

UNIDAD DIDÁCTICA DE TCHOUKBALL



RAFAEL DOMÍNGUEZ MUÑOZ

DIANA BARRERO SANZ

JAVIER ARENAS GARCÍA

JESÚS HERNÁNDEZ MARÍN

UNIDAD DIDÁCTICA SOBRE EL TCHOUKBALL

1. Introducción

Con la realización de esta unidad didáctica sobre un deporte alternativo para nuestros alumnos pretendemos ofrecer una alternativa nueva, lúdica, divertida y motivante, en respuesta a los modelos más tradicionales y de mayor uso en la educación física lo que posibilite que los alumnos conozcan otras actividades educativo - deportivas que no son las más tradicionales como por ejemplo, fútbol, baloncesto...

Estos juegos alternativos no requieren un espacio específico permitiéndonos así buscar nuevas alternativas a las instalaciones del centro educativo.

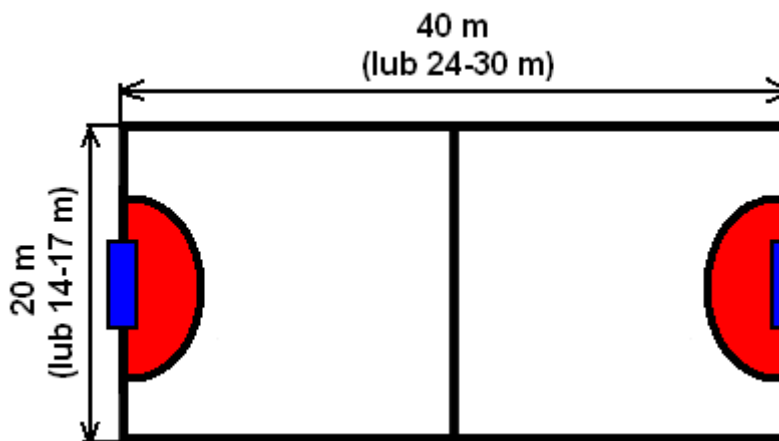
En el desarrollo de esta Unidad Didáctica el objetivo a conseguir para nuestros alumnos es el conocimiento de un deporte alternativo que es el Tchoukball (también conocido en nuestro país como touchball) y que este deporte sirva además como Iniciación Deportiva a otras especialidades parecidas tales como el balonmano, baloncesto o fútbol (ya que comparten los mismos principios tácticos), al ser un deporte de los conceptualizados como deportes de Invasión (Devis y Peiro).

Para ello y a través de estas 6 sesiones basadas en la enseñanza de los deportes desde un modelo de enseñanza Horizontal comprensivos los alumnos son capaces de aprender de una mejor forma que con los modelos tradicionales ya que desde el inicio de la unidad hasta la finalización trabajan con la toma de decisiones de forma continuada a través del juego deportivo modificado.

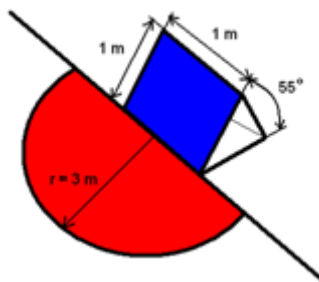
Una vez que hemos contextualizado la Unidad Didáctica y a modo de parte teórica vamos a definir de manera breve cada uno de los conceptos sobre los que vamos a trabajar:

TCHOUKBALL: El Tchoukball es un deporte de equipo, que nace como deporte alternativo del balonmano, se desarrolla en los años sesenta por el biólogo suizo Dr. Hermann Brandt. El objetivo que perseguía era desarrollar un deporte de equipo que estuviera exento de contacto físico, contribuyendo de este modo a la ausencia de violencia y agresividad en el juego.

Este deporte se desarrolla en un terreno de juego cuyas dimensiones pueden oscilar desde 14x24 metros a 20x40 metros. Juegan dos equipos de 6 a 9 jugadores, dependiendo de las dimensiones del terreno de juego.



