-Rus, T., Latorre-Román, P. Á., Martínez-López, E. J., Ruiz-Ariza, A. & Salas-Sánchez, J. (2016). *Validez y fiabilidad del cuestionario de disfrute por el ejercicio físico (PACES) en adolescentes con sobrepeso y obesidad.* Nutrición Hospitalaria, 33(3), 595-601.
- Hessing, W. (2006). *Voleibol para principiantes.* Barcelona: Editorial Paidotribo.

Le Boulch, J. (1991). *El deporte educativo. Psicocinética y aprendizaje motor*. Barcelona: Paidós.

Llerena, A. M., Blanco, P. C., & Hernández, E. H. (2020). *Diseño, validación y fiabilidad de un instrumento de evaluación del comportamiento táctico en mini voleibol*. Retos, 38(38), 661-666.

Dishman, R., Dowda, M., Felton, G., Motl, R. W., Pate, R. R. & Saunders, R. (2001). *Measuring enjoyment of physical activity in adolescent girls*. American Journal of Preventive Medicine, 21(2), 110–117.

ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA de 20 de junio).

Prieto, J. L. (2014). Los encuentros deportivos inter-centros como recurso educativo. *EmásF: revista digital de educación física*, (30), 69-82.

Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19

Proyecto Colaborativo Intercentros "Amig@s Activ@s". Recuperado de:
<https://proyectoamigosactivos.blogspot.com/>

Proyecto Colaborativo Intercentros "Amig@s Activ@s". Recuperado de:
<https://proyectoamigosactivos.blogspot.com/search/label/Investigamos%20Colpol>

Ruiz Aguilera, Ariel y otros (1985). *Metodología de la enseñanza de la Educación Física*. Tomo I. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.

Seriul-Lo, F. (1995). *Valores educativos del deporte*. Barcelona: Inde.

8. ANEXOS

ANEXO 1:

Ataque/Smash:

1. Tumba-barcos: Colocaremos encima de varios bancos colocados de manera continuada, objetos a los que podremos dar distintas puntuaciones (conos, balones, etc.) y detrás de una línea procederemos a realizar el ataque o smash de manera que toda la clase coopere para tirar el máximo número de objetos posibles y realizar la mayor puntuación en un número de tiempo determinado.

Variante: Puede ser competitivo, un equipo contra otro; por tiempo o por turnos.

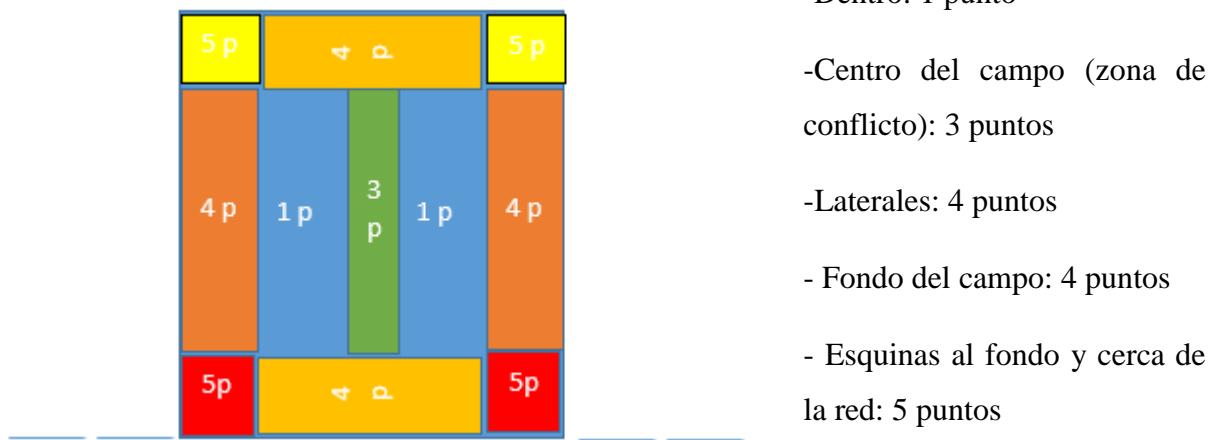
2. Tiro al aro: Colocaremos distintos aros, y desde detrás de una línea, trataremos de acertar dentro de ellos con un ataque o smash. La puntuación será marcada en función de la lejanía de los aros (cuánto más lejos, mayor puntuación). Podrá ser cooperativo o competitivo.

