



**Universidad**  
Zaragoza

## **Trabajo Fin de Grado**

# **EL DATCHBALL EN LA ESCUELA**

Autora:

Miriam Jiménez Clager

Director:

Javier López Bernués

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2019-2020

# ÍNDICE

1. RESUMEN.....	2
2. INTRODUCCIÓN .....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
4.1. Origen del deporte. El deporte moderno.....	8
5. EL DATCHBALL.....	10
5.1. Antecedentes.....	10
5.2. Qué es el datchball y su caracterización .....	12
5.3. El datchball en la escuela.....	17
5.4. Dinamización de recreos.....	18
5.5. La competición en el datchball .....	19
6. APORTACIÓN DEL DATCHBALL EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	20
7. METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL DATCHBALL .....	23
8.1. Ejemplificación práctica del modelo comprensivo.....	27
8.2. Juegos de datchball .....	29
8.2.1. Ejercicio 1 .....	29
8.2.2. Ejercicio 2 .....	29
8.2.3. Ejercicio 3 .....	30
9. INTERVENCIÓN PRÁCTICA .....	32
10. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN .....	34
11. CONCLUSIONES.....	52
12. PERSPECTIVAS DE FUTURO .....	53
13. BIBLIOGRAFÍA .....	54
14. ANEXOS.....	56
Anexo 1. Extensión del datchball en Aragón, España y a nivel mundial .....	56
Anexo 2. Estadísticas de datos de crecimiento del datchball, especialmente en los juegos escolares de Aragón.....	58
Anexo 3. Curso de formación para monitor/a de datchball .....	60

Título: El datchball en la escuela

Título en inglés: The datchball in the school

Elaborado por: Miriam Jiménez Clager

Dirigido por: Javier López

Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre de 2019

Número de palabras: 13.155

## **1. RESUMEN**

Hoy en día el datchball es un deporte que cada vez está más inmerso en los colegios ya que aparece en el Currículo de Aragón para impartir en las clases de Educación Primaria, en el área de Educación Física.

El datchball como aportación en el área de Educación Física puede ayudarnos como docentes a conocer ciertas habilidades motrices de alumnos que quizás no conocíamos, además de llevar a cabo ciertos valores educativos como puede ser: el trabajo en equipo, la igualdad, la solidaridad, el respeto, la autoestima...

Es un deporte de cooperación- oposición, de cancha dividida y competitivo además de ser de carácter integrador y coeducativo, es decir, los equipos son mixtos y cualquier alumno/a con discapacidad puede jugar.

Hablamos de la metodología que llevamos a cabo para la enseñanza del datchball a través del modelo comprensivo, ya que les ayuda a saber qué es lo que tienen que hacer en cada momento, y por qué lo hacen.

Finalmente se realiza una intervención práctica donde se lleva a cabo una evaluación a través de un instrumento (cuestionario) a los alumnos del segundo ciclo de Educación Primaria, analizando los datos del mismo donde aparecen preguntas técnico-tácticas sobre el datchball y en relación a las emociones de los alumnos.

Como hemos dicho es un deporte competitivo, por lo tanto, las emociones de los alumnos van a estar presentes, pero nosotros como educadores vamos a darle más importancia al aspecto lúdico que al competitivo. Con este instrumento de evaluación hemos conseguido dar respuestas a muchas cuestiones planteadas sobre el datchball.

**PALABRAS CLAVE**

Deporte, valores educativos, modelo comprensivo, datchball, Educación Física.

## 2. INTRODUCCIÓN

El datchball es un deporte de cooperación-oposición, surge de una adaptación de un deporte estadounidense llamado dodgeball.

El datchball surge en Brea de Aragón, un pueblo pequeño que a partir de alumnos de 5º de Educación Primaria con la ayuda del maestro Roberto Navarro (2006) empiezan a desarrollar dicha adaptación.

El datchball aparece en el currículo de Aragón en el bloque 3 de acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición de Educación Física para impartir en las aulas de Educación Primaria.

Es un deporte de equipo donde se lleva a cabo también la estrategia. Algo a destacar importante es la realización de equipos mixtos obligatorios, por lo tanto, hablamos de coeducación, además de ser un deporte integrador que todo alumno puede jugar independientemente de sus capacidades.

Según el BOA, el área de Educación Física tiene una serie de objetivos, pues con la práctica del datchball en las clases de Educación Física nos lleva a promover una serie de valores educativos como puede ser la superación, la autoestima, la igualdad, la solidaridad, el respeto, el trabajo en equipo...por lo que estaríamos hablando de algunos de los objetivos generales que se quieren conseguir con la práctica de la Educación Física.

La práctica de este deporte en el área de Educación Física puede ayudar a los docentes a la visualización de habilidades motrices en los alumnos/as que quizá antes no hayan podido observar. También observamos que cuando el alumno/a practica este deporte surge la capacidad de esfuerzo de manera innata.

Es satisfactorio para el niño porque empieza a desarrollar ciertas habilidades motrices básicas de este deporte, como son el lanzamiento y la recepción.

Con este TFG dirigido al datchball como deporte para practicar en el área de Educación Física siguiendo la metodología del método de enseñanza comprensivo y dejando a un lado el método de enseñanza tradicional pretendo que se valoren dichos valores educativos que los alumnos pueden llegar a desarrollar, así como también la diversión y motivación que conlleva en los niños y niñas.

Y por último y no menos importante la igualdad e integración que promovemos con el datchball.

### 3. JUSTIFICACIÓN

En este apartado vamos a justificar la elección del tema “el Datchball en la escuela”, como tema para mi proyecto de TFG, desde tres puntos de vista: desde un punto de vista personal, desde la experiencia y desde el ámbito formativo-profesional.

El datchball surgió en el año 2006 en Brea un municipio de la comunidad de Aragón.

Sin embargo, yo lo conocí en el año 2015 cuando tuve la oportunidad de impartir la actividad extraescolar de Datchball en el colegio Víctor Mendoza de Binéfar (Huesca), empecé a investigar sobre el datchball, leyendo documentos que me facilitaron. En ellos estaba el reglamento principal, objetivos y una unidad didáctica.

El datchball llevaba desde el 2013 en el colegio como actividad extraescolar, pues en colegio estaban inscritos alrededor de 20 alumnos. Conforme se ha ido conociendo y los alumnos lo han ido trabajando en las clases de Educación Física, así como en los recreos, o torneos que se han llevado a cabo, el incremento de los alumnos ha ido aumentando cada vez más en dicha actividad, hasta tener que hacer dos turnos de alumnos partiendo los alumnos de primer y segundo ciclo juntos, y el tercer ciclo y alumnos de 1º y 2º de la ESO, en otro grupo, llegando a tener inscritos 48 alumnos en la actividad extraescolar.

Desde el punto de vista personal considero que es un deporte muy completo a la hora de realizar actividad física ya que se llevan a cabo muchas habilidades motrices, desde lanzar una pelota, hasta saltar para esquivarla, o tirarse por el suelo. Otra de las cosas a destacar son los equipos mixtos, pues yo siempre estaba acostumbrada a la existencia de deportes separados.

Desde la experiencia profesional (como monitora) de la actividad extraescolar ésta todavía se está implementando en algunos colegios de la Litera en los cuales he tenido la oportunidad de organizar torneos de datchball con ayuda de profesores de Educación Física de los centros, para que los alumnos y familiares vean de que se trata el datchball, las principales normas, para así poderlo implementar en los centros escolares como actividad extraescolar.

Como docente en prácticas de Educación Física en el colegio Víctor Mendoza, se realizaba la dinamización de recreos, en el primer trimestre y el último trimestre se realizaba un torneo de datchball en el recreo. Los alumnos formaban los equipos como ellos quisieran y durante dos semanas se realizaba un torneo de datchball en el recreo, los

árbitros eran los profesores del área de Educación Física, y como decimos no existe un entrenador como tal por el momento, son los propios alumnos los que se organizan entre ellos.

Desde un punto de vista formativo-profesional, en el área de Educación Física se desarrollan ciertos valores educativos, pues el datchball nos lleva a desarrollar, algunos como la autoestima, la superación, la solidaridad, el respeto, la igualdad, a desarrollar ciertas habilidades motrices que en algunos alumnos sea difícil de percibir con la práctica de otro deporte, pues quizá no sean tan habilidosos o porque tengan alguna dificultad. Por consiguiente, una de las primeras habilidades motrices que se desarrolla cuando eres niño es el lanzamiento, el datchball consiste en lanzar una pelota para eliminar a tu rival.

El datchball no deja de ser un deporte competitivo por lo que también va a haber una rivalidad entre ambos equipos, con el árbitro, con los compañeros, pues como el datchball tiene un origen escolar y como educadores tenemos que darle peso al aspecto lúdico antes que el competitivo.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 4.1. Origen del deporte. El deporte moderno

Para contextualizar este proyecto, es conveniente realizar un pequeño estudio sobre el origen del deporte y conocer cuáles fueron sus inicios.

Lo que conocemos como deporte moderno, tal y como apunta Velázquez (2001), tiene su origen en la época de la Revolución Industrial, en Inglaterra, estando destinado a las clases sociales altas, los burgueses, primero como entretenimiento y pasatiempo para después pasar a convertirse en lo que se conoce como deporte con la creación de los “clubs”.

Esto, nos hace ver que el deporte en su origen no tuvo un fin educativo, sino que se consideró una actividad más de ocio, de competición o espectáculo lo que produjo y ha venido produciendo que a la hora de trabajar e introducir el deporte en la escuela, es decir a nivel educativo, se haga en esa misma dirección y su finalidad siga siendo la de deporte espectáculo y competitivo, o una actividad de ocio, como resume Vázquez (1989):

El hecho de que el deporte no sea un producto educativo en su origen, hace que su introducción en la escuela se haga casi siempre como un mimetismo del deporte de adultos, y más aún del deporte de élite y del deporte espectáculo, y que primen en él más los objetivos estrictamente deportivos que los educativos (deporte contra E.F. de nuevo). (p.79)

Por otro lado, Pierre Bordieu trata de explicar las principales causas de la génesis y del desarrollo del deporte a partir de las necesidades educativas de las clases sociales dominantes y del significado con que se concibió la práctica deportiva entre las mismas. Para Bordieu (1993, p. 61 y ss.), la transición de los pasatiempos populares a deportes tuvo lugar en el seno de las *Publics Schools* inglesas, instituciones educativas masculinas propias de la aristocracia y de la alta burguesía. Según el planteamiento de este autor, la re-creación que se da en dichas instituciones de la práctica de actividades físicas y de pasatiempos tradicionales incorpora aspectos propios de tales instituciones, y de los valores y modos sociales de las clases dominantes que eran transmitidos a sus hijos para su formación, lo que incrementaba la diferencia de significado que tales actividades y pasatiempos tenían entre las capas bajas de la población (como por ejemplo, las fiestas agrarias o los juegos rituales). Así, la propensión de las élites hacia actividades sin propósito utilitario alguno y su, al menos aparente, apatía y distanciamiento emocional

de los intereses materiales se refleja en lo que se conoce como «fair play», que, como expresa el propio Bordieu (1993, p. 63)

*"es la forma de jugar propia de aquellos que no se dejan llevar por el juego hasta el punto de olvidar que es un juego"*

Refiriéndose a la actitud que contribuye a que el deporte se convierta, en las Publics Schools, en una forma de aumentar el coraje, de desarrollar el carácter y de inculcar la voluntad de ganar, siempre dentro del mayor respeto a las reglas, como disposición aristocrática opuesta a la búsqueda plebeya de la obtención de la victoria a toda costa.

Otro punto de vista con Isidori (2013), el deporte es un concepto neutro, ni positivo ni negativo. Es la orientación, establecida por la intencionalidad de los sujetos influidos por el contexto social, lo que determina el sentido positivo o negativo del hecho deportivo. Por lo que, indudablemente, esta reflexión no debe pasar inadvertida a todos aquellos profesionales, administraciones y entidades responsables de la organización, la docencia y la gestión del deporte.

Como conclusión de este pequeño estudio sobre el origen del deporte, podemos ver que el deporte siempre ha estado presente desde el principio, es decir, desde la aparición de los primeros humanos, aunque este no se considerara como tal, pasando a la aparición del mismo en un principio como ocio y diversión y posteriormente como un elemento más en la educación, indicando aquí, que en muchas ocasiones se ha caído en el error de utilizar el deporte con una finalidad de ocio o de espectáculo, en lugar de educativa.

## **5. EL DATCHBALL**

El datchball es un deporte de cooperación-oposición el cual surge de una adaptación escolar de un juego estadounidense llamado “Dodgeball”<sup>1</sup> y a partir del juego llamado “Balón prisionero o Brilé”.

En España surge por el maestro de Educación Física Roberto Navarro (2006) y creador del datchball.

### **5.1. Antecedentes**

Cuando intentamos definir el datchball muchas personas lo relacionan con el balón prisionero o brilé, pues el balón prisionero o brilé es un deporte popular de cancha dividida, juegan dos equipos cada uno en una cancha. Cada equipo debe tener un delegado, éste se situará en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo, es decir, estará en el cementerio.

Se juega con una sola pelota, los jugadores del equipo tienen que matar al rival, para ello, la pelota no debe dar ningún pique previo ni caer al suelo, le tiene que dar directamente la pelota en cualquier parte del cuerpo. Una vez que éste haya sido dado con la pelota se irá al lugar del delegado (el cementerio) y podrán quemar a los jugadores contrarios si la pelota llega a sus manos. Con esa pelota le dan a uno de los contrarios y pueden regresar a su campo (estarán salvados).

Por otro lado, al dodgeball se juega en Estados Unidos. Se juega con seis pelotas las cuales se ponen en el medio del campo. Se hacen dos equipos y consiste en matar al rival, la pelota si golpea al jugador y cae al suelo este estará muerto, para salvarlo los compañeros pueden coger la pelota al aire, es decir, sin que dé ningún bote, entonces los compañeros se salvarán en función del tiempo que lleven sentados, además la persona que haya lanzado y se la hayan cogido al aire estará muerto también. La pelota también puede utilizarse como escudo. Se puede lanzar con el pie, pero sí la pelota da a algún rival este no estará muerto

---

<sup>1</sup> Deporte Estadounidense que se juega con 5 pelotas, las líneas laterales y de fondo eliminan y las partidas duran un máximo de 3´ durante un total de dos partes de 15´cada una. En este deporte cada partida ganada vale 2 puntos y si se empata vale 1 punto. El objetivo es golpear con la pelota a los jugadores del equipo contrario.