Los materiales necesarios son un balón de balonmano y dos superficies de rebote, pudiendo ser utilizadas ambas superficies por los dos equipos de forma indistinta. También se puede jugar con una de las dos superficies solamente. Las superficies están colocadas a los extremos del terreno de juego y cada una de ellas tiene un área de 3 metros, que definen las zonas prohibidas, las cuales no pueden ser pisadas por ningún jugador.



El objetivo del juego es lanzar el balón contra las superficies de manera que el balón al rebotar golpee contra el suelo sin que ningún jugador del equipo contrario lo coja en el aire.

Una de las principales características que tiene este deporte de equipo, y de invasión, pero que lo diferencia del resto de los deportes con características similares, es decir, aquellos en los que todos los jugadores utilizan un espacio común, es que los componentes del equipo adversario no pueden interceptar los pases, interrumpir la progresión de la pelota, ni interferir en los movimientos del jugador que lleva el balón o de cualquier miembro del otro equipo, por lo que las posibilidades de participación ofensiva son mucho más alta y eso genera una mayor motivación en los jugadores. Su cometido mientras que el balón circula por el equipo contrario es colocarse en el terreno de juego de manera que eviten que el balón caiga al suelo después del rebote.

Por tanto, en este juego no tenemos que preocuparnos por cubrir a los adversarios, aunque si debemos tener en cuenta aspectos como las distintas posiciones de los jugadores en el terreno de juego, la ocupación de espacios libres, las basculaciones de los jugadores, es decir, aspectos relacionados con la defensa del balón que rebota.

A este respecto(Heidi, 2005) afirman que este deporte anima a los alumnos/as a jugar, ya que, pierden todo miedo a ser bloqueados o a fallar un pase por la intercepción del adversario, entre otros aspectos.

2. Adaptaciones para la aplicación en las clases de educación física y más concretamente en nuestros centros de Castilla y León

Está claro que cualquier deporte o actividad que queramos llevar a cabo en nuestras clases tiene que estar correctamente adaptada para cada uno de los centros. Por todo ello y para que se produzca un conocimiento adecuado de todos los aspectos que queremos enseñar a nuestros alumnos las diferentes sesiones tipos deben ser adaptadas por cada uno de los profesores según las necesidades y características de sus alumnos y del grupo clase.

Debido a todo esto y por la edad de nuestros alumnos en esta Unidad Didáctica vamos a proponer una serie de adaptaciones tanto reglamentarias, de materiales o de agrupamientos que van a permitir una mayor participación de cada uno de los alumnos implicados en la práctica del mismo.

Una de las modificaciones más importantes a la hora de llevar a cabo las sesiones es el material necesario para jugar a este deporte. Debido al alto precio de los materiales originales hemos adaptado algunos de ellos y por ejemplo la zona de rebote o bien la hacemos con una mesa en el suelo o bien con una pared en la que tenga que rebotar el balón que será de balonmano. Estas zonas de rebote realizadas con material alternativo hacen que el rebote sea más lento y de esta manera el juego será mucho más dinámico. Otras modificaciones que se han realizado son:

- ✓ Se puede tener la pelota 10 segundos en la posesión sin avanzar.
- ✓ Cada uno con la pelota en la mano puede pivotar con uno de los pies.
- ✓ Los jugadores pueden lanzar sólo tres veces a una misma portería.
- ✓ Una vez que un equipo consigue un tanto, el equipo rival saca el balón desde el centro del campo de forma obligatoria.

3. Propuesta didáctica y desarrollo de la unidad

Esta Unidad Didáctica está enmarcada dentro del trabajo de los deportes colectivos, los cuales se pueden estructurar por un lado en deportes tradicionales y deportes alternativos, a los cuales pertenece el Tchoukball. Debido a las características particulares de cada curso es una Unidad Didáctica pensada para varios ciclos, aunque luego cada centro la podrá adaptar según sus necesidades y particularidades de los alumnos.

En el desarrollo de esta Unidad Didáctica nuestro objetivo es contribuir de igual manera a lograr algunos objetivos, tanto generales de la etapa de Primaria, como propios del área de Educación Física y algunos otros

más didácticos y específicos. Todos estos objetivos quedan presentados a continuación divididos desde los más generales hasta los más específicos.