3. Recoger billetes: Se colocarán muchos billetes pequeños en el suelo, de manera que estén boca abajo y no se vea la cantidad de lo que valen. Los alumnos tendrán que atacar detrás de una línea determinada por el profesor, y cuando den a uno de los billetes, lo recolectarán e irán sumando la cifra del valor de cada billete. Se realizará por equipos de 3 o 4 jugadores (que lanzarán por turnos), y ganará el equipo que consiga más dinero.

4. Smash con puntuación: Realizaremos ataques desde el lanzamiento de un compañero, tratando de conseguir la máxima puntuación, limitando distintas zonas del campo con puntuaciones distintas.

Es importante que los alumnos reflexiones sobre las puntuaciones del campo y por qué es interesante sacar a esas zonas.

Por ejemplo:



Toque de dedos:

1. 1 contra 1: Un jugador contra otro, pudiendo golpear solo con toque de dedos, tanto el saque, como cada uno de los toques.

Variante: 2 contra 2.

2. 1 con 1: Se realizarán toques cooperativamente con el compañero teniendo que hacer el mayor número de toques posibles, contándolos en voz alta. Primero sin red de por medio, y posteriormente con la red de por medio. (2 con 2 siempre con red de por medio).

3. Juego de los 10 pases: Se divide a dos equipos con los mismos integrantes (6-8 personas) teniendo que hacer 10 pases sin que el rival consiga recuperar el balón, siempre con toque de dedos. Permitiremos agarrar el balón sin que previamente haya botado en el suelo y posteriormente pasaremos con toque de dedos. Si es para cursos más avanzados, habiendo trabajado previamente el Smashball, se podría probar sin agarrar el balón, permitiendo un número de botes por cada posesión o hasta un máximo de agarres.

Variantes: Dependiendo del resultado del juego y del éxito de los alumnos, podemos reducir el número de integrantes del equipo o el número de pases (10).

4. Canasta voleibol: Se organizarán en grupos de 4/5. Cada grupo se colocará enfrente de una canasta, y se lanzará por turnos con toque de dedos hacia la canasta. Se empezará lanzando un metro más adelantado de la línea de tiro libre, y se irán dando pasos hacia detrás, colocándose cada vez más lejos de la canasta. Cada vez, habrá una persona debajo

de la canasta que hará de “recogepelotas” y de “juez” al mismo tiempo, ya que se encargará de evaluar el gesto técnico del compañero que ha lanzado y recoger el balón para pasárselo al siguiente compañero. Se irá cambiando de rol a cada lanzamiento, ya que, el que ha lanzado se colocará de “recogepelotas” y el que había hecho de “recogepelotas” se colocará al fondo de la fila, para lanzar posteriormente. La puntuación será de 1 punto si el gesto técnico es bueno y de 1 punto si la canasta entra. Cada alumno llevará su propia cuenta y habrá unos lanzamientos y o tiempo determinado.

Variante: Se puede hacer a 21 puntos y volver a empezar cuando un alumno gane, siempre teniendo en cuenta que todos los alumnos deben lanzar el mismo número de veces, independientemente el orden.

4. Canasta voleibol II: Se jugará en una canasta 2 contra 2 o 3 contra 3, y únicamente se podrá pasar con toque de dedos. En los primeros juegos, dejaremos que el balón se pueda agarrar y posteriormente pasar con toque de dedos, y si el nivel de grupo lo permite, podemos quitar la variante de agarrar el balón y pasarlo directamente, pudiendo dejar un bote o dos en cada ataque. El objetivo será anotar más canastas que el rival.

Saque de seguridad:

1. Me voy alejando: Será un 1 contra 1 en cada campo, dónde empezaremos cerca de la red. El juego consistirá en realizar dos saques consecutivos dentro del campo, para poder dar un paso hacia detrás. Cada jugador sacará dos veces y pasará el turno al contrincante. Ganará el jugador que llegue más lejos de los dos, o en caso de llegar fuera del campo, el jugador que más número de saques seguidos encadene fuera del campo (saque real detrás de la línea). Cada vez que falle un saque en mi turno, avanzaré un paso hacia delante.

2. 10 saques: El juego consistirá en enfrentar a un equipo de 5 jugadores contra otro equipo de otros 5 y ganará el equipo que consiga realizar 10 saques consecutivos al campo contrario. Cada vez se sacará en un campo y si se falla un saque, la cuenta del equipo volverá a 0.