Y, por último, como ya he dicho anteriormente el datchball es una adaptación de estos dos deportes, se juega sobre todo en Aragón y en partes de España, se juega con tres pelotas de espuma, es de cancha dividida en el que hay dos equipos de seis miembros, compuestos por chicos y chicas, por normal general debe haber mínimo dos chicas en el equipo por eso decimos que es un deporte coeducativo. Consiste en eliminar al rival lanzando la pelota, esta puede botar y si da al jugador y cae la pelota estará eliminado, así como si da a dos jugadores y cae la pelota también estarán los dos eliminados. Para salvar a los compañeros eliminados se tendrá que hacer un aire (coger la pelota sin que caiga al suelo) se salvarán por orden de eliminación. La pelota puedes utilizarla como escudo y así evitas que te den en cualquier parte del cuerpo. Algo que también diferencia del resto de los otros dos juegos es el Kamikace (es una muerte suicida) coges carrerilla y lanzas la pelota antes de que caigas en el campo contrario si das al rival este estará eliminado, pero si no le das serás tú quien este eliminado. Suele hacerse cuando ya quedan pocos rivales en el otro equipo.

En las dos siguientes tablas que hay a continuación podemos observar las similitudes y diferencias que existen entre los dos deportes y el datchball.

Tabla 3. Similitudes y diferencias

<b>SIMILITUDES</b>		<b>DIFERENCIAS</b>	
<u>DATCHBALL</u>	<u>BALON PRISIONERO O BRILÉ</u>	<u>DATCHBALL</u>	<u>BALON PRISIONERO O BRILE</u>
Dos equipos	Dos equipos	Se juega con tres pelotas	Se juega con una pelota
Cancha dividida	Cancha dividida	Para salvar a tu compañero haces un aire	Para salvarte tienes que eliminar tú mismo al rival
		La pelota hace de escudo	La pelota no hace de escudo
		Hay un mínimo y máximo de jugadores	No existe ningún mínimo ni máximo de jugadores
		Deporte	Juego popular

Tabla 4. Similitudes y diferencias

SIMILITUDES		DIFERENCIAS	
<u>DATCHBALL</u>	<u>DODGEBALL</u>	<u>DATCHBALL</u>	<u>DODGEBALL</u>
Toda pelota que te dé sin bote o con bote estarás eliminado.	Toda pelota que te dé sin bote o con bote estarás muerto.	Se juega con tres pelotas.	Se juega con seis pelotas.
La pelota se puede usar de escudo.	La pelota se utiliza de escudo.	No se puede lanzar con el pie.	Se puede lanzar con el pie.
Para salvar a tu compañero realizas un aire.	Para salvar a tu compañero realizas un aire.	Tiene en cuenta la coeducación.	No tiene en cuenta la coeducación.
Los compañeros eliminados se salvan en función del tiempo que llevan sentados.	Los compañeros eliminados se salvan en función del tiempo que llevan sentados.	Se juega en Aragón y en partes de España, así como en otras partes del mundo, sobre todo Sudamérica.	Se juega en Estados Unidos

## 5.2. Qué es el datchball y su caracterización

Por consiguiente, vamos a realizar una entrevista a Roberto Navarro con el objetivo de que nos explique los diferentes aspectos que se trabajan con la práctica del datchball.

“Se trabajan tanto de aspecto cognitivo, motrices y afectivo-emocionales provocando acciones de juego que favorezcan el desarrollo personal y que todos se sientan útiles para el equipo. Como todo deporte el datchball también es una competición lo cual exige una superación. los alumnos conforme compiten van a desarrollar mayores habilidades motrices, cognitivas y sociales.

Desde el punto de vista cognitivo:

-Concentración: Los jugadores deben de permanecer atentos a tres pelotas simultáneas durante cada partida, las cuales se lanzan de un campo a otro con una gran intensidad, lo que obliga a los jugadores a permanecer atentos y concentrados.

-Toma de decisiones: En cada momento del partido el jugador debe decidir qué hacer, a dónde ir y a quién lanzar. También se produce una interacción con sus compañeros que hace que la multitud de acciones a realizar le hagan reflexionar en cada momento sobre la situación del juego. En el datchball no hay entrenadores, son los jugadores los que mandan sobre sí mismos.

-Velocidad de reacción: La velocidad del juego hace que tanto para esquivar como para lanzar el jugador vaya adquiriendo una mayor percepción y velocidad en sus reacciones.

-Estrategia: Durante el partido se pueden dar una gran cantidad de situaciones distintas que exigen a cada equipo adoptar una u otra estrategia, estudiar los movimientos del rival, conocer los puntos fuertes y débiles del otro equipo y los de uno mismo.

En cuanto a los aspectos motrices:

-Habilidades motrices básicas: En el datchball se dan una gran cantidad de acciones motrices básicas como son los lanzamientos, las recepciones, los desplazamientos y los saltos. Estas habilidades adquieren una gran importancia para el éxito en el juego y su desarrollo se ve favorecido cuanto más jueguen a datchball.

-Coordinación dinámica general y óculo manual: Las habilidades anteriores están relacionadas con la coordinación dinámica general y con la coordinación óculo-manual, favoreciendo el desarrollo motor del jugador. La percepción del jugador contrario y sus movimientos, anticipando su trayectoria al lanzamiento de la pelota, hacen que se desarrollen aspectos relacionados con la percepción espacial y temporal durante el juego.

-Exigencia física: La exigencia de movimientos en el juego es total desde el momento en el que el árbitro grita datchball, las carreras a un lado y a otro, los saltos e incluso giros, para esquivar una y otra vez la pelota hacen que durante el juego el nivel de exigencia física sea medio –alto. La motivación generada por el juego hace que los alumnos den siempre el máximo de sus capacidades, animados en todo momento por los compañeros de su equipo.

Y por último los aspectos emocionales:

-Pertenencia al equipo: Sin duda alguna es un factor determinante y muy positivo ya que el datchball es un deporte de equipo en el que las acciones de todos los jugadores tienen el mismo objetivo. El nombre del equipo creado por los propios jugadores, así como su escudo hace que cada equipo tenga unas señas de identidad propias que les identifican.

-Integración: El datchball es por definición un deporte integrador, donde todos los jugadores independientemente de sus características tienen cabida y protagonismo. Las reglas de este deporte tienen en cuenta cada una de las discapacidades que puedan presentar los alumnos tratando de equipararles con el resto y jugar como un jugador más.

-Diversión: El datchball es, ante todo, divertido. Este deporte es válido para cualquier edad e incluso los adultos son los que más pueden llegar a disfrutar de su juego y volver a sentirse libres y felices como un niño

-Participación: En el datchball participan todos, nadie es indiferente al juego, nunca sobra nadie ya que la dinámica del juego le obliga a participar y a esforzarse para que su equipo tenga éxito.

-Coeducación: El datchball es por definición un deporte mixto en el que las chicas y los chicos juegan juntos por igual. La no distinción de sexos en ninguna de sus categorías hace de este un deporte único y atractivo que defiende el equilibrio en el protagonismo entre ambos sexos.

-Nobleza: Desde el primer momento que comienza la partida son los jugadores los que deben de reconocer que han sido golpeados y este aspecto hace hincapié en la satisfacción de ganar con merecimiento y aceptar la eliminación como parte intrínseca del juego.

-Superación: El datchball tiene en sí mismo este componente que exige a los jugadores querer jugar otra vez para mejorar y poder superar al rival. Todos los jugadores de un equipo que ha perdido han cometido algún error o por el contrario es acierto del rival por lo que las quejas o críticas no recaen sobre un jugador en concreto.

-Desarrollo de la autoestima: Cada jugador tiene unos objetivos en el juego que hace que su éxito y autoestima se vayan mejorando incluso habiendo perdido el partido. Durante la duración de una partida de datchball hay situaciones muy emocionantes que hace que esa vivencia sea un éxito en sí misma. El éxito en el juego está al alcance de todos.

-Respeto al rival: Los equipos tienen la obligación de saludarse al comenzar la partida y al finalizarla, partiendo de la base de que sin el equipo contrario no podrían jugar. Durante el partido se piden las disculpas oportunas en caso de que algún golpeo impacte en la cara de otro jugador.

-Respeto al árbitro: El árbitro es compañero más y en el caso de los más pequeños es un educador. Explica las normas y recalca el respeto a las decisiones tomadas siendo los

jugadores los que deben de ayudar al árbitro en cada jugada. Es un valor que hay que recuperar y todos en el datchball apostamos por ello”.

En las siguientes tablas aparece una conclusión de las diferentes habilidades motrices, cognitivas y aspectos emocionales que los niños y niñas van a desarrollar con la práctica del datchball.

Tabla 1. Habilidades

HABILIDADES	
MOTRICES	COGNITIVAS
Habilidades motrices básicas	Concentración
Coordinación	Toma de decisiones
Exigencia física	Velocidad de reacción
	Estrategia

Tabla 2. Aspectos emocionales

ASPECTOS EMOCIONALES	
Pertenencia en el equipo	Integración
Diversión	Participación
Coeducación	Nobleza
Superación	Autoestima
Respeto al rival	Respeto al árbitro

A continuación, hacemos referencia a las inteligencias que se llegan a trabajar con el datchball.

Según Howard Gardner (1983), creador de la Teoría de las inteligencias múltiples, la inteligencia es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que puedan ser valorados en una determinada cultura. Ha logrado identificar y definir ocho tipos de inteligencias distintas. De todas ellas en el datchball se trabajan las CINCO siguientes:

► **Inteligencia lógico-matemática**

Durante décadas, la inteligencia lógico-matemática fue considerada la inteligencia en bruto. Suponía el axis principal del concepto de inteligencia, y se empleaba como baremo para detectar lo inteligente que podía ser una persona.

Durante el datchball se dan situaciones que requieren un razonamiento lógico y una evaluación de la situación que cambia por momentos.

► **Inteligencia espacial**

La habilidad para poder observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas está relacionada con este tipo de inteligencia, en la que destacan los ajedrecistas y los profesionales de las artes visuales (pintores, diseñadores, escultores...).

En el datchball también se tiene muy en cuenta esta inteligencia al tener que controlar tres pelotas a la vez durante el juego y analizando el espacio del campo.

► **Inteligencia corporal y cinestésica**

Las habilidades corporales y motrices que se requieren para manejar herramientas o para expresar ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia.

La habilidad para usar herramientas es considerada inteligencia corporal cinestésica, en este caso, las pelotas de datchball. Son especialmente brillantes en este tipo de inteligencia bailarines, actores, deportistas, y hasta cirujanos y creadores plásticos, pues todos ellos tienen que emplear de manera racional sus habilidades físicas.

► **Inteligencia intrapersonal**

La inteligencia intrapersonal refiere a aquella inteligencia que nos faculta para comprender y controlar el ámbito interno de uno mismo. Las personas que destacan en la inteligencia intrapersonal son capaces de acceder a sus sentimientos y emociones y reflexionar sobre éstos. Esta inteligencia también les permite profundizar en su introspección y entender las razones por las cuales uno es de la manera que es.

La aceptación de las posibilidades de cada uno, el respeto y el reconocimiento al contrario hacen que en el datchball se pueda desarrollar y mejorar esta visión de uno mismo.

► **Inteligencia interpersonal**

La inteligencia interpersonal nos faculta para poder advertir cosas de las otras personas más allá de lo que nuestros sentidos logran captar. Se trata de una inteligencia que permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso. Más allá del contínuum Introversión-Extraversión, la inteligencia interpersonal evalúa la capacidad para empatizar con las demás personas.

Es una inteligencia muy valiosa para las personas que trabajan con grupos numerosos. Su habilidad para detectar y entender las circunstancias y problemas de los demás resulta más sencillo si se posee (y se desarrolla) la inteligencia interpersonal. Profesores, psicólogos, terapeutas, abogados y pedagogos son perfiles que suelen puntuar muy alto en este tipo de inteligencia.

Una de las razones fundamentales de porqué el datchball es un deporte tan aceptado y deseado por los alumnos, donde encuentran en él una manera divertida de relacionarse y crecer como personas.

### **5.3. El datchball en la escuela**

El valor del liderazgo y autonomía que les damos a los alumnos para que ellos decidan y se gestionen, ya que son ellos los que tienen que tomar esas decisiones y te das cuenta de lo justos que llegan a ser porque el respeto está muy metido dentro del comportamiento, la nobleza que tienen a la hora de jugar y de reconocer cuando han sido golpeados es una parte fundamental del juego porque el árbitro no está visto como alguien negativo o alguien que les juzga, sino como una persona que les tiene que ayudar a que el funcionamiento del juego sea correcto, pero son ellos que con nobleza tienen que levantar la mano indicando que han sido eliminados.

La coeducación es un factor muy importante porque niños y niñas juegan juntos, hay un número destinado para niños y niñas. No hay un equipo solo de niños o de niñas, ni competiciones destinadas a estos. Todos los niños son iguales, los consideramos así porque no por ser mejor o peor tienen que jugar más o menos, ellos tienen que gestionarse y reconocer cuando están jugando más que otro compañero, por lo tanto, asumir su papel,

en un caso concreto, quedarse en el banquillo si le corresponde, pero es algo que deben gestionar ellos mismos.

La inclusión es un factor muy importante que desde la escuela se trabaja bastante porque tratamos de conseguir juegos y deportes que sean para el mayor número posible de niños de la clase y como no todos son de la misma manera, ni habilidosos ni tienen la mismas capacidades, las reglas van encaminadas a incluir a niños que tienen diferentes deficiencias o dificultades en el juego, de manera que el reglamento contempla cuando un niño tiene esta dificultad tiene alguna ventaja aplicada en el juego como por ejemplo, tener otra vida, o un niño invidente que va de la mano con otro compañero, todos estos factores hacen que el datchball sea un deporte inclusivo.

Este deporte adaptado a Primaria tiene unas reglas menos competitivas que la versión americana y permite que todos los niños tengan su momento de participación, diversión y disfrute.

