

NUEVOS CONTENIDOS MOTIVANTES EN EDUCACIÓN FÍSICA: EL DATCHBALL

David Marrón García

CEIP Las Anejas. (Teruel)

ORIGEN DEL DATCHBALL

El origen del datchball lo podemos encontrar en el colegio de Brea de Aragón con el maestro de Educación Física Roberto Navarro, que con sus alumnos de 5º de Primaria elaboró el primer reglamento que fue una adaptación del Dodgeball de los EE UU.

Este juego fue conocido en España, principalmente, con la película Cuestión de pelotas (2004).

En Utebo se ha creado un club que coordina este deporte en Aragón y se ofrece como actividad extraescolar en diversos centros de Zaragoza y sus alrededores, disponiendo de su página web para su promoción: www.datchball.com. También organiza distintos campeonatos para promocionarlo.

EL DATCHBALL EN EL CURRÍCULO

El datchball se encuentra dentro del bloque 3 del currículo de Aragón, dentro del apartado de las actividades de cooperación-oposición en cancha dividida, como un deporte adaptado y emergente.

Es una actividad donde se trabaja la alternancia táctica entre defensa y ataque, la aplicación del repertorio de acciones motrices como portador y no portador de la pelota (en ataque y en defensa), la ocupación del espacio o la utilización de estrategias de acción colectiva de ataque y defensa entre otras.

El datchball se puede presentar como una actividad nueva y motivante para el alumnado que con la introducción de varias pelotas presenta un sinfín de momentos en que los jugadores deben poner en juego todo su bagaje motor y le obliga a crear estrategias de juego para conseguir su objetivo de eliminar a todo el equipo contrario. Normas básicas

Las normas más básicas que presenta este juego son las siguientes:

Juegan dos equipos de seis jugadores (al menos 2 chicos ó 2 chicas).

Se juega con tres pelotas.

No se puede tocar la línea central ni pasar al otro campo.

Un jugador es eliminado cuando le impacta una pelota y cae al suelo. Se tiene que ir al banco de

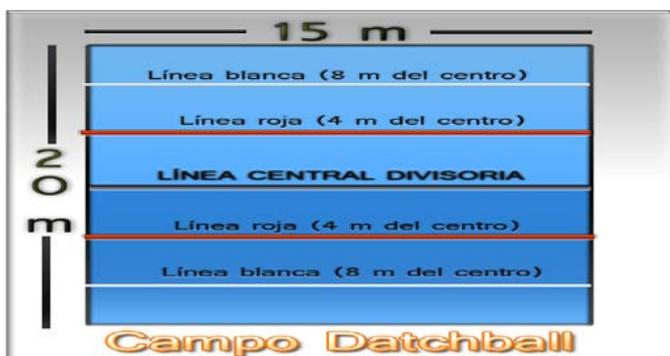
eliminados de su equipo respetando el orden de eliminación.

Un jugador es salvado del banco de eliminados cuando un compañero que está en juego atrapa una pelota lanzada por el otro equipo que no haya tocado nada. Se salva el primer jugador del banco de eliminados.

La pelota solo se puede lanzar con la mano

Se debe reconocer cuándo uno es golpeado.

El campo de juego lo podemos ver en la siguiente imagen:



TRABAJO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Esta UD la he aplicado en 5º y 6º de Educación Primaria, aunque me voy a centrar en encuadrarla en 6º de Primaria.

Los Objetivos Didácticos serían los siguientes:

Adaptar sus habilidades motrices básicas de manipulación de objetos al Datchball.

Utilizar estrategias de cooperación / oposición adaptadas al Datchball.

Reconocer los diferentes roles dentro del Datchball: compañero, oponente, árbitro.

Conocer las normas básicas del Datchball.

Poner en marcha un torneo de Datchball.

Los estándares de aprendizaje evaluables y sus indicadores de logro serían los siguientes:

Est.EF.3.1.3.: Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivos aplicando correctamente los

gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

Lanza la pelota impactando en oponentes.

Recepciona pelotas del equipo contrario.

Utiliza la pelota como escudo contra otras pelotas.

Est.EF.3.3.1.: Utiliza los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices (de oposición o cooperación o cooperación - oposición).

Ocupa correctamente el espacio de juego.

Busca cooperar con sus compañeros para eliminar al contrario.

Utiliza sus recursos motrices para resolver las situaciones de juego.

Est.EF.3.3.2.: Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio - temporales para proceder más eficazmente en el juego modificado.

Realiza esquivas para evitar los lanzamientos del equipo contrario.

Utiliza la pelota como escudo a lanzamientos del equipo contrario.

Est.EF.6.4.3.: Distingue en la práctica de juegos y deportes individuales y colectivos reglas de acción que condicionan las estrategias de cooperación y de oposición u otras.

Progresar en el conocimiento de las reglas del datchball.

Est.EF.6.7.1: Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase y pide y/u ofrece ayuda cuando es necesario para el buen desarrollo de las sesiones.

Respeta y acepta las limitaciones de los compañeros y de si mismo en situaciones de juego.

Est.EF.6.7.2.: Toma conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los

aprendizajes de nuevas habilidades tanto en uno mismo como en los demás.

Valora su esfuerzo personal y la colaboración con el equipo.

Est.EF.6.13.3: Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo (por ejemplo el aseo tras la sesión de Educación Física).

Incorpora el aseo como rutina después de la clase de Educación Física.

Est.EF.6.13.4.: Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

Participa en la recogida del material utilizado.

Est.EF.6.13.5.: Respeta las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le corresponda, la función a desempeñar en el mismo y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad.

Respeta las normas y reglas del juego

Respeta a sus compañeros y oponentes.

La distribución de las sesiones de la UD será la siguiente:

Sesión 1: Presentación de la UD y visionado de la final de la película Cuestión de Pelotas.

Sesión 2-3-4-5 Práctica de habilidades necesarias para el juego.

Sesión 6 - 7: Torneo de la Clase.

PROYECTO DE ANIMACIÓN EN LOS RECREOS

Una vez realizada esta UD, durante el curso 2012/13, algunos alumnos de 6º de Primaria solicitaron jugar con los de las otras clases y plantearon realizar un torneo de datchball en el horario de recreo.

Preparamos unas hojas de inscripción, donde debían inscribirse con un nombre para su equipo, allí tenían las normas básicas del torneo, y uno de ellos era el capitán. Si teníamos que comunicar algo a algún equipo lo haríamos a través del

capitán y le dábamos un calendario con los partidos para que organizará a su equipo. Todos debían firmar la hoja de inscripción para aceptar las normas, si no no podrían participar.

Se formaron equipos mixtos de ocho componentes bajo el lema "Aquí jugamos todos". Los que no encontraban equipo les ayudábamos a entrar en uno o se formaba otro con gente que no tenía. Este primer curso se apuntaron unos ciento veinte alumnos de los ciento cuarenta del ciclo. En los dos cursos siguientes hemos seguido la misma línea de un 90% de participación.

Se ha montado una liga a una vuelta entre todos los equipos y se ha convertido en una demanda del alumnado a principio de curso como una actividad lúdica y motivante en la que podemos participar todos sin importar nuestro nivel motriz.

Este año, como novedad, el equipo que ha ganado el Torneo se ha enfrentado a un equipo de maestros del centro, lo que ha aumentado el interés por el juego y el resto de equipos ha pedido jugar con el equipo de profesores.



EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Entre el alumnado de nuestras aulas nos encontramos que por lo menos el cincuenta por ciento no hace ningún deporte en horario extraescolar. También somos conscientes de que los deportes más conocidos están estereotipados