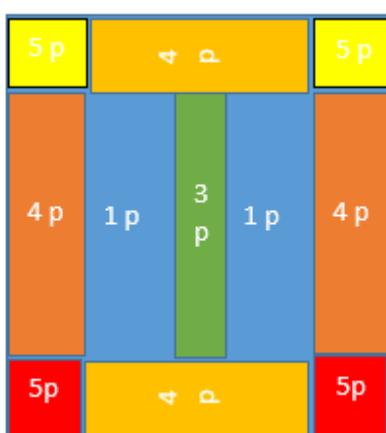
Variante: En vez de volver a 0 por saque fallado, restar 1 punto o dos, o continuar desde el mismo número. También se puede ampliar o reducir el número de saques.

Variante: Puede ser un juego no competitivo y únicamente cooperativo con el objetivo de los 10 saques.

3. Campo-puntuación: Realizaremos saques desde la línea media del campo, tratando de conseguir la máxima puntuación, limitando distintas zonas del campo con puntuaciones distintas.

Es importante que los alumnos reflexiones sobre las puntuaciones del campo y por qué es interesante sacar a esas zonas.

Por ejemplo:



-Dentro: 1 punto

-Centro del campo (zona de conflicto): 3 puntos

-Laterales: 4 puntos

- Fondo del campo: 4 puntos

- Esquinas al fondo y cerca de la red: 5 puntos

Variantes: Puede ser tanto un juego individual o cooperativo, sumando mis puntos y los de mis compañeros, o competitivo, enfrentándome a un adversario para ver quien consigue el mayor número de puntos.

4. Saque al compañero: Se sacará desde la línea media del campo hacia la posición donde se coloque mi compañero en el otro campo. Se deberá ir moviendo cada vez que se acierte, y se sumará un punto si el saque va dirigido a mi compañero sin que este se tenga que desplazar. Puede ser cooperativo o competitivo, ganando el que consiga más puntos.

Variante: Saque desde el fondo del campo.

Toque de antebrazos:

1. 1 contra 1/Japo: Se trata de un rival contra otro, jugando solo con toque de antebrazos. Cada uno de los toques deberá ser de antebrazos, menos el saque, que se puede poner el juego como un saque de seguridad, o también de antebrazos. Se permitirá un bote antes de devolver el balón al otro campo.

Variante: 2 contra 2.

Variante: Sin bote permitido.

2. 1 con 1: Se realizarán toques de antebrazos cooperativamente con el compañero teniendo que hacer el mayor número de toques posibles, contándolos en voz alta. Primero sin red de por medio, y posteriormente con la red de por medio. (2 con 2 siempre con red de por medio).

3. Palmitas: Para acostumbrarnos a cogernos con las manos de manera correcta, con una mano por encima de la otra, y no entrelazándolas, podemos hacer juegos por parejas para acostumbrarnos a ello y que, al transmitirlo al juego, se haga de manera más eficaz. Primero, uno de los dos compañeros, contará 10 segundos y el otro se cogerá las manos de forma adecuada y dará una palmada por encima de la cabeza para asegurarnos de que separa las manos. Lo tendrá que hacer el mayor número de veces posible en 10 segundos y cambiarán los roles.

Variante: Se formarán tríos, donde uno contará, otro lanzará balones de forma cooperativa a su compañero, y el último, seguirá cogiéndose y soltándose, dando palmas como paso intermedio, pero teniendo que golpear un balón devolviéndolo al compañero cada vez que se coja.

4. Recepción perfecta: Lanzaremos un número determinado de balones a un alumno (5 o 10) y pondremos un cesto, aros o material del que dispongamos, pero que sea fácil para poder meter el balón dentro. Será competitivo, ya que primero lo realizará un alumno, y posteriormente, otro, y ganará aquel que consiga el mayor número de balones dentro del cesto, aro, etc.