4. Objetivos generales educación primaria y del área de educación física

4.1. Objetivo general de Primaria

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

4.2. Objetivos de la Unidad Didáctica

- ✚ Ofrecer nuevas posibilidades a los alumnos para ocupar su tiempo de ocio de forma divertida y mejorar las relaciones sociales.
- ✚ Conocer las normas del Tchoukball adaptándolas a las necesidades del grupo.
- ✚ Adquirir de Habilidades Motrices Básicas, mejora de capacidades coordinativas y Cualidades Físicas Básicas.
- ✚ Tolerar y respetar a los compañeros y el material.
- ✚ Optimizar la toma de decisiones utilizando las Habilidades Motrices Básicas conocidas por los alumnos en el deporte del Tchoukball.
- ✚ Mejorar la técnica-táctica de los deportes de equipo y los aplica en su tiempo libre.
- ✚ Participar de forma activa en las actividades plateadas, con el material necesario para la práctica de la Educación Física, incluidos todos los materiales necesarios para una correcta higiene posterior.

5- Competencias básicas

De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2. del REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las competencias del currículo serán las siguientes:



Dentro de esta Unidad Didáctica vamos a trabajar algunas de estas competencias de la siguiente manera:

- ✚ **Competencia Matemática:** Durante esta Unidad Didáctica habrá numerosos contenidos en los que se utilizarán las numeraciones, los agrupamientos y las formas geométricas como la circunferencia, la media circunferencia y otras parecidas para señalar por ejemplo las áreas de castigo donde no se puede entrar ni tocar el balón.
- ✚ **Competencia digital:** Esta competencia la vamos a llevar a cabo primeramente con el power point inicial en el que ellos van a poder pasarlo y ver los videos de youtube y posteriormente con la utilización del vídeo y de imágenes que ellos van a trabajar con sus mini-portátiles para hacer algunos trabajos sobre las reglas básicas o incluso algún vídeo propio sobre lo realizado en clase.
- ✚ **Competencia para aprender a aprender:** Uno de los principales objetivos de nuestro trabajo es que esta Unidad Didáctica y la realización de diferentes actividades sobre el Tchoukball sirve como aprendizaje y facilita la interacción de conocimientos de deportes parecidos y más populares como el balonmano y el baloncesto. Es decir, que debe de servir como base para el futuro aprendizaje de estos deportes de forma más rápida y eficaz.

- ✚ **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Dentro de nuestro ámbito una de las cualidades que más marca al futuro deportista y su mejora progresiva por encima de los demás es la capacidad de decisión. Uno de los objetivos por los cuales nos planteamos este trabajo era precisamente para mejorar esta capacidad en nuestros alumnos y saber si a través de ella también mejoraban las cualidades motrices básicas. Por lo tanto posiblemente sea la competencia que más se trabaje dentro de esta Unidad Didáctica ya que para poder decidir hay que tener autonomía e iniciativa personal, junto con otros caracteres como personalidad o capacidad de mejorar a pesar de las críticas.
- ✚ **Competencia lingüística:** Intentaremos que nuestros alumnos tengan la capacidad de explicar las diferentes reglas y normas del deporte de forma oral y además realizaremos murales con las normas del deporte para poder tenerlas para siempre.
- ✚ **Competencias sociales y cívicas:** Normas, respeto a los compañeros, respeto del material, del turno de lanzamientos... diferentes actividades que van a hacer que seamos cívicos y que adquiramos una serie de competencias sociales.
- ✚ **Conciencia y expresiones culturales:** En forma de gamificación nos hemos centrado en los indios con los que hemos trabajado diferentes expresiones típicas del oeste, pero podríamos buscar otro centro de interés y otro tipo de expresiones culturales.

6.- Relación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias.