Antiguamente los niños y las niñas recibían enseñanza de forma separada, además de eso, jugaban niñas por un lado y niños por otro. Hoy en día hablamos de la coeducación un término que no se refiere meramente a la relación mixta de niños y niñas sino a la enseñanza compartida, a los juegos, deportes, es decir, que ambos tienen las mismas oportunidades ya sean profesionales, académicas o sociales.

Por eso, el datchball es un deporte que lleva a cabo la coeducación es necesario llevar a cabo una comunicación, cooperación, respeto entre ambos sexos. Como dice Marina Subirat Martori (1988):

«el término Coeducación no puede simplemente designar un tipo de educación en el que las niñas hayan sido incluidas en el modelo masculino, tal como se propuso inicialmente»

#### **5.4. Dinamización de recreos**

Actualmente se habla de dinamización de recreos, existen diferentes tipos de recreos por todos los colegios del mundo. Hay que tener en cuenta que el patio de recreo además de ser un lugar donde se observan las preferencias de los alumnos y alumnas y los lugares que ocupan también es un espacio donde existe la relación social pero aquí también entran los conflictos, peleas, y disputas que finalmente van a ser mediadas por una figura docente en la mayoría de los casos.

El colegio público Víctor Mendoza de Binéfar está inmerso en este proyecto desde hace dos años, la idea surgió desde el departamento de Educación Física, pues el recreo es un lugar donde además de aprender conocimientos, mucho más allá, se convive, se participa, se aprenden hábitos, y por ello se plantea cada trimestre un torneo de datchball, el primer y tercer trimestre se realiza para los alumnos de quinto y sexto de primaria, mientras que en el segundo trimestre participan los alumnos de tercero y cuarto. Es un torneo totalmente voluntario y son los propios alumnos los que se inscriben en él, hacen los equipos ellos y los profesores les ayudan en la organización y a la hora del arbitraje.

### **5.5. La competición en el datchball**

En todo deporte competitivo se dan situaciones de tensión y de enfado entre los jugadores de un propio equipo, entre jugadores rivales, entre jugadores y árbitros, entre jugadores y afición e incluso entre jugadores y entrenadores.

Todo esto depende del carácter competitivo de cada persona. Sin embargo, al ser el datchball un deporte de origen escolar, como educadores debemos favorecer el aspecto lúdico por encima del competitivo.

El tema de la afición también puede ser una de las partes negativas del datchball. Hay espectadores que dan demasiadas instrucciones a los jugadores y jugadoras durante el partido. Esto hace que la toma de decisiones de los propios jugadores sea menor. Este aspecto sucede en muchos deportes. Para combatir estos posibles incidentes, en los encuentros de Juegos Escolares de Datchball, se tiene en cuenta el comportamiento de las dos aficiones en el resultado final del partido.

Los alumnos también tienen que arbitrar en torneos que se pueden realizar en el colegio y se lleva a cabo la empatía con el árbitro- profesor. De esta manera, en el caso de que en un partido me enfade con el árbitro siendo yo jugador, puedo pensar en la sensación que tuve siendo árbitro y se quejaron de alguna decisión que tomé, con estos aspectos destacados nos referimos a la empatía.

## **6. APORTACIÓN DEL DATCHBALL EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**

El datchball aparece actualmente reconocido en el currículo aragonés de Educación física como deporte recomendable a trabajar en la escuela.

En las clases de educación física se trabajan una serie de valores educativos muy importantes, el trabajo en equipo, la superación, el esfuerzo, la autoestima, el desarrollo personal... potenciamos esos valores y evitamos además que los alumnos incrementen sus índices de sedentarismo u obesidad.

Un importante hecho diferenciador con respecto a otros deportes es que el datchball mejora la autoestima de cualquier niño, independientemente de su habilidad motriz, es tan divertido y dinámico que la capacidad de esfuerzo que muchos de los alumnos no se han podido ver a lo largo del curso surge de manera innata a la hora de jugar a este deporte.

Recomendamos jugar a datchball porque es un deporte integrador, todo niño independientemente de su edad, capacidad o condición puede jugar.

Una de las habilidades fundamentales del datchball es el lanzamiento, es una de las primeras habilidades motrices que el alumnos/a alcanza, por lo tanto, todo alumno tiene la posibilidad de tener éxito en el juego.

En términos generales en Educación Física se adquieren actitudes y valores que favorecen la igualdad de género, siguiendo de esta forma las instrucciones para el curso 18 / 19 del Departamento de Educación y Cultura del Gobierno de Aragón y poniendo en práctica el Plan de Igualdad. Además, llevamos a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego, es decir, de manera lúdica, y hablamos del datchball como un deporte que nos lleva a que el valor de la coeducación se dé de manera muy significativa el cual conlleva: cooperación, respeto, igualdad, solidaridad, tolerancia...

En Educación Física cuando se les pide a los alumnos que hagan equipos para un juego y que sea competitivo por norma general no suelen elegir a las chicas, pues este deporte exige que debe haber al menos dos chicas en el equipo, por eso decimos que es un deporte mixto y coeducativo.

La autonomía es otro de los valores que se dan en el datchball como bien se explica anteriormente, cuando se lleva a cabo el datchball en la escuela el profesor no actúa como entrenador, sino como árbitro, pero no de forma negativa sino al revés quien les va ayudar

en el caso de tener algún problema. Por eso, se lleva cabo la autonomía, los alumnos son quienes se gestionan sus equipos, quien sale primero, quien se queda en el banquillo, además de reconocer si me han dado y me tengo que sentar etc..., pero no hay que olvidarse de que la autonomía y la motivación van unidas.

La motivación es un factor fundamental en el área de la Educación Física, por eso no deja de ser un logro u objetivo para el profesor.

Para ello, es imprescindible que el profesor esté activo y se muestre participe de la actividad, así aumenta el feedback entre alumno-profesor algo que se crea a través de la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Reconocer los logros de los alumnos, eso es algo que forma parte de la motivación. El datchball se considera un deporte motivador porque no para de sorprender, se pueden sacar una cantidad de juegos relacionados con él.

El clima también va a depender del profesor y debe ser agradable para que los alumnos se sientan a gusto y con ganas de trabajar.

Como bien decíamos anteriormente el datchball es un deporte que aparece en el currículo de Aragón. Hace referencia al bloque 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición y al bloque 6: Gestión de la vida activa y valores.

Hace referencia al bloque 3 porque es un deporte alternativo de cooperación-oposición, en cuanto a la cooperación nos referimos a qué es un deporte colectivo donde se necesita la comunicación y coordinación entre los miembros del grupo, además hay una interacción entre alumnos y alumnas lo que impone que la tarea sea común en este caso, hay dos equipos que compiten entre sí por eso hay una oposición.

Existe un objetivo el cual es eliminar al rival para ello necesitamos una buena cooperación para cumplir el objetivo. Debe haber un respeto entre los compañeros, con el rival y con el árbitro. La solidaridad también está dentro de este deporte, pues no siempre tiene que lanzar el mismo la pelota o no siempre se tiene que quedar la misma persona en el banquillo, para ello se hace uso del diálogo, así como para la resolución de conflictos.

Por otro lado, todos los deportes hacen referencia con el bloque 6, El datchball también es uno de ellos, ya que muestra la actividad física, hábitos posturales, los efectos fisiológicos de la realización de actividad física relacionados con la salud, existen unas

reglas y normas que los alumnos deben cumplir y aceptar, así como saber gestionar su comportamiento.

Con el datchball lo que se pretende es motivar a los alumnos y que no se den casos de sedentarismo, es decir, la construcción de la vida activa, así como el desarrollo de valores ya nombrados anteriormente, uno muy destacado a nivel individual la autonomía, valores sociales en el que niños y niñas juegan juntos. Además, existe una parte de competitividad donde aparece el respeto, la cooperación, la resolución de problemas. Por otro lado, el datchball puede hacerse tanto en lugares cerrados como en lugares abiertos como puede ser el propio patio del colegio.

Educar en valores no es una tarea fácil y menos en los deportes de competición, pero es algo que nosotros los profesores debemos saber enseñar o por lo menos gestionar, por eso, se dice que lo importante no es ganar si no disfrutar, por eso es fundamental aprender a saber ganar y aprender a saber perder, siempre respetando al rival y sin hacer trampas. Como dice el fundador de los juegos olímpicos Pierre de Coubertin (1908):

“Lo importante en la vida, no es el triunfo sino la lucha. Lo principal no es haber vencido, sino haber luchado.”

## **7. METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL DATCHBALL**

Una de las principales metas educativas de la Educación Física (EF) es formar a las personas para que practiquen algún tipo de deporte de modo regular en su tiempo libre (Perlman, 2015). Sin embargo, las investigaciones han indicado una reducción en la práctica deportiva en infantes y adolescentes durante su tiempo libre, lo cual puede deberse a que el modo de enseñar el deporte dentro de la EF está descontextualizado de la realidad deportiva contemporánea (Crance, Trohel, y Saury, 2013) y alejado de las motivaciones del alumno (García-López, del Campo, Gonzalez-Víllora, y Valero Valenzuela, 2012). Este hecho podría deberse a que, habitualmente, el deporte ha sido enseñado en clase de EF mediante un Modelo de Enseñanza Tradicional (MET). Por este motivo nos vamos a centrar en el método de enseñanza del datchball desde el modelo comprensivo.

Descontentos por el método de enseñanza tradicional Bunker y Thorpe (1982) recogieron las críticas de un buen número de profesionales sobre los efectos negativos del enfoque técnico (enseñanza tradicional), como la escasa mejora de la habilidad de un sector importante de los alumnos, la incapacidad de los estudiantes para transferir esas destrezas técnicas al contexto de juego, o el aburrimiento manifiesto de los alumnos en las actividades de práctica o repeticiones de ejercicios (lo que demandan los alumnos es jugar). Por este motivo, se empezó a investigar sobre otros métodos de enseñanza. A partir de entonces, se desarrolló este enfoque conocido en el contexto británico como Teaching Games for Understanding (TGfU) y en España como modelo comprensivo (Devís y Peiró, 1992).

El modelo comprensivo supuso un cambio metodológico en la enseñanza de los deportes. Se alteró el orden del proceso, abordando primero, la táctica y después, la habilidad técnica.

Como hemos nombrado anteriormente, el modelo comprensivo es introducido en España por los profesores Devís y Peiró (1995) que dirigen la iniciación a un grupo de juegos deportivos basándose estos en similitudes tácticas y formas de interacción, oponentes y el móvil o móviles de juego.

Devís y Peiró (1992) señalan las siguientes características del modelo comprensivo (Otal, 2014, p.15-16):

- Los deportes requieren principalmente de un conocimiento práctico, es decir, de saber cómo. El alumno sabe realizar algo y lo demuestra y también puede determinar y explicar cómo lo realizó.

- La comprensión de los juegos deportivos y la toma de decisiones. El alumno no sólo debe cuestionarse simplemente “cómo” hacer un gesto, sino decidir “qué” gesto y “cuándo” hacerlo. - El aprendizaje motor en los juegos deportivos. El aprendizaje en los juegos deportivos debe enfocarse a las habilidades de anticipación y toma de decisiones.

- Asunción de un nuevo marco y modelo conceptual. Brenda Redd (1988, citada por Devís y Peiró, 1992) sugiere la eliminación de la ejecución constante de las habilidades sin preocuparse de cómo se ajustan en el juego, por un modelo (comprensivo) que se caracteriza por la táctica, el contexto y la dinámica de juego.

- Empleo de juegos modificados. Las modificaciones realizadas por parte de los profesores permitirán adaptar los diferentes niveles, motivaciones y espacios en la aplicación de las diferentes unidades didácticas.

Como dicen estos autores los niños son capaces de comprender la naturaleza de cualquier deporte y sí utilizamos una metodología activa, como el modelo comprensivo, los alumnos conocen y comprenden qué es el juego, cómo se juega y por qué lo hacen así.

Además, Devís y Peiró, (1992, p.94-96), nos proponen otra serie de principios pedagógicos generales que podemos usar como guía a la hora de llevar a cabo las sesiones prácticas siguiendo el modelo comprensivo:

- Principios para la elaboración de juegos modificados: modificando los materiales, el equipamiento, las áreas de juego, las reglas o el reglamento...

- Principios tácticos de las distintas formas de juegos deportivos. Cada una de las distintas formas de juegos deportivos posee principios tácticos de ataque y defensa similares. Además, dentro de un juego modificado, se conjugan los roles de ataque y defensa, tal y como se dan en la realidad.

- Principios para la progresión de los juegos modificados: de lo más simple a lo más complejos, de los juegos de diana a los juegos de invasión.

- Principios para la mejora de los juegos modificados: mediante la colaboración de los diferentes profesores, abarcando así todos los aspectos que pueden surgir.

- Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión: Grupos reducidos para poder estar todos los alumnos activos y poder interrumpir el juego en un grupo para hacer preguntas sin que el resto detenga su actividad lo que estos autores denominaban “pedagogía de los grupos reducidos”.

- Principios relacionados con la evaluación de los alumnos. Proponen que los alumnos elaboren e inventen nuevos juegos, y mediante esto y la continua observación a los alumnos, consiguen una evaluación completa.

La clave del modelo de Bunker y Thorpe (1982) también recae en la construcción de juegos modificados que obligan a los sujetos a tomar continuas decisiones y que les permite mejorar su comprensión sobre el juego, y, por tanto, mejorar su conciencia táctica. El modelo original se estructuró en las siguientes fases:

1. Juego. En esta fase se presenta un juego, no la versión adulta, sino alguna forma modificada adaptando el espacio, la meta, el material, el número de jugadores o las reglas al nivel de desarrollo y experiencia del aprendiz.

2. Apreciación del juego. Se pretende que los alumnos entiendan las reglas primarias (normas) y secundarias del juego (por ejemplo, que reconozcan el efecto que provoca la altura de la red en el ritmo de juego, el número de jugadores de campo en el fildeo de una pelota, o el tiempo de posesión en juegos de invasión).