5. Bancos: Un alumno se pondrá en un banco sentado, y el compañero delante suyo. Se lanzará el balón al compañero, para que se levante rápidamente con las rodillas semi-flexionadas y devuelva con suficiente parábola el balón al compañero realizando una buena técnica. Cada 5-10 se cambiarán de roles. **Cuidado: Es muy técnico, y más que juego, es un ejercicio.**

ANEXO 2:

SESIÓN 1	
Diseño de la sesión	<p>Actividad 1: <u>Juego achicar balones</u>: 2 equipos en cada lado del campo, tirarán balones de un lado al otro, y ganará el equipo que tenga menos balones en su campo.</p> <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solo se lanzará golpeando el balón con la mano. • Solo se lanzará golpeando el balón lanzado por un compañero (con la mano). <p>(20 minutos)</p> <p>Actividad 2: <u>Situación Smashball N1</u>: Se jugará 1 contra 1. Servicio será lanzando o golpeando de mano baja desde cualquier parte del campo. Captura: con bote o sin bote. Desarrollo: avanza con el balón agarrado, auto lanzamiento y golpeo. (12 minutos)</p> <p>Reflexión grupal. (5 minutos)</p> <p>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</p>
Material	Balones de Smashball, mini-voley y goma-espuma; cuerda y cinta de carrocería; conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	-Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 2	
Diseño de la sesión	<p>Actividad 1: <u>Situación Smashball N1</u>: Se jugará 1 contra 1. Servicio será lanzando o golpeando de mano baja desde cualquier parte del campo. Captura: con bote o sin bote. Desarrollo: avanza con el balón agarrado, auto lanzamiento y golpeo.</p> <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 contra 2. • Máximo 2 segundos de agarre. <p>(12 minutos)</p> <p>Actividad 2: <u>Situación Smashball N2</u>: Se jugará 2 contra 2. Servicio será lanzando o golpeando de mano baja desde la línea media del campo. Captura: con o sin bote: Desarrollo: 1. Auto lanzamiento y golpeo; 2. Jugador que atrapa pasa al compañero que hace auto lanzamiento y golpeo; 3. Jugador que atrapa pasa al compañero y este, devuelve para golpear.</p> <p>(20 minutos)</p> <p>Reflexión grupal. (5 minutos)</p>

	<u>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</u>
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	- Consigue atrapar el balón y pasarlo a su compañero en una posición adecuada para el desarrollo del juego. -Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 3	
Diseño de la sesión	<u>Actividad 1, 2, 3, 4:</u> Se jugará simultáneamente a 4 juegos de remate. <ul style="list-style-type: none"> - En uno de ellos tendrán 3 conos, por lo que, si rematan sobre el cono, conseguirán 1 punto, pero si lo derriban, conseguirán 3 puntos. - En otro, habrá 5 conos, 3 de ellos muy juntos que valdrán un punto por cada uno que se consiga tocar con un remate, y dos en las esquinas, un poco más separados, los cuales valdrán 5 puntos cada uno. - En otro, habrá 6 aros, 2 grandes cerca de la zona de golpeo, 2 medianos un poco más alejados y 2 más pequeños aún más alejados. Los grandes valdrán 1 punto, los medianos 2 puntos y los pequeños 5 puntos. - El último juego será como el primero. Irán rotando de juego, estando los alumnos en cuatro grupos distintos. (37 minutos)
	<u>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</u>
Material	Balones de Smashball, conos y aros.
Espacio	Gimnasio.
Indicadores de logro que se trabajan	-Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 4	
Diseño de la sesión	<u>Actividad 1: Pelotas de tenis:</u> Se lanzarán pelotas de tenis en parejas, desde abajo hacia arriba, y se irán moviendo y tratando de atrapar la pelota sin que bote previamente. (6 minutos) <u>Actividad 2: Pelotas de voleibol:</u> Se realizará lo mismo, pero con pelotas de voleibol. (6 minutos) <u>Actividad 3: Pelotas de voleibol con puntos:</u> Se jugará uno contra otro. Se realizará un saque al compañero, y si el compañero es capaz de cogerlo sin que bote en el suelo, sumará un punto. Al realizar 5 saques buenos de mano baja, se dará la posibilidad de sacar de mano alta. (10 minutos) <u>Actividad 4: Competición con saques:</u> Jugarán dos equipos (mitad de la clase) a cada lado de la red. Irán sacando de uno en uno, si meten el saque sumarán un punto para su equipo, y si consiguen sacar a cualquiera de las dos esquinas del campo rival marcadas, sumarán 3 puntos. (15 minutos)
	<u>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</u>
Material	Balones de Smashball, mini-voley y goma-espuma; cuerda y cinta de carrocería; conos.
Espacio	Gimnasio.

Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza correctamente el gesto técnico del saque de seguridad, para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del saque de seguridad. -Respeto las normas y reglas de juego.
---	--

SESIÓN 5	
Diseño de la sesión	<p><u>Actividad 1: Situación Smashball N3:</u> Se jugará 2 contra 2. Servicio será golpeando de mano baja desde la línea media del campo (POSIBILIDAD: DE MANO ALTA, DESDE EL FONDO DEL CAMPO). Captura: con bote durante toda la jugada, sin bote en el saque (POSIBILIDAD DE QUE BOTE DEPENDIENDO EL NIVEL): Desarrollo: cuando cogemos el balón no podemos correr con él. Obligación de realizar tres toques durante la jugada, es decir, agarrar el balón, pasar al compañero (supuestamente cerca de la red), el cual colocará con un gesto técnico y posteriormente se atacará sin auto lanzamiento.</p> <p><u>Variante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 contra 3 • Posibilidad de un bote hasta la línea media y ningún bote detrás de la misma. <p>(32 minutos)</p> <p><u>Reflexión grupal. (5 minutos)</u></p> <p><u>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</u></p>
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Consigue atrapar el balón y pasarlo a su compañero en una posición adecuada para el desarrollo del juego. - Realiza correctamente el gesto técnico de saque de seguridad para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del saque de seguridad. -Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 6	
Diseño de la sesión	<p><u>Actividad 1: 1 con 1 de dedos:</u> Tendrán que realizar el mayor número de toques posibles de dedos. Primero sin red de por medio, luego con red. (10 minutos)</p> <p><u>Actividad 2: 1 contra 1 de dedos:</u> Tendrán que jugar 1 contra 1 con red de por medio, solo con toque de dedos. (12 minutos)</p> <p><u>Actividad 3: Juegos de dedos:</u> Harán dos juegos, en canasta y en portería, solo pudiendo marcar gol y encestando con toque de dedos. Se dividirán en varios grupos. (15 minutos)</p> <p><u>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</u></p>
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza correctamente el gesto técnico de toque de dedos para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del toque de dedos. -Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 7	
Diseño de la sesión	<p>Actividad 1: Situación Smashball N4: Se jugará 3 contra 3. Servicio será golpeando de mano baja desde la línea media (POSIBILIDAD: DE MANO ALTA, DESDE EL FONDO DEL CAMPO). Captura: sin bote en el saque, no se puede participar en la recepción si estás delante de la línea media. Desarrollo: cuando cogemos el balón no podemos correr con él. Obligación de realizar tres toques durante la jugada. Hay que realizar un toque para recibir y posteriormente coger el balón; pasar al que está en red, colocación directa y remate de otro compañero.</p> <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 contra 4. • Posibilidad de 1 bote hasta la línea media y sin bote detrás de ella. <p>(32 minutos)</p> <p>Reflexión grupal. (5 minutos)</p> <p>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</p>
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Consigue atrapar el balón y pasarlo a su compañero en una posición adecuada para el desarrollo del juego. - Realiza correctamente los gestos técnicos de toque de dedos y saque de seguridad para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del toque de dedos y saque de seguridad. -Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 8	
Diseño de la sesión	<p>Actividad 1: 1 con 1 de antebrazos: Tendrán que realizar el mayor número de toques posibles de antebrazos. Primero sin red de por medio, luego con red. (12 minutos)</p> <p>Actividad 2: 1 contra 1 de antebrazos: Tendrán que jugar 1 contra 1 con red de por medio, solo con toque de antebrazos.</p> <p>Variante: 2 contra 2 (12 minutos)</p> <p>Actividad 3: Smashball Nivel 4 (13 minutos)</p> <p>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</p>
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza correctamente el gesto técnico de toque de antebrazos para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del toque de antebrazos. -Respeto las normas y reglas de juego.