Objetivo: Conocer las normas del Tchoukball adaptándolas a las necesidades del grupo.				
BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
1.- CONTENIDOS COMUNES	Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.	1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.	CL, SI, AA
	Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás	2. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.	CSC
	Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.		1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.	CSC
	Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.		2.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma diferentes situaciones, y opiniones de los demás. correcta respeta en las	CL, CSC,SE

4.- JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.	Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.	CSC
-------------------------------------	--	---	---	-----

Objetivo: Adquirir habilidades motrices básicas.				
BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
3. HABILIDADES MOTRICES	-Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.	1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	1.1. Adapta las habilidades motrices básicas a los distintos espacios en función de las actividades y los objetivos a conseguir.	AA, SE
	-Identificación de las capacidades físicas básicas que intervienen en una actividad físico deportiva	2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma	1.2. Realiza movimientos de cierta dificultad con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.	AA, SE
	Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en		1.3. Aplica correctamente los gestos técnicos en los lanzamientos, recepciones, golpes, conducciones, etc.	AA, SE

	<p>la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.</p> <p>-Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>-Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.</p>	<p>individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>1.4. Se orienta en las acciones motrices en relación con los demás, a otros objetos y a los fines de la actividad.</p> <p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p>	<p>AA, SE, CM</p>
<p>4.- JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS</p>	<p>Preparación y práctica de juegos y deportes alternativos.</p>	<p>3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p>	<p>3.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>5.5. Acepta formar parte</p>	<p>AA, CEC</p>
	<p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.</p>	<p>5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con</p>		<p>CSC, AA, SE</p>

	Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.	interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.	CSC, AA, SE
6.- Actividad física y salud	Mejora de las capacidades físicas orientadas a la salud: resistencia cardio-vascular, flexibilidad y fuerza-resistencia.	1. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	1.4. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.	CSC, AA, SE

Objetivo: Tolerar y respetar a los compañeros y el material.				
BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
Contenidos comunes	Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás. - Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.	1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. 1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.	CD, CI, AA, CSC, SE

<p>4. Juegos y actividades deportivas</p>	<p>Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.</p>	<p>5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad</p>	<p>CSC, AA, SE</p>
---	--	---	---	--------------------

Objetivo: Mejorar la toma de decisiones utilizando las habilidades motrices básicas conocidas por el alumno en el Tchoukball.				
BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
3.Habilidades motrices	Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.	<p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>1.1. Adapta las habilidades motrices básicas a los distintos espacios en función de las actividades y los objetivos a conseguir.</p> <p>1.2. Realiza movimientos de cierta dificultad con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</p> <p>1.3. Aplica correctamente los gestos técnicos en los lanzamientos, recepciones, golpes, conducciones, etc.</p> <p>1.4. Se orienta en las acciones motrices en relación con los demás, a otros objetos y a los fines de la actividad.</p> <p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p>	<p>CSC, AA, SE</p> <p>CSC, AA, SE, CM</p>

Objetivo: Mejorar la técnica-táctica de los deportes de equipo aplicándolo en su tiempo libre y de ocio.

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
3.- HABILIDADES MOTRICES	<p>Identificación de las capacidades físicas básicas que intervienen en una actividad físico deportiva.</p> <p>- Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.</p> <p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que</p>	<p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades</p>	<p>1.1. Adapta las habilidades motrices básicas a los distintos espacios en función de las actividades y los objetivos a conseguir.</p>	CSC, AA
			<p>1.3. Aplica correctamente los gestos técnicos en los lanzamientos, recepciones, golpes, conducciones, etc.</p>	AA, SE
			<p>1.4. Se orienta en las acciones motrices en relación con los demás, a otros objetos y a los fines de la actividad.</p>	CSC, AA, SE
			<p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p>	AA, SE, CSC

	impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.		2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.	AA, SE
4.- JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS	Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.	3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	3.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.	CSC, AA, SE, CD

7. Temporalización.

La Unidad Didáctica sobre el Tchoukball que hemos desarrollado para mejorar el conocimiento de este deporte y la toma de decisiones consta de 6 sesiones distribuidas de la siguiente manera:

<i>ESTRUCTURA Y PROGRESIÓN DE LAS SESIONES DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</i>		
	Problema táctico y de decisión	En el Tchoukball se soluciona...
<i>SESIÓN I</i>	Conocimiento de las reglas y delimitación del terreno de juego	Mediante las TIC's, juegos de conocimiento.
<i>SESIÓN II</i>	Trabajo en equipo	Utilizando el pase y la recepción
<i>SESIÓN III</i>	Conservar el balón y progresar con el balón	Con el pase, la recepción y los desplazamientos sin balón.
<i>SESIÓN 4</i>	Progresar y anotar un punto en los arcos.	Con pases rápidos, desplazamientos y lanzamientos al arco de distintas formas
<i>SESIÓN 5</i>	Evitar que el contrario anote un punto.	Con movimientos rápidos y colocación de forma ordenada en el campo para hacer buenas recepciones.
<i>SESIÓN 6</i>	Repaso lo aprendido y lo aplico al juego real	Mediante formas jugadas de 2x2, 3x2 y 3x3. Partido real 5x5.