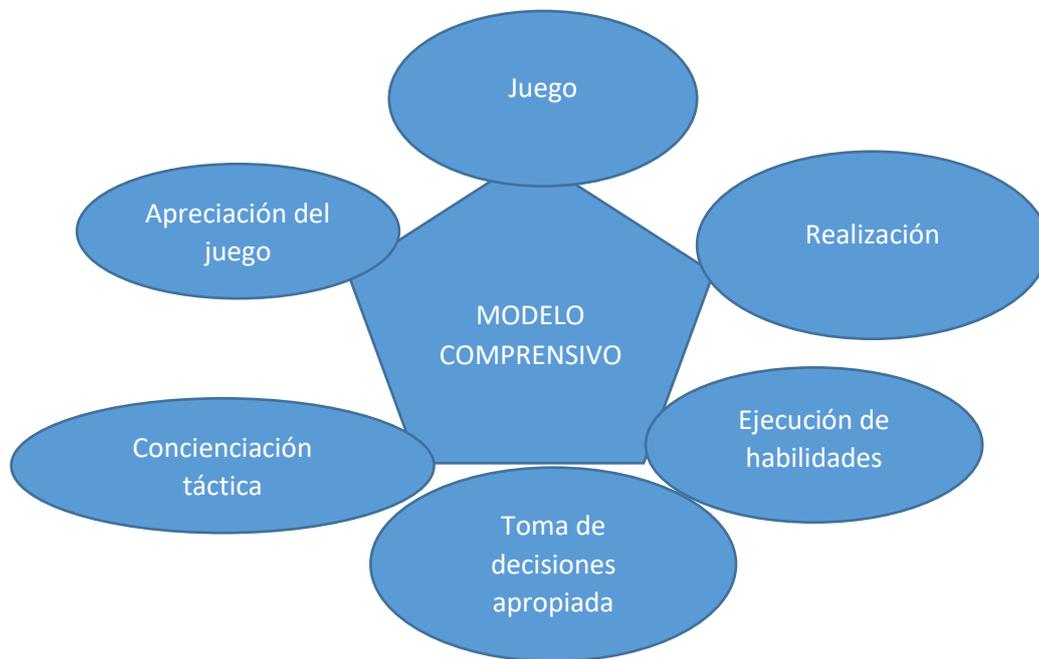
3. Concienciación táctica. Se trata de reforzar el comportamiento táctico promocionando la reflexión del alumnado sobre los principios tácticos del juego (como, por ejemplo, la necesidad de crear o defender espacios en los deportes de invasión), favoreciendo así, la comprensión de los mismos.

4. Toma de decisiones apropiadas. Los alumnos deben centrarse en los elementos relevantes durante el transcurso del juego. Se les preguntará sobre qué hacer (comportamiento táctico) y cómo hacerlo (selección de habilidades) para ayudarles a tomar decisiones apropiadas.

5. Ejecución de habilidades. Persigue que los alumnos aprendan y practiquen cómo llevar a cabo las habilidades técnicas requeridas en el contexto de juego, una vez comprendida su necesidad.

6. Realización. Se persigue que los alumnos se conviertan en jugadores eficientes en situación de juego para lo que se mide su rendimiento.

Figura 1. Modelo comprensivo



Hasta ahora hemos llevado a cabo la descripción del modelo comprensivo realizando una valoración positiva del mismo durante la enseñanza del datchball en el área de Educación Física, pero tiene algo negativo, siempre suceden pequeños detalles en las clases mientras estamos explicando y no queda del todo claro hacia los alumnos. Pero como hemos estado hablando anteriormente siempre podemos recurrir al método tradicional de enseñanza.

Utilizaremos por tanto una amplia variedad de estilos de enseñanza basándonos en la clasificación que de ellos hace Muska Mosston (1986).

El **mando directo** será recomendable ante tareas cerradas que buscan respuestas precisas ajustadas a un modelo. Permite un buen control de la ejecución motriz y del comportamiento del alumnado que sabe en todo momento qué debe hacer, aunque su nivel de iniciativa sea mínimo y su creatividad quede anulada.

La **asignación de tareas** supone la formación de grupos de trabajo independientes que adoptan sus propias decisiones en torno a qué ritmo, dónde exactamente, en qué orden se suceden los ejercicios... Al tratarse de tareas semidefinidas se asume parcialmente la responsabilidad del trabajo por lo que fomenta la autonomía personal y la motivación. Este estilo permite plantear una actividad común para todos los grupos, diferenciarla por

niveles de dificultad cualitativa o cuantitativa, o bien plantear distintas tareas que se van sucediendo a modo de circuito.

El estilo de **descubrimiento guiado** propicia el desarrollo cognitivo y la búsqueda de soluciones o respuestas para cubrir un objetivo diseñado por el maestro o maestra. En un contexto espacio-temporal concreto el niño o el grupo exploran todas las acciones y opciones posibles que permite su cuerpo en función de un tipo concreto de material, una tarea o una actividad sonora o musical. El alumnado actúa con una alta autonomía bajo la tutela y asesoramiento del maestro que busca en todo momento propiciar la curiosidad natural del niño y de la niña.

La **resolución de problemas** parte de unos objetivos definidos por el profesorado, pero permite decidir el ritmo de trabajo, experimentar y elegir diversas opciones como respuestas posibles al problema planteado, seleccionando los materiales y espacios idóneos. La creatividad, el ingenio y las habilidades intelectuales se fusionan con la motricidad para enfrentarse a tareas sólo parcialmente definidas.

Por último, como dice (Collier, 2005, p.139) “El juego competitivo es la base sobre la que se construye el Modelo Comprensivo y el Modelo de Educación Deportivas”.

### **8.1. Ejemplificación práctica del modelo comprensivo**

Tras analizar qué es el modelo comprensivo en la enseñanza de los deportes, se propone un ejemplo práctico de cómo se llevaría a cabo este modelo en datchball, exponiendo una serie de juegos enfocados a un objetivo concreto que se pretende alcanzar con el mismo.

El datchball siguiendo este modelo, se englobaría dentro de los juegos de invasión. Es un deporte de oposición y colaboración en el que se juega con la mano y su objetivo final es conseguir eliminar a los rivales siguiendo el reglamento del deporte.

Como ya hemos explicado, el modelo comprensivo tiene como uno de los principios fundamentales los juegos modificados. En este caso, los juegos propuestos, están enfocados a estos. Dentro de la sesión vamos a encontrar diferentes partes que vamos a seguir: calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Y tenemos que tener en cuenta que es tan importante que realicen el juego, como que reflexionen sobre la realización del mismo, como pretende el modelo comprensivo.

En el calentamiento pretendemos que los alumnos se pongan en movimiento y vayan introduciéndose en la dinámica de la sesión. En la parte principal se propondrán una serie de juegos en progresión con unos objetivos marcados, seguido de un feedback interrogativo para analizar qué es lo que se debe hacer para resolver el problema de la forma más eficaz posible. Y en la vuelta a la calma, estiramos, nos relajamos y hacemos otra reflexión sobre la sesión y de lo que se va a trabajar en la siguiente sesión.

Pero en este caso, no nos vamos a centrar en la estructura de una sesión, si no que vamos a proponer una serie de juegos y variantes de estos en los que se pretende alcanzar un objetivo concreto, y la parte de reflexión sobre los mimos para que los alumnos no memoricen, si no que comprendan qué es lo que deben hacer y en qué momento es más recomendable. Esta serie de juegos, son los que componen la parte principal de las sesiones de entrenamiento; y la parte de calentamiento (por ejemplo: juegos de lanzamiento, de recepción, de puntería...) y de vuelta a la calma (por ejemplos: estiramientos, tipos de respiraciones y relajación) no se desarrollará ni explicará en esta propuesta ya que son apartados más cerrados y concretos que se trabajarán a lo largo de las sesiones de la misma manera.

Los juegos que se proponen a continuación trabajan cuatro objetivos diferentes, juegos de lanzamiento, juegos de recepción, juegos de puntería, juegos de cooperación (partido de datchball).

Dentro de cada apartado, se proponen un juego inicial (denominado propuesta) y una serie de variantes, mediante las cuales vemos que, con la modificación de una norma o característica del juego, se pueden trabajar diferentes aspectos de la táctica, haciendo que los alumnos no repitan el ejercicio por repetir, si no que se den cuenta de lo que ha cambiado y como tiene que responder en cada situación. Dentro de la explicación de los ejercicios, nos encontramos con la reflexión por preguntas, que son las preguntas que se realizan a los alumnos para el juego, para que reflexionen sobre qué y por qué están haciendo dentro del juego.

## 8.2. Juegos de datchball

**Ciclo al que va dirigido:** segundo y tercer ciclo.

### 8.2.1. Ejercicio 1

**Objetivo:** Derribar los objetos con la pelota.

**Contenido:** Colocación del cuerpo a la hora de lanzar y coordinación óculo manual.

**Propuesta:** “FERIA DE PUNTERÍA”: vamos a mejorar la puntería que tenemos y vamos a hacerlo jugando. Colocaremos todo tipo de objetos por las espalderas, plinto, pared, rocódromo, dónde se pueda, así como varios tipos de distancias, cortas, medias y largas. Nos vamos a juntar por parejas y vamos a ir retándonos por toda la feria de puntería, intentando motivarnos para ganar al compañero y para mejorar nosotros mismos. La puntuación variará entre 1, 3 y 5 puntos dependiendo del objeto a tirar y de la distancia, esto lo tendremos que explicar bien al comienzo del juego. Cuando uno de los dos llega a 25 puntos y los dos han tirado las mismas veces, el que haya llegado gana y se cambia de oponente.

**Reflexión por preguntas:** ¿Cómo debo colocar los pies a la hora de lanzar? ¿Cómo debo poner la mano contraria con la que lanzo?

**Variantes:** La distancia en la feria de puntería puede variar.

Se empieza nuevamente el juego, pero ahora vamos hacerlo con una distancia mayor o menor.

**Preguntas de reflexión:** ¿Habéis realizado alguna modificación con la posición corporal? ¿He tenido que hacer más fuerza o menos para lanzar y conseguir derribar los objetos?

### 8.2.2. Ejercicio 2

**Objetivo:** Atrapar del mayor número de pelotas posible.

**Contenido:** desarrollo de las habilidades de lanzamiento y recepción, mejora de la agilidad y la velocidad de reacción.

**Propuesta:** “ATRAPA PELOTAS”: Se coloca un jugador de cada equipo frente al mismo. Él será el “Atrapa Pelotas” de manera que tiene que tratar de atrapar el mayor número de pelotas posible que le lanzan sus compañeros. El jugador que atrapa pelotas

NO tiene vidas, ni tampoco se trata de eliminarlo, únicamente que consiga atrapar el mayor número de pelotas en un tiempo determinado.

**Preguntas de reflexión:** ¿Cómo es más fácil que atrape la pelota, si se la lanzo por arriba o por abajo? ¿Cómo influye el bote en este juego?

Variante: En el juego de atrapa pelotas podemos lanzar de uno en uno o probar a lanzar de dos en dos y ver la capacidad de reacción que tiene el compañero/a.

**Preguntas de reflexión:** ¿Me ha resultado más fácil o más difícil atrapar las pelotas? ¿Por qué?

### 8.2.3. Ejercicio 3

**Objetivo:** Adivinar el súper héroe de mi rival para conseguir eliminarlo.

**Contenido:** Fomento de la imaginación, del pensamiento técnico-táctico y estratégico.

**Propuesta:** “SÚPER HÉROES” Enseñamos las tarjetas a los alumnos de los diferentes superhéroes y comentamos sus súper poderes (por ejemplo, si eres Hulk, solo estarás eliminado si te dan en el tren inferior). Se hacen equipos de 6 jugadores y se les deja elegir un súper héroe al azar. Lo leen y lo devuelven al profesor ya que no hace falta que lo tengan en su poder. Cada partida se cambia de súper héroes y tienen que intentar descubrir, por ellos mismos, qué implica su poder y qué es lo que deben hacer para jugar bien por el equipo. Se juegan partidos a 2 partidas y el equipo que gana se puede quedar o los vamos cambiando a nuestro gusto para que jueguen todos por igual.

**Preguntas de reflexión:** ¿Cómo consigo adivinar el súper poder de mi rival? ¿Por dónde debo lanzar por arriba o por abajo?

**Variante:** Conocer los súper poderes de los compañeros.

**Preguntas de reflexión:** ¿Cómo es más fácil eliminar a mis rivales conociendo su súper poder o no sabiéndolo? ¿Qué juego me ha parecido más fácil? ¿Por qué?

Objetivos de la progresión de los ejercicios: Este es el primer contacto que los alumnos tienen con el datchball, por lo tanto, lo que se pretende es que trabajen diferentes aspectos como son el lanzamiento, la recepción, el juego en equipo, el desarrollo de la

estrategia...trabajando aspectos técnico-tácticos del deporte para conseguir un resultado óptimo.

Criterios de evaluación de los ejercicios: En esta sesión, los criterios que se van a utilizar para evaluar a los alumnos son los que se han planteado en los objetivos. Por lo que, si se consiguen esos objetivos, la sesión habrá sido finalizada con éxito. Si no lo consiguen todos los alumnos se realizará un refuerzo en las clases siguientes a la unidad didáctica de datchball.

-Si los alumnos han conseguido trabajar en equipo

-Si los alumnos consiguen una buena posición corporal para el lanzamiento

-Si los alumnos consiguen la coordinación óculo-manual.

-Si los alumnos consiguen un lanzamiento con puntería.

-Si los alumnos consiguen la recepción de pelotas en un tiempo determinado.

Como hemos nombrado anteriormente, esta evaluación es un mero feedback, entre alumnos y docente, que éste utilizará como evaluación para estos, pero sobre todo como herramienta para conocer las habilidades y capacidades que los alumnos tienen en el datchball y así poder llevar a cabo el resto de sesiones adaptándolas en función del nivel de cada alumno/a para su desarrollo y aprendizaje.

## **9. INTERVENCIÓN PRÁCTICA**

Mi intervención práctica en este TFG, está dirigida a una evaluación hacia los alumnos de tercer y cuarto ciclo del colegio Víctor Mendoza de Binéfar.

Tuvimos la oportunidad de participar en un torneo de datchball realizado en nuestra localidad, a este torneo estuvieron invitados más colegios de los alrededores de nuestra zona.