SESIÓN 9	
Diseño de la sesión	<p>Actividad 1, 2, 3, 4: Se jugará simultáneamente a 4 juegos de los distintos gestos técnicos: remate, saque de mano baja, toque de dedos y toque de antebrazos. Por grupos de 5 o 6 personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remate: Colocaremos encima de varios bancos colocados de manera continua, objetos con distintas puntuaciones (conos de distintos tamaños y balones) y detrás de una línea procederemos a realizar el ataque o smash de manera que el grupo coopere para tirar el máximo número de objetos posibles y realizar la mayor puntuación hasta que rotemos de juego. Si se tiran todos, se recolocarán y volverán a empezar contando los puntos anteriores. - Saque de mano baja: Saque al compañero. Se sacará desde la línea media del campo hacia la posición donde se coloque mi compañero en el otro campo. Se deberá ir moviendo cada vez que se acierte, y se sumará un punto si el saque va dirigido a mi compañero sin que este se tenga que desplazar. - Toque de dedos: Juego de los 5 pases. Se divide a dos equipos de dos contra dos o tres contra dos, teniendo que hacer 5 pases sin que el rival consiga recuperar el balón, siempre con toque de dedos. Permitiremos agarrar el balón sin que previamente haya botado en el suelo y posteriormente pasaremos con toque de dedos. - Toque de antebrazos: Japo. Se trata de un juego, donde se enfrente un equipo a otro y los jugadores entran de uno en uno al campo, jugando solo con toque de antebrazos. Cada uno de los toques deberá ser de antebrazos, menos el saque, que se puede poner el juego como un saque de seguridad, o también de antebrazos. Se permitirá un bote antes de devolver el balón al otro campo. <p>Irán rotando de juego, estando los alumnos en cuatro grupos distintos. (37 minutos)</p> <p>Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)</p>
Material	Balones de Smashball, balones de gomaespuma, cuerda, cinta de carrocería y conos de diferentes tamaños.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Consigue atrapar el balón y pasarlo a su compañero en una posición adecuada para el desarrollo del juego. - Realiza correctamente los gestos técnicos de toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad. - Respeta las normas y reglas de juego.

SESIÓN 10	
Diseño de la sesión	<p>Actividad 1: Ficha. Realizarán en el aula una ficha sobre los distintos gestos técnicos de toque de dedos, toque de antebrazos y saque de seguridad. (20 minutos)</p> <p>Actividad 2: Partidos Smashball Nivel 4. Con el tiempo restante de la sesión harán equipos de forma libre y jugarán partidos. (17 minutos)</p> <p>Tiempo bajar después de terminar la ficha y volver. (8 minutos)</p>
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Aula y campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).

Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Consigue atrapar el balón y pasarlo a su compañero en una posición adecuada para el desarrollo del juego. - Realiza correctamente los gestos técnicos de toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad. -Respeta las normas y reglas de juego.
---	--

SESIÓN 11	
Diseño de la sesión	Actividad 1: Torneo Smashball Nivel 4. Los alumnos por equipos de 3 realizarán un torneo jugando todos contra todos al mejor de 7 puntos. (37 minutos)
	Tiempo ir a clase y volver. (8 minutos)
Material	Balones de Smashball, cuerda, cinta de carrocería y conos.
Espacio	Campo de gravilla (de fútbol y baloncesto).
Indicadores de logro que se trabajan	<ul style="list-style-type: none"> - Consigue atrapar el balón y pasarlo a su compañero en una posición adecuada para el desarrollo del juego. - Realiza correctamente los gestos técnicos de toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad para ser más efectivo en el juego. - Conoce la técnica del toque de dedos, antebrazos y saque de seguridad. -Respeto las normas y reglas de juego.

ANEXO 3:

TEMPORALIZACIÓN

SESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Progresión de aprendizaje	Toma de contacto	Entender la lógica interna del juego	Creamos la necesidad de aprender gestos técnicos	Entender la lógica interna del juego	Creamos la necesidad de aprender gestos técnicos	Entender la lógica interna del juego	Creamos la necesidad de aprender gestos técnicos	Aprender y progresar Valorar los progresos			
Contenido de aprendizaje	Guerra de balones. Toma de contacto con el Smashball.	Smashball Nivel 1. Smashball Nivel 2.	Smash o remate.	Saque de seguridad.	Smashball Nivel 3.	Toque de dedos.	Smashball Nivel 4.	Toque de antebrazos.	Repasso de todos los gestos técnicos	Ficha y partidos.	Partidos.
Disciplina	Toma de contacto	Evolución en el juego y necesidades de gestos técnicos									Práctica para el evento
Organización	Trabajo masivo. 1 contra 1.	1 contra 1. 2 contra 2.	Pequeños grupos. Trabajo individual.	Parejas. Trabajo masivo.	2 contra 2. 3 contra 3.	Parejas. Trabajo individual.	3 contra 3. 4 contra 4.	Parejas.	Pequeños grupos. Trabajo individual.	Trabajo individual. 3 contra 3.	3 contra 3.
Instrumentos de evaluación	Reflexión grupal	Reflexión grupal			Reflexión grupal		Reflexión grupal				
Material curricular		Instrumento 1, 2 y 6	Instrumento 2	Instrumento 2	Instrumento 1, 2 y 6	Instrumento 2	Instrumento 1, 2 y 6	Instrumento 2	Instrumento 2	Instrumentos 3, 4 y 5.	Instrumento 1, 2 y 6