Se va a llevar a cabo en el segundo trimestre del curso académico durante el mes de Enero.

8. Evaluación

La evaluación va a tener un carácter de evaluación continua y reflexiva por parte de los alumnos al acabar cada sesión de la Unidad Didáctica, si bien al final llevaremos a cabo una sesión de evaluación donde podremos observar el nivel de competencia y el grado en la consecución de los objetivos. Además, de la reflexión personal por parte de los alumnos vamos a utilizar la observación directa, las listas de control y el cuaderno del maestro, así como un cuestionario de conocimiento declarativo y procedimental.


9. Actividades de enseñanza-aprendizaje/Distribución de la UD en sesiones:

El número de sesiones de las que consta esta unidad didáctica son 6, a lo largo estas sesiones vamos a trabajar diferentes objetivos, todos ellos centrados en la enseñanza - aprendizaje del Tchoukball.

<i>Sesiones</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Contenidos</i>
Un juego nuevo y divertido	<p>Conocer las reglas del juego del Tchoukball.</p> <p>Disfrutar con un juego nuevo y divertido.</p> <p>Practicar con el material del juego del Tchoukball.</p> <p>Realizar actividades dentro del terreno de juego.</p>	<p>Conocimiento de las normas básicas del Tchoukball.</p> <p>Conocimiento del terreno de juego y el material necesario para participar en el deporte del Tchoukball.</p> <p>Practica del Tchoukball de forma libre.</p>
Hago amigos con el Tchoukball	<p>Conocer distintos tipos de pases.</p> <p>Realizar de forma correcta los pases.</p> <p>Practicar la recepción de la pelota.</p> <p>Mejorar la recepción de la pelota.</p>	<p>Conocimiento de diferentes tipos de pases.</p> <p>Realización de distintos tipos de pase.</p> <p>Conocimiento de la forma correcta de realizar la recepción.</p> <p>Práctica de la recepción y conocimiento de la importancia en el Tchoukball</p>
Coopero con mi equipo	<p>Mejorar el trabajo de distintos tipos de pases.</p> <p>Realizar de forma correcta los pases.</p> <p>Mejorar la recepción de la pelota.</p> <p>Buscar y dar soluciones a los compañeros en el pase.</p>	<p>Conocimiento de diferentes tipos de ayudas a los compañeros en el pase.</p> <p>Importancia del pase en el Tchoukball.</p> <p>Conocimiento de la forma correcta de realizar la recepción.</p> <p>Práctica de la recepción y conocimiento de la importancia en el Tchoukball</p>
Tiro a la meta	<p>Mejorar la realización de distintos tipos de pases.</p> <p>Realizar de forma correcta los</p>	<p>Conocimiento de diferentes tipos de ayudas a los compañeros en el pase.</p>

	<p>pases. Trabajar la mecánica de tiro. Diferenciar tipos de tiros según su trayectoria.</p>	<p>Importancia del pase en el Tchoukball. Conocimiento de la forma correcta de realizar un lanzamiento. Práctica del lanzamiento y diferentes tipos de tiros en el Tchoukball.</p>
<p>A ver si la coges</p>	<p>Mejorar el trabajo de recepción de la pelota. Realizar de forma correcta los lanzamientos. Hacer lanzamientos acorde a las características de los que reciben. Buscar el lugar adecuado para recibir la pelota.</p>	<p>Conocimiento de diferentes tipos de ayudas a los compañeros en el pase. Importancia de la colocación en el Tchoukball. Conocimiento de la forma correcta de realizar la recepción. Práctica de la recepción y conocimiento de la importancia en el Tchoukball. Práctica de distintos tipos de lanzamientos. Búsqueda de espacios