La idea era aprovechar ese día para realizar un cuestionario a los alumnos respondiendo a unas preguntas que yo les propuse.

El objetivo era averiguar ciertas respuestas técnico-tácticas del datchball, así como las emociones que tienen nuestros alumnos cuando se enfrentan a un deporte de competición, cómo es el datchball. Y por último la respuesta a una pregunta reflexiva pasadas 24 horas después del partido.

Esta pregunta planteada horas más tarde, tiene un porqué y es porque una vez que hemos participado en un deporte de competición las emociones están a flor de piel. ¿Qué quiere decir? que podemos estar más alterados, más nerviosos, más eufóricos, y la respuesta no va a ser reflexiva.

De la forma que la propongo, 24 horas más tarde como acabo de nombrar anteriormente, los alumnos ya han descansado, han reflexionado, y pueden tener otra visión totalmente diferente a la del día de la competición.

El cuestionario fue sencillo, ya que estaba dirigido a los alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria, como ya hemos nombrado antes, para ello utilicé el ordenador para realizar las preguntas que posteriormente contestarían los alumnos y alumnas. El cuestionario se les dio a 20 alumnos en una fotocopia con las once preguntas.

El cuestionario se realizó en dos turnos, primero los 10 alumnos que ya habían terminado el primer partido y después lo realizaron los otros 10.

Para la realización del cuestionario les expliqué a los alumnos en qué consistía pregunta a pregunta para que no hubiera dudas. Nos colocamos todos sentados en una parte del pabellón la cual estuviéramos cómodos y no molestáramos a nadie. Llevé bolígrafos y lapiceros para que no tuvieran que esperar y así fuera todo más fluido ya que no teníamos mucho tiempo.

Los alumnos no se copiaban la pregunta de sus compañeros ya que era un cuestionario individual y preguntas sobre ellos mismos.

Después cogí otros 10 alumnos e hicimos exactamente igual que con el anterior grupo.

Una vez finalizado el cuestionario los alumnos me lo entregaban y yo les dije que el lunes iría al colegio Víctor Mendoza al despacho de Educación Física donde les esperaría para realizar la última pregunta del cuestionario.

## **10. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

El cuestionario se divide en tres partes, en la primera parte aparecen cinco preguntas relacionadas con el juego técnico- táctico del datchball.

La segunda parte y tercera parte va dirigida a las emociones de los jugadores. La segunda parte consta de otras cinco preguntas. Y por último aparece una pregunta por detrás de la hoja donde se les pregunta cómo se sienten una vez pasado el torneo, es decir, esa pregunta la respondieron los alumnos un día después.

El lunes 24 horas después, fui al colegio Víctor Mendoza a la hora del recreo, el profesor de Educación Física ya era sabedor de que yo iba a ir ese día ya que tenemos muy buena relación, y él me ayudo a que los alumnos que realizaron el cuestionario el día del torneo estuvieran a la hora del recreo en el despacho de los profesores de Educación Física. Para realizar la última pregunta del cuestionario, nos pusimos en cuatro mesas, en la cual yo estaba sentada en una y los alumnos conforme iban llegando se sentaban, cogían un bolígrafo del centro de la mesa y yo les daba su cuestionario. Antes de comenzar a escribir les dije que faltaba la última parte del cuestionario por responder y que lo hicieran pensando y tranquilos. Una vez terminada la pregunta me lo entregaban.

Las 10 preguntas de once del cuestionario fueron de forma cerrada, es decir, con una respuesta muy clara, pues no teníamos mucho tiempo para hacerlo más largo de duración y los alumnos eran de tercero y cuarto de primaria.

Decidí hacer la última pregunta de manera abierta ya que sabía que el lunes en el recreo los alumnos más tranquilos, no con tanta gente de por medio y sentados en una silla y apoyados en una mesa podrían estar más concentrados para realizarla y así fue.

A continuación, vamos a analizar los datos de la encuesta realizada por los alumnos de 3 y 4 de Educación Primaria del colegio Víctor Mendoza de Binéfar.

Tengo que dejar constancia de que los datos que vamos a analizar a continuación no tienen el 100 % de fiabilidad, pues los alumnos no han podido ser grabados ni observados debido a la protección de datos de cada uno de ellos.

Como bien he nombrado anteriormente las primeras cinco preguntas están en relación con el datchball.

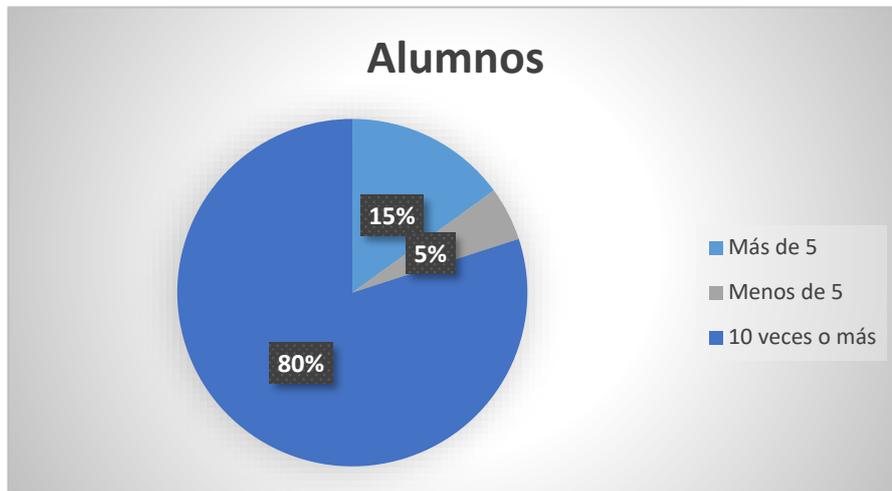
### ¿Cuántas veces crees que has lanzado?

Menos de 5

más de 5

10 veces o más

Gráfico 1.



Esta pregunta es principal porque el datchball es un deporte que se basa en el lanzamiento de pelotas para eliminar, al contrario.

Es una pregunta individual ya que cada alumno puede saber cuántas veces ha podido lanzar en un partido. En este caso, el 80% de los alumnos han lanzado más de 10 veces, un 15% ha lanzado más de veces y por último un 5% ha lanzado menos de cinco veces.

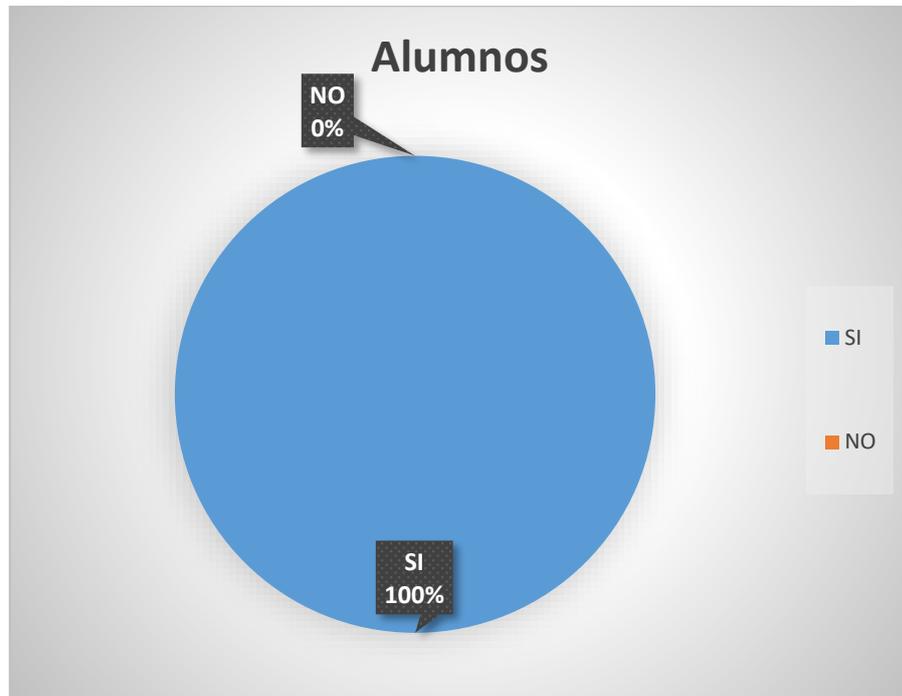
Es un dato satisfactorio ya que el 80% de los alumnos ha lanzado más de 10 veces eso quiere decir que todos han tenido al menos una oportunidad de lanzar la pelota.

**¿He cedido la pelota en algún momento a alguno de mis compañeros para que lance?**

SI

NO

Gráfico 2.



Esta pregunta ya no es para saber datos de forma individual sino en forma de cooperación o de equipo, pues muchos alumnos y alumnas que suelen lanzar más que el resto de sus compañeros ceden la pelota a otros que no tienen tantas ocasiones de coger la pelota, tal vez porque no son tan habilidosos a la hora de cogerla, o no son tan rápidos como el resto de los compañeros.

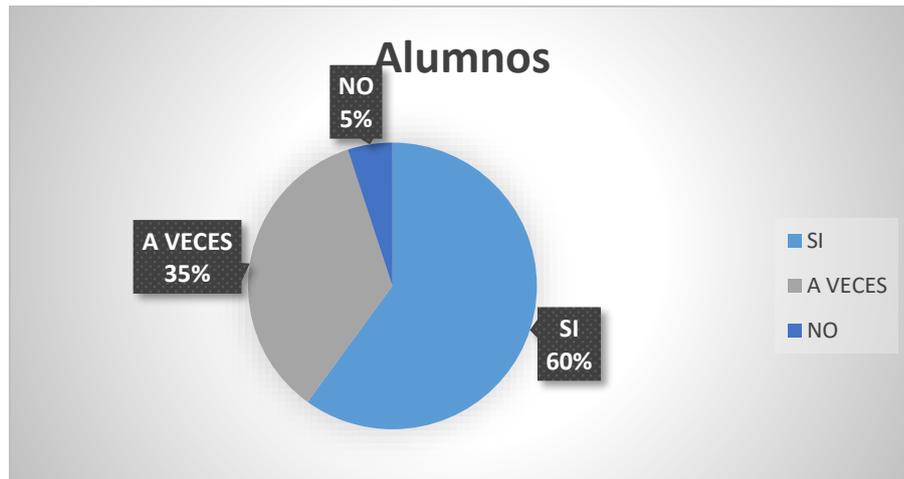
De hecho, los datos dicen que el 100% de los alumnos han cedido la pelota a alguno de sus compañeros o compañeras.

Por lo tanto, todos han lanzado la pelota al menos una vez en todo el partido.

**¿Has notado que los adversarios/rivales iban a por ti?**

SI                      A VECES                      NO

Gráfico 3.



La siguiente pregunta a analizar es un poco complicada a la hora de responder, pues tal vez no esté del todo bien planteada ya que los alumnos pueden ver que los adversarios van a por ellos porque no dejan de ser rivales para ellos y el objetivo del juego es eliminar a todos o porque realmente creen que son rivales fuertes y deben eliminarlos cuanto antes, que para muchos esa es la primera estrategia, derribar al que creen que es más fuerte y después los demás.

El 60% de los alumnos ha considerado que iban a por él o ella, un 35% solo lo ha considerado a veces y un 5% ha respondido que no.

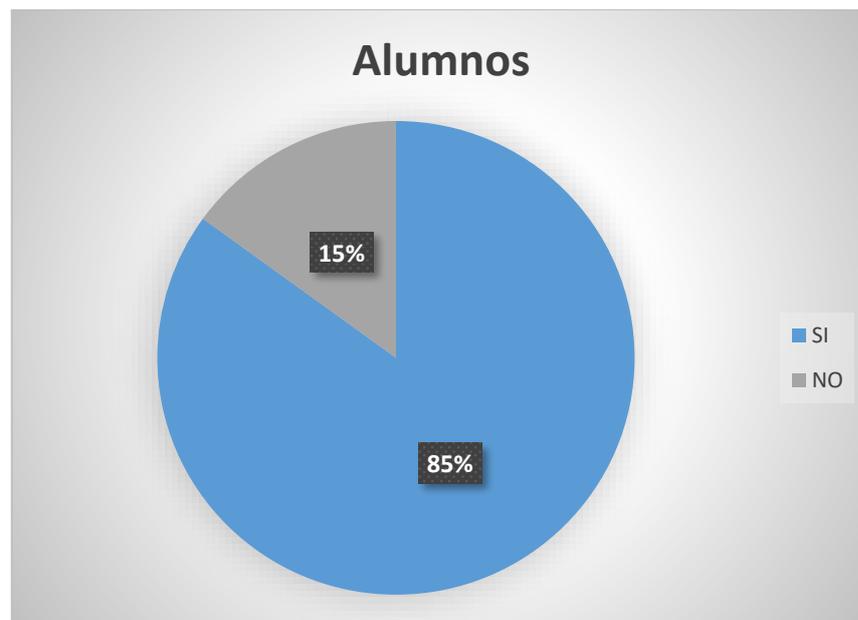
Si tuviera que volver a formular la pregunta sería: ¿Has notado que los adversarios/rivales iban a por ti porque te ven un rival fuerte?

**¿Has visto alguna pelota que la podrían haber cogido al aire alguno de tus compañeros y no la han cogido?**

SI

NO

Gráfico 4.



Además del lanzamiento para derribar al rival, es importante saber coger la pelota al aire, pues esto nos lleva a tener más ocasiones de ganar el partido ya que conlleva a salvar a uno de nuestros compañeros por pelota cogida al aire.

También hay que tener en cuenta que lleva riesgo ya que si la pelota me toca y se cae al suelo sin yo haberla cogido estoy eliminado por eso no siempre es fácil cogerla y no siempre hay que arriesgarse.

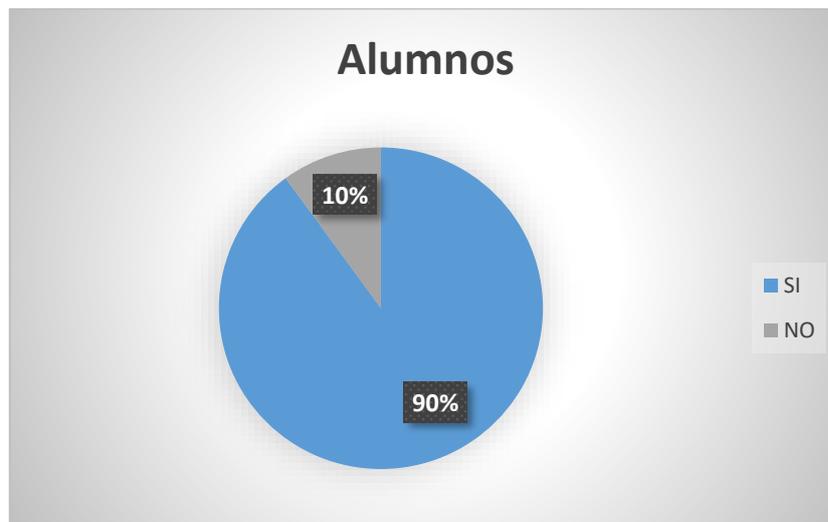
Un 85% de alumnos piensa que sus compañeros /as podrían haber cogido la pelota al aire y no lo han hecho. Sin embargo, un 15% cree que no la han cogido porque no se habrá dado la ocasión o sería una pelota difícil de coger y por lo tanto llevar a riesgo de ser eliminado/a.

**¿Has conseguido eliminar a alguno de tus adversarios/rivales?**

SI

NO

Gráfico 6.



Como bien he nombrado anteriormente estos datos no son del todo fiables, pues los alumnos no han podido ser grabados ni observados.

Observamos que un 10% ha dicho que no ha conseguido eliminar a ningún rival y el 90% de alumnos ha dicho que sí, que al menos han derribado a un rival.

La segunda parte del cuestionario está relacionada con las emociones de los alumnos y alumnas.

Weisinger (1998) destaca el aspecto interpersonal y el intrapersonal ya que al ser la inteligencia emocional el uso inteligente de las emociones puede utilizarse tanto para ayudarse a sí mismo como a los demás. Puede decirse que la aplicación de la inteligencia es infinita y permite el éxito personal, escolar y familiar.

**¿Has notado que los jugadores de tu equipo eliminados te han puesto nervioso mientras jugabas?**

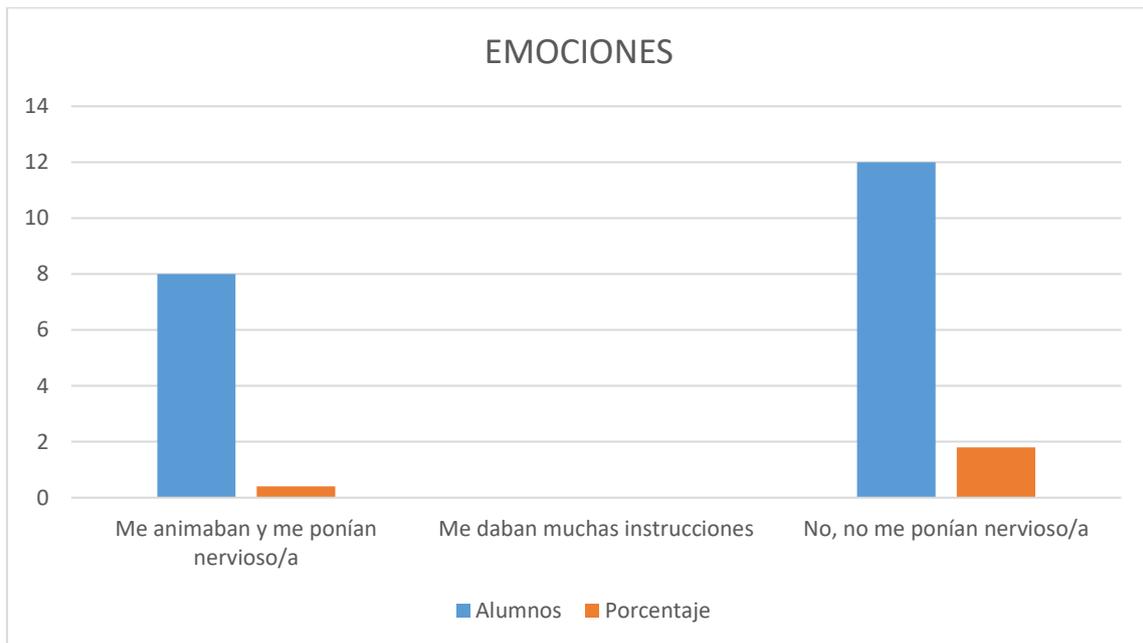
Me animaban y me ponían nervioso/a

Me daban muchas instrucciones y me ponían nervioso/a

No, no me ponían nervioso/a

Según el análisis de los datos hay casi una igualdad de opiniones entre que hay alumnos a los que le pone nervios/a que le animen y hay quienes no le ponen nervioso/a por eso, hay un 60% de alumnos que dicen que no le ponían nervioso/a y un 40% sí que le ponían nervioso/a.

Gráfico 7.



**¿Te ha gustado que los jugadores eliminados de tu equipo te hayan animado mientras jugabas?**

SI

NO

Gráfico 8



En todo deporte siempre hay una afición, en el datchball también la hay, los datos muestran que a un 100 por cien del alumnado le gusta que le animen sus compañeros mientras juegan.

**Cuando has sido eliminado, ¿has animado a tus compañeros que seguían en juego?**

SI

NO

Gráfico 9



Las dos preguntas que vienen a continuación están relacionadas con el estado de ánimo de los alumnos tras acabar el partido y al empezar.

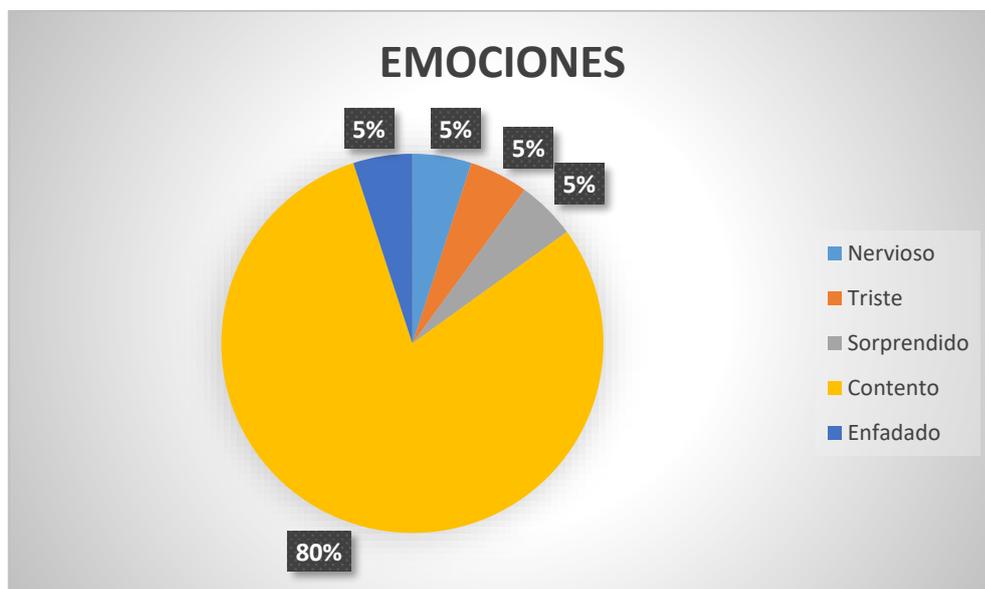
El primer icono es que me encuentro nervioso, el segundo triste e incluso llorando, el tercer icono es de sorprendido/a, la cuarta feliz, contento/a y por último enfadado/a.

He puesto el estado de ánimo en forma de iconos para que los alumnos solo tuvieran que señalar la cara que ellos consideraban en ese momento. Pienso que igual no todas están demasiado claras por ejemplo la primera de nerviosismo puede parecer asustado. y puede que hubiera dudas a la hora de seleccionar los iconos. Por eso, en el siguiente cuestionario que pasé a cuatro alumnos y que posteriormente analizaré decidí cambiar los emoticonos por la palabra.

Tras acabar el partido, ¿cuál crees que es tu estado de ánimo?



Gráfico 10



El 80% de los alumnos tras acabar el partido estaban contentos, un 5% de alumnos responde al cuestionario que se encontraba nervioso, triste, sorprendido y enfadado. Un 5% viene a ser un único alumno/a.

**Al empezar el partido, ¿cuál crees que era tu estado de ánimo?**



Gráfico 11

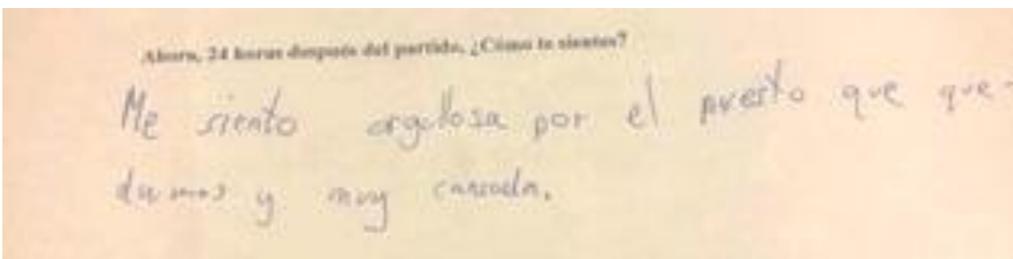
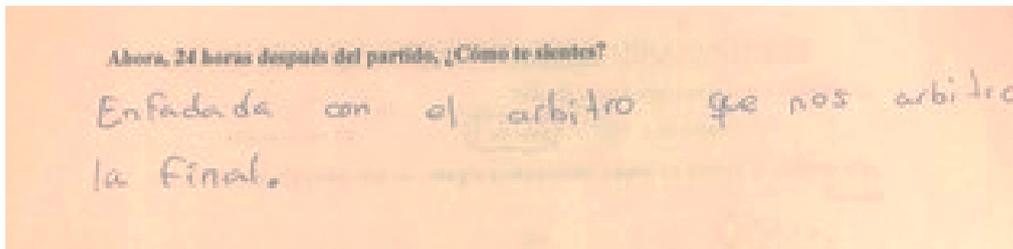
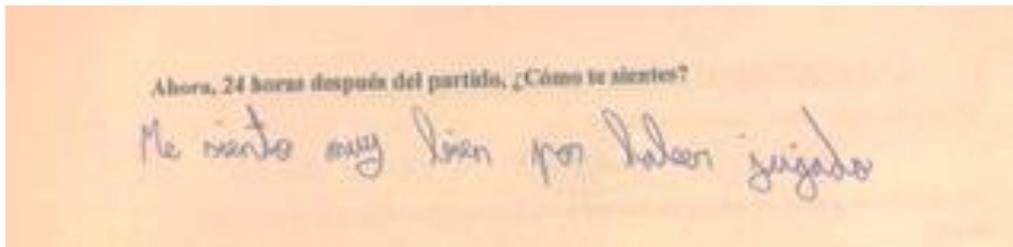


**Ahora, 24 horas después del partido, ¿Cómo te sientes?**

Estas son algunas de las respuestas a la última pregunta del cuestionario que como bien explico anteriormente la realizamos el lunes en el Colegio Víctor Mendoza a la hora del recreo.

Los alumnos escribieron cómo se sentían 24 horas después del torneo. Es una pregunta de forma abierta donde no hay una respuesta que escoger, es de manera libre.

Como tenía acceso a los alumnos el lunes en el colegio quise hacer esta pregunta de manera abierta donde los alumnos pudieran explicar cómo se sentían, hay respuestas de todo tipo de sentimientos, enfadados por haber perdido y quedar segundos, contentos, cansados, tristes...



Por otra parte, los datos que vamos analizar a continuación son de fiabilidad intraobservadora ya que cuatro alumnos fueron grabados con un móvil mientras jugaban el partido de datchball.

Para eso, antes de comenzar el torneo de datchball, hablé con los padres de los cuatro alumnos que iban a ser grabados. Protegiendo así la imagen de los alumnos. Les dije que los vídeos los necesitaba para mi TFG y que no iban a ser difundidos por ningún lugar. Los padres me dieron el consentimiento, y pedí a una madre de ellos que grabara a los alumnos que yo le pedí. Los alumnos fueron elegidos de forma aleatoria, eso sí, dos chicos y dos chicas de 3º y 4º de Educación Primaria.

Pues el hecho de tener a los alumnos grabados en vídeo me iba ayudar a analizar los datos posteriormente con fiabilidad.

A continuación, presento las imágenes de los cuestionarios contestados por los alumnos, con alguna anotación mía.

Los cuatro alumnos responden a las preguntas. Vamos a analizar el cuestionario, pero cuatro preguntas de manera más específica, y el resto de manera más general. Pues escojo cuatro preguntas, tres de ellas sobre la técnica-táctica, y otra en relacionada con las

emociones. Estas son las preguntas que voy a analizar de forma específica: - ¿Cuántas veces crees que has lanzado?, ¿he cedido la pelota en algún momento a alguno de mis compañeros para que lance?, ¿has conseguido eliminar a alguno de tus adversarios/rivales? y, por último, ¿has notado que los jugadores de tu equipo eliminados te han puesto nervioso mientras jugabas?

Hay que tener en cuenta que los alumnos no juegan todos las tres partes de las que se compone el partido, pues el equipo se puede formar de hasta 10 miembros, de los cuales juegan seis y mínimo tiene que haber en el campo dos chicas. Quiere decir que ellos mismos se organizan y deciden quien descansa en cada parte del partido.

La primera alumna de 4º de Educación Primaria responde a la primera pregunta que ha lanzado más de 5 veces, pues exactamente lanza 8.

En cuanto a la pregunta de si he cedido la pelota a alguno de mis compañeros, la respuesta es menos de 5, pues contesta con toda sinceridad ya que solo la cede una vez a un compañero.

En todo el partido, esta alumna es capaz de eliminar a un rival, y su respuesta es que sí ha conseguido eliminar a algún rival. Y por último hay una vez que la alumna se queda sola con otro de sus compañeros por lo que los compañeros del banquillo están gritando y animando, yo observo en el vídeo cómo se pone nerviosa, además de que su respuesta es: -Me animaban y me ponían nervioso/a.

## El datchball en la escuela

Aoba Sorribes

**CUESTIONARIO SOBRE EL TORNEO DE DATCHBALL**

¿Cuántas veces crees que has lanzado?  
Menos de 5    más de 5    10 veces o más ✓

¿He cedido la pelota en algún momento a alguno de mis compañeros para que lance?  
Menos de 5    más de 5    10 veces o más ✓

¿Has notado que los adversarios/rivales iban a por ti?  
SI    A VECES    NO ✓

¿Has visto alguna pelota que la podrían haber cogido al aire alguno de tus compañeros y no la han cogido?  
SI    NO ✓

¿Has conseguido eliminar a alguno de tus adversarios/rivales?  
SI    NO *NIADA*

¿Has notado que los jugadores de tu equipo eliminados te han puesto nervioso mientras jugabas?  
Me animaban y me ponían nervioso/a  
Me daban muchas instrucciones y me ponían nervioso/a  
No, no me ponían nervioso/a

¿Te ha gustado que los jugadores eliminados de tu equipo te hayan animado mientras jugabas?  
SI    NO

Cuando has sido eliminado, ¿has animado a tus compañeros que seguían en juego?  
SI    NO

Tras acabar el partido, ¿cuál crees que es tu estado de ánimo?  
NERVIOSO    CONTENTO    TRISTE    ENFADADO

Al empezar el partido, ¿cuál crees que era tu estado de ánimo?  
NERVIOSO    CONTENTO    TRISTE    ENFADADO

Pasamos a analizar el segundo cuestionario, es un alumno de 4º de Educación Primaria. La respuesta a su primera pregunta es que ha lanzado más de 5 veces, pues exactamente lanza 8 veces. En relación a la segunda pregunta sobre ceder o prestar la pelota a otro compañero/a para que lance es que la ha cedido menos de 5 veces, pues observo que la cede dos veces a dos compañeras suyas.

Consigue eliminar a 2 rivales, y su respuesta es que sí que ha conseguido eliminar a alguno de sus adversarios o rivales.

Si hablamos de la pregunta sobre las emociones, si me he puesto nervioso mientras jugabas, la respuesta es que no, no me ponían nervioso, pues es cierto se le ve tranquilo mientras él está jugando y alguno de sus compañeros está animando.

Hogo-M

**CUESTIONARIO SOBRE EL TORNEO DE DATCHBALL**

¿Cuántas veces crees que has lanzado?  
 Menos de 5  más de 5  10 veces o más  ~~NO~~

¿He cedido la pelota en algún momento a alguno de mis compañeros para que lance?  
 Menos de 5  más de 5  10 veces o más

¿Has notado que los adversarios/rivales iban a por ti?  
 SI  A VECES  NO

¿Has visto alguna pelota que la podrían haber cogido al aire alguno de tus compañeros y no la han cogido?  
 SI  NO

¿Has conseguido eliminar a alguno de tus adversarios/rivales?  
 SI  NO *Miércoles*

¿Has notado que los jugadores de tu equipo eliminados te han puesto nervioso mientras jugabas?  
 Me animaban y me ponían nervioso/a  
 Me daban muchas instrucciones y me ponían nervioso/a  
 No, no me ponían nervioso/a

¿Te ha gustado que los jugadores eliminados de tu equipo te hayan animado mientras jugabas?  
 SI  NO

Cuando has sido eliminado, ¿has animado a tus compañeros que seguían en juego?  
 SI  NO

Tras acabar el partido, ¿cuál crees que es tu estado de ánimo?  
 NERVIOSO  CONTENTO  TRISTE  ENFADADO

Al empezar el partido, ¿cuál crees que era tu estado de ánimo?  
 NERVIOSO  CONTENTO  TRISTE  ENFADADO

El tercer alumno es de 3º de Educación Primaria. Lanza 9 veces en el partido y su respuesta es que ha lanzado menos de 5. No cede la pelota en ningún momento a sus compañeros, es más los compañeros se la ceden a él porque lanza con mucha fuerza.

Su respuesta ha sido que cede la pelota menos de 5 veces por lo que contesta correctamente. Este alumno consigue eliminar a cinco rivales, por supuesto su respuesta en relación, si has conseguido eliminar a alguno de tus rivales es que si.

En cuanto a ponerse nervioso mientras está jugando su respuesta es que no, pues es un niño que tienen un carácter de mal perder y se enfada consigo mismo. En el vídeo observamos que cuando es eliminado empieza a bracear mientras se dirige al banquillo.

Davit A

**CUESTIONARIO SOBRE EL TORNEO DE DATCHBALL**

¿Cuántas veces crees que has lanzado?  
✓ Menos de 5  más de 5 10 veces o más

¿He cedido la pelota en algún momento a alguno de mis compañeros para que lance?  
✓  Menos de 5  más de 5 10 veces o más

¿Has notado que los adversarios/rivales iban a por tí?  
✓ SI  A VECES  NO

¿Has visto alguna pelota que la podrían haber cogido al aire alguno de tus compañeros y no la han cogido?  
✓  SI  NO

¿Has conseguido eliminar a alguno de tus adversarios/rivales?  
✓  SI  NO

¿Has notado que los jugadores de tu equipo eliminados te han puesto nervioso mientras jugabas?  
 Me animaban y me ponían nervioso/a  
✓  Me daban muchas instrucciones y me ponían nervioso/a  
 No, no me ponían nervioso/a

¿Te ha gustado que los jugadores eliminados de tu equipo te hayan animado mientras jugabas?  
✓  SI  NO

Cuando has sido eliminado, ¿has animado a tus compañeros que seguían en juego?  
✓  SI  NO

Tras acabar el partido, ¿cuál crees que es tu estado de ánimo?  
✓  NERVIOSO  CONTENTO  TRISTE  ENFADADO

Al empezar el partido, ¿cuál crees que era tu estado de ánimo?  
✓  NERVIOSO  CONTENTO  TRISTE  ENFADADO

La cuarta alumna es de 3º de Educación Primaria también, pues en todo el partido lanza 4 veces, y su respuesta ha sido que ha lanzado más de 5

No cede la pelota en ningún momento porque es una de las alumnas que menos ha lanzado, por lo tanto, cada vez que ha tenido la oportunidad de lanzar lo ha hecho.

No consigue eliminar a ningún rival y su respuesta ha sido que sí ha conseguido eliminar a alguno de sus rivales.

Y se pone nerviosa cada vez que sus compañeros la animan, además su respuesta es que sí que se ponía nerviosa. No es la única alumna o alumno que actúa de esta manera ante un partido de datchball, en este caso, se pone nerviosa, aprovecha a lanzar cada vez que consigue coger una pelota o se la ceden sus compañeros...son aspectos normales ante una alumna que tal vez no esté acostumbrada a jugar a este deporte.

*Anaia*

**CUESTIONARIO SOBRE EL TORNEO DE DATCHBALL**

¿Cuántas veces crees que has lanzado?  
 Menos de 5     más de 5     10 veces o más

¿He cedido la pelota en algún momento a alguno de mis compañeros para que lance?  
 Menos de 5     más de 5     10 veces o más

¿Has notado que los adversarios/rivales iban a por ti?  
 SI     A VECES     NO

¿Has visto alguna pelota que la podrían haber cogido al aire alguno de tus compañeros y no la han cogido?  
 SI     NO

¿Has conseguido eliminar a alguno de tus adversarios/rivales?  
 SI     NO    *WIKI*

¿Has notado que los jugadores de tu equipo eliminados te han puesto nervioso mientras jugabas?  
 Me animaban y me ponían nervioso/a  
 Me daban muchas instrucciones y me ponían nervioso/a  
 No, no me ponían nervioso/a

¿Te ha gustado que los jugadores eliminados de tu equipo te hayan animado mientras jugabas?  
 SI     NO

Cuando has sido eliminado, ¿has animado a tus compañeros que seguían en juego?  
 SI     NO

Tras acabar el partido, ¿cuál crees que es tu estado de ánimo?  
NERVIOSO     CONTENTO     TRISTE     ENFADADO

Al empezar el partido, ¿cuál crees que era tu estado de ánimo?  
 NERVIOSO     CONTENTO     TRISTE     ENFADADO

En cuanto a respuestas generales, a los cuatro alumnos les gusta que todos sus compañeros les animen mientras están jugando, por lo tanto, si me gusta que me animen, yo también animaré a mis compañeros porque sé que es algo que gusta.

En cuanto a los estados de ánimo tras acabar el partido, han sido 3 contentos y un alumno ha puesto nervioso, pues es el alumno que he nombrado que tiene un mal perder, quizás muestre ese nerviosismo porque no ganaron el torneo y se siente frustrado.

Y sobre el estado de ánimo al empezar el partido, tres de ellos han contestado contento y una alumna nerviosa, hay que tener en cuenta que no deja de ser una competición donde

les está viendo mucha gente, y es normal que se tengan nervios previos, podríamos llamarle ansiedad precompetitiva.

Como reflexión una vez analizados los datos, considero que los alumnos ven el datchball como un deporte lúdico y competitivo, pues ellos sienten nerviosismo ya que se trata de una competición y al mismo tiempo contentos porque les gusta practicar este deporte.

Chicos y chicas lanzan la pelota unas veces más y otras menos, eso sí analizando los datos y observando los vídeos donde los alumnos practican este deporte observamos que los chicos son los que lanzan más que las chicas para eliminar al rival.

Como se trata de un deporte mixto y compuesto por tres partidas mínimo, los chicos y chicas juegan por igual, pues observamos que ellos mismos se organizan y forman sus equipos y deciden quien juega en la primera partida, segunda y tercera, por lo que llevamos a cabo los valores educativos que ofrecemos desde la escuela, el respeto, la igualdad, la solidaridad, el trabajo en equipo...

Es un deporte de equipo y vemos como entre ellos se animan, se dan instrucciones algo que a todo alumno/a le gusta.

Al tratarse de un deporte competitivo las emociones siempre van con nosotros, pues los alumnos, hay quienes sienten nervios, hay quienes están contentos, y por supuesto existe ese enfado por no ganar el partido, así como a la inversa, la alegría de ganar.

Pero me quedo con el gran número de niños y niñas que participan en este deporte porque les gusta de verdad.

Son datos de los que no me sorprende nada, pues como futura docente son aspectos que ya he visto y he podido observar con los alumnos durante mi estancia de prácticas en los diferentes colegios.

## 11. CONCLUSIONES

Con la realización del Trabajo de Fin de Grado he podido poner en práctica los aprendizajes adquiridos durante los cuatro años de la carrera de Magisterio de Educación Primaria en la mención de Educación Física.

Con este trabajo pretendo que aquellas personas interesadas en el área de Educación Física como maestros o actividades deportivas en general, conozcan este deporte para fomentar en sus clases, así como la utilización del método de enseñanza sea el modelo comprensivo, y cambiar los métodos tradicionales, teniendo en cuenta que trabajar el modelo comprensivo lleva una implicación mayor por parte del profesor a la hora de ponerlo en práctica.

Con este trabajo hemos podido observar que el datchball es un deporte que cada vez está más inmerso en los colegios de Educación Primaria y que supone beneficios tanto para los alumnos como para los docentes.

Pues llevar a cabo este deporte en las clases de Educación Física, así como en los recreos o actividades extraescolares, lleva a los alumnos a desarrollar ciertas habilidades motrices que quizá con otros deportes no hayamos descubierto, y también a conocer los aspectos emocionales de ellos.

De hecho, realizar los cuestionarios a los alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria me han ayudado a descubrir aspectos técnico-tácticos y las emociones que sienten los alumnos/as antes y después de un partido de datchball.

No deja de ser un deporte competitivo por lo que la rivalidad entre los equipos, árbitros, está presente, pero esto es lo que queremos evitar desde los colegios, pues desde el colegio, los docentes intentan dar a los alumnos valores educativos a partir de la práctica de este deporte, así como darle importancia al aspecto lúdico y no tan competitivo.

## **12. PERSPECTIVAS DE FUTURO**

Para concluir este Trabajo Fin de Grado, quiero destacar varios aspectos, desde mi punto de vista, el trabajo que he llevado a cabo puede ser utilizado por maestros/as que quizá no conozcan todavía el datchball, y con este trabajo pueden tener una idea para poder desarrollarlo en sus clases.

Aunque el trabajo esté enfocado a la práctica del datchball en Educación Primaria, dentro de la Educación Física, también puede ser llevado a cabo en Educación Infantil, como en Educación Secundaria siempre y cuando los niveles estén adaptados al desarrollo de enseñanza- aprendizaje de nuestros alumnos/as.

Aunque el datchball ahora no esté tan presente dentro de la Educación Física como unidad didáctica a desarrollar durante el curso, lo está siendo como actividad extraescolar en una gran cantidad de colegios, sobre todo si hablamos de la comunidad autónoma de Aragón.

### 13. BIBLIOGRAFÍA

Velázquez, R. (2001, mayo). El deporte moderno. Consideraciones acerca de su génesis y de la evolución de su significado y funciones sociales. Lecturas, Educación Física y deportes, (36). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd36/deporte1.htm>

Mosston, M. (2001). La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los estilos de enseñanza. Barcelona Editorial: Hispano Europea.

Chiva Bartoll, Ó., Hernando Domingo, C., (2014, noviembre-diciembre). Origen, evolución y actualidad del hecho deportivo. Revista digital de Educación Física. (año 6), Num. 31. Aceptado el 17 de septiembre del 2014. Recuperado de: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-OrigenEvolucionYActualidadDelHechoDeportivo-5476883.pdf>.

Burgueño, R., Medina Casaubón, J., Morales Ortiz, E., Cueto Martín, B. y Sánchez Gallardo, I., (2017,2 de mayo). Cuadernos de Psicología del Deporte. Educación Deportiva versus Enseñanza tradicional: Influencia sobre la regulación motivacional en alumnado de Bachillerato, volumen 17. Aceptado el 8 de mayo de 2017. Recuperado de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1578-84232017000200010](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-84232017000200010).

Navarro Arbués Roberto. El datchball extraescolar primaria. Recuperado de: <https://datchball.com/files/200016481-892008c0de/UD%20INICIACI%C3%93N%20DATCHBALL%20-%209%20SESIONES.pdf>

Blázquez Bermudo, M. (1999). La metodología comprensiva para la enseñanza del deporte en el currículum del maestro especialista en educación física. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 14, 107-124. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292739>

Gutiérrez, I. (2016). El modelo comprensivo y su aplicación al balonmano. (Trabajo de fin de grado universidad de León) Recuperado de: <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTI%C3%89RREZ%20AND%20RADE%20ISABEL%202016%20GCAFD.pdf?sequence=1>

Méndez Giménez, A. (2011). El aprendizaje Cooperativo, la Enseñanza Comprensiva y el Modelos de Educación Deportiva. Su hibridación y conexión con los materiales autoconstruidos. pp. 29-51. Recuperado de : [https://www.researchgate.net/publication/236258881\\_El\\_Aprendizaje\\_Cooperativo\\_la\\_Ensenanza\\_Comprensiva\\_y\\_el\\_Modelo\\_de\\_Educacion\\_Deportiva\\_revision\\_de\\_analogias\\_caracteristicas\\_e\\_hibridaciones](https://www.researchgate.net/publication/236258881_El_Aprendizaje_Cooperativo_la_Ensenanza_Comprensiva_y_el_Modelo_de_Educacion_Deportiva_revision_de_analogias_caracteristicas_e_hibridaciones)

Variantes del delegado/quemado/balón prisionero. Clases de Educación Física. Recuperado de: <http://clasesdeeducfisica.blogspot.com/2016/07/variantes-del-delegadoquemadobalon.html>

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).

Catena PSumuntán. Las mujeres en Mágina. Revista de Estudios sobre Sierra Mágina (2007) autor Paco CATENA. Editorial ADR Sierra Mágina

La Teoría de las inteligencias Múltiples de Gardner. La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner propone ocho tipos de inteligencia. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>.

Regader, B.

Varios (2019) *La inteligencia emocional en las distintas etapas educativas*. En <https://web.magister.com/cursos-homologados/inteligencia-emocional-distintas-etapas-educativas/>. Magister

Frías, I. (2016). El modelo comprensivo como metodología para la enseñanza deportiva en educación primaria: propuesta de iniciación deportiva al balonmano (Trabajo de fin de grado universidad de Valladolid) Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/17486/TFG-B.831.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## 14. ANEXOS

### **Anexo 1. Extensión del datchball en Aragón, España y a nivel mundial**

El dacthball empieza su aparición en Brea en un colegio con alumnos de 5º de primaria, la idea viene por un deporte estadounidense llamado " Dodgeball", pero con normas menos estrictas y que hagan más fácil practicar este deporte.

Más tarde se extiende por las tres provincias Zaragoza, Huesca y Teruel, es decir, por todo Aragón.

En el resto de España también se conoce este deporte y ya se ponen a llevarlo a cabo en los colegios de lugares como, Ciudad Real, Cantabria, etc...

El creador del datchball ha viajado fuera de España para expandir el deporte por el resto del mundo. Ha estado en Paraguay impartiendo durante una semana en un colegio una promoción sobre el datchball.

Según cuenta Roberto, es un deporte que fuera de España se conoce y se juega más en la parte de Sudamérica. No juegan al mismo nivel que nosotros en este caso porque no olvidemos que lleva cuatro años activo, pero el objetivo es que se conozca en todo el mundo.

Además, el pasado 25 de julio de 2019 se produjo un hecho realmente importante en la breve historia del dodgeball en España. La recién creada Federación Aragonesa de Datchball participó en el europeo celebrado en la ciudad inglesa de Newcastle junto con otras 16 naciones durante los días 25 al 29 de junio.

Por primera vez en la historia de España, ya que este deporte no está reconocido por el Consejo Superior de Deportes y no se practica de forma habitual, la Federación Aragonesa de Datchball formada por 14 jugadores, 7 hombres y 7 mujeres en su mayoría maestros y maestras de educación física se enfrentaba al reto de representar a su país y adaptarse a las reglas y forma de juego europeas.

La competición europea tiene tres categorías: masculina, femenina y mixta. La selección española compitió en la categoría mixta viéndose encuadrada en el grupo D junto a las selecciones de Suecia, Irlanda del norte y Gales.

Por primera vez en la historia de España, ya que este deporte no está reconocido por el Consejo Superior de Deportes y no se practica de forma habitual, la Federación

Aragonesa de Datchball formada por 14 jugadores, 7 hombres y 7 mujeres en su mayoría maestros y maestras de educación física se enfrentaba al reto de representar a su país y adaptarse a las reglas y forma de juego europeas.

La selección comenzó perdiendo contra Suecia en su debut, algo que estaba dentro de lo esperado. El partido sirvió para vivenciar el funcionamiento interno y asimilar las características de este deporte.

En el segundo partido España se enfrentó a Irlanda del Norte, una selección que resultó ser la subcampeona del torneo con unos jugadores realmente hábiles y entrenados. El resultado de 28-0 a su favor da fe de esta superioridad, pero dejaba a la selección española con buenas sensaciones de equipo y una gran mejoría.

El tercer partido clasificatorio nos enfrentaría a Gales, una gran selección que aspiraba a las mejores posiciones del torneo. Hubo partidas igualadas y se realizó un gran partido contra una selección con años de entrenamiento. El resultado fue también 28-0.

Llegamos a la fase final en la que íbamos competir contra equipos que pudiéramos considerar más asequibles, pero lejos de pensar en obtener una victoria, España quería puntuar para demostrar que su adaptación iba de menos a más. El partido trajo las partidas que esperaba el combinado español y el resultado final fue de 22-4, con dos partidas ganadas a un equipo irlandés con una amplia trayectoria y una mejoría en las tácticas del equipo español.

El último partido nos enfrentaríamos a Bélgica, el rival que más se parecía a nuestra selección, pero con un año de adelanto en la entrada en la Federación Europea de dodgeball, por lo que seguiría siendo la favorita. El partido resultó vibrante y el equipo español podría haber conseguido la hazaña de ganar en su primera aparición en un europeo, pero no pudo ser, la falta de experiencia le hizo cometer errores y perder partidas importantes, pero el resultado final de 8-18 demuestra que España compitió a un buen nivel.

En España y especialmente en Aragón, el datchball tiene a más de 2000 jugadores participando activamente y cada vez son más los equipos de padres y madres que se unen, forman equipos y participan en torneos, promoviendo estilos de vida saludables y ambientes socio emocionales significativos.

## **Anexo 2. Estadísticas de datos de crecimiento del datchball, especialmente en los juegos escolares de Aragón.**

Tal y como he nombrado hasta hora el datchball es un deporte, por lo tanto, pertenece a los juegos escolares de Aragón, lo que significa que se realizan ligas entre las provincias de Huesca y Zaragoza.

Las jornadas se realizan una vez al mes durante el curso escolar, a estas jornadas puede apuntarse todo niño o niña que lo desee, esté o no inscrito/a en la actividad extraescolar de datchball.

Participan la Categoría benjamín que son los alumnos de tercero y cuarto de primaria. En el campo tiene unas dimensiones de 14 de largo por 7 de ancho y la categoría alevín a la que pertenecen los alumnos de quinto y sexto de primaria. El campo tiene unas dimensiones de 16 de largo por 7 de ancho.

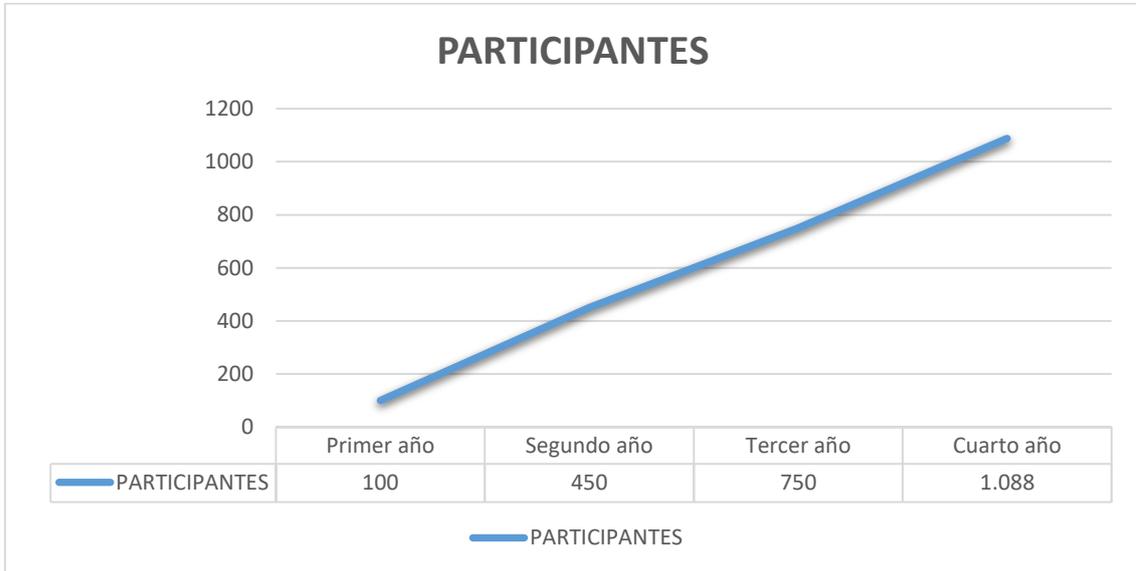
Para el mejor funcionamiento del juego se necesita un local indoor con paredes en las que la pelota rebote y el juego tenga el dinamismo que se pretende como puede ser una pista de padel.

En cuanto al número de niños y niñas inscritos en los juegos escolares, estas son las estadísticas:

Tabla 5. Niños/as inscritos en los juegos escolares

En el primer año	100 niños.
Segundo año	450 niños.
Tercer año	750 niños.
Cuarto año	1088 niños.

Gráfico 12



### Anexo 3. Curso de formación para monitor/a de datchball

Este curso está reconocido por las Bases Generales que rigen Juegos Deportivos en Edad Escolar y está condicionado al cumplimiento de los requisitos que se detallan en el mismo, impartida por la Federación Aragonesa de Datchball. Es una formación no homologada.

#### 1. Objetivos de la formación

El curso de nivel I de Entrenador, Monitor y Árbitro de datchball está orientado a aquellas personas que deseen ejercer alguna de estas tres modalidades en la enseñanza del datchball. Las competencias generales a adquirir en este nivel son las siguientes:

- Conocimiento y profundización sobre el datchball y su metodología.
- Comprensión del sistema de competición y organización de los torneos de datchball.
- Adquisición del reglamento de datchball y conocimiento sobre el arbitraje en el datchball.
- Aprendizaje de la metodología empleada en la enseñanza del datchball escolar.
- Conocer el funcionamiento y el sistema de puntuación de los juegos escolares de Aragón.

El curso se estructura en 4 bloques:

BLOQUES	Entrenador JJEE	MONITOR	ARBITRO
Presentación Datchball	X	X	X
Arbitraje en Datchball	X	X	X
Metodología en el Datchball	X	X	X
Sistema de puntuación en JJEE	X	X	X
Práctica y juegos en Datchball	X	X	X
Práctica arbitraje con monitores titulados 20H		X	X
Práctica de monitor con monitores titulados 10h		X	
Desarrollo de una sesión práctica (2H)		X	
TOTAL: Entrenador JJEE (10H), Monitor (42H), Árbitro (32h)			

Características de la formación:

- Sesiones presenciales con asistencia obligatoria al 85% de la carga horaria del área.

- Cada asistente interesado en hacer el curso podrá elegir realizar cualquiera de las tres certificaciones que se realizarán en el curso, teniendo que cubrir cada uno de los bloques mencionados anteriormente.

- Se dispondrá de un máximo de 12 meses para la realización de las prácticas en el caso de monitores y árbitros de datchball.

## **2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN**

Para superar el curso de formación deberá superarse el bloque correspondiente.

Bloque de Entrenador de JJEE : superación de un TEST.

Bloque de Monitor de Datchball: superación de un TEST y de las prácticas realizadas y supervisadas por un monitor de datchball. Valoración favorable de la práctica realizada.

Bloque de Árbitro de Datchball: superación de un TEST y de las prácticas realizadas y supervisadas por un árbitro de datchball. Valoración favorable del comité de árbitros de datchball.

## **3. COMPENSACIÓN-CONVALIDACIÓN DE ÁREAS POR MÉRITOS Y OTRAS FORMACIONES OFICIALES.**

Se podrán convalidar 4 de las 10 horas de las prácticas de MONITOR de Datchball por la acreditación de las siguientes formaciones:

- Grado/Licenciatura Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
- Grado/Diplomatura Educación Primaria, especialidad Educación Física
- Grado Superior en Animación de Actividades Físicas y Deportivas.

Una vez completado cada uno de los bloques se podrá solicitar la certificación correspondiente.

En el plazo de dos meses se enviará el certificado superado a cada alumno.

**CERTIFICADO DE ENTRENADOR DE LOS JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN:** Con este certificado se capacita a esa persona a poder ejercer este cargo en los Juegos Escolares de Aragón. Cada equipo inscrito en esta competición requiere de una persona habilitada con esta certificación **CERTIFICADO DE MONITOR DE**

DATCHBALL: Una vez obtenido este certificado se capacita a esta persona para ejercer como monitor de datchball.

CERTIFICADO DE ÁRBITRO DE DATCHBALL: Una vez obtenido este certificado se capacita a esta persona para ejercer como árbitro de datchball.

### **PROFESORADO DEL CURSO**

<b>PROFESOR</b>	<b>TITULACIÓN O FORMACIÓN DEPORTIVA</b>	<b>ÁREA QUE IMPARTE</b>
Navarro Arbués, Roberto	Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y deporte por la Universidad de Zaragoza.	Presentación del curso y del deporte. Práctica
González Escriche, María	Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y deporte por la Universidad de Zaragoza.	Recursos metodológicos en la enseñanza del datchball. Práctica
Chueca San Gil, Javier	Grado de educación primaria, mención en educación física por la Universidad de Zaragoza.	Práctica didáctica Reglamento
López Mauri, Jorge	Grado de educación primaria, mención en educación física por la Universidad de Zaragoza.	JJEE
Crespo Suñén, Lorena	Grado de educación infantil por la Universidad de Zaragoza.	Práctica didáctica Reglamento