ANEXO 4:

NOTA INFORMATIVA: ENCUENTRO INTERCENTROS SMASHBALL

Ubicación:

Pabellón de Los Planos (Carretera Sagunto Burgos s/n. 44002 TERUEL).

Horario de la jornada:

El horario del día se prevé desde las 8.45h hasta las 15.15h.

De 8:45 a 9:00 se procederá a una explicación general.

A partir de ahí los grupos se dividirán en las distintas actividades de:

- Smashball.
- Escalada.
- Baile.
- Primeros Auxilios.

Las actividades tendrán un parón de 11h a 11.30h para el almuerzo. Y posteriormente se retomarán.

A las 15h los distintos alumnos retomarán el viaje de vuelta a sus respectivos centros.

Horario de las actividades:

- Primer horario: 9h-10h.
- Segundo horario: 10h-11h.
- Tercer horario: 11.30h-12.30h.
- Cuarto horario: 12.30h-13.30h.
- Quinto horario: 13.30h-14.30h
- Evaluación grupal: 14.30h-15.15h.

Los alumnos harán las actividades de manera simultánea en los distintos horarios, teniendo que realizar todas ellas.

Participantes:

Habrá un total de 646 alumnos de los cursos de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, pertenecientes a los siguientes centros educativos:

- Las Viñas.
- La Purísima.
- Victoria Diez.
- Ensanche.
- Miguel Vallés.
- CRA Teruel.

Actividades complementarias:

Además de la actividad fundamental de Smashball, se realizarán las siguientes actividades complementarias:

- Charla de voleibol. Con la colaboración de: Club Voleibol Teruel.
- Escalada. Con la colaboración de: Escuela de Escalada.
- Primeros Auxilios. Con la colaboración de: Cruz Roja.
- Baile. Con la colaboración de: Marta Dance Factory.

Agrupaciones:

Los equipos están numerados previamente habiendo un total de 146 equipos. Cada profesor de los distintos centros tendrá asignado el número de los equipos.

- Grupo 1: *Equipo 1-Equipo 29* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 2: *Equipo 30-Equipo 59* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 3: *Equipo 60-Equipo 89* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 4: *Equipo 90-Equipo 119* (incluido). Un total de 29 equipos.
- Grupo 5: *Equipo 120-Equipo 146* (incluido). Un total de 27 equipos.

Dividiendo los grupos por actividades en los distintos horarios, quedaría así:

	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
9h-10h	Smashball	Charla voleibol	Escalada	Primeros Auxilios	Baile
10h-11h	Baile	Smashball	Charla voleibol	Escalada	Primeros Auxilios
11h-11.30h	Almuerzo				
11.30h-12.30h	Primeros Auxilios	Baile	Smashball	Charla voleibol	Escalada
12.30h-13.30h	Escalada	Primeros Auxilios	Baile	Smashball	Charla voleibol
13.30h-14.30h	Charla voleibol	Escalada	Primeros Auxilios	Baile	Smashball
14.30h-15.15h	Evaluación: Smashball				

Material necesario para los alumnos:

Se recomienda a los alumnos, que traigan almuerzo de casa y una pequeña botella de agua (Almuerzo programado: 11h-11.30h).

Reglas del juego. Smashball:

Se jugará a un nivel 4 de Smashball, siguiendo las siguientes normas:

- Se jugará 4 contra 4. Los equipos compuestos de 5 jugadores, se cambiarán cuando acabe cada jugada.
- Servicio: será golpeando de mano baja desde la línea media.
- Captura: sin bote en el saque, no se puede participar en la recepción si estás delante de la línea media.
- Desarrollo: cuando cogemos el balón no podemos correr con él. Obligación de realizar tres toques durante la jugada. Hay que realizar un toque para recibir y posteriormente coger el balón; pasar al que está en red, colocación directa y remate de otro compañero.
- No está permitido bloquear.
- Prohibición de tocar la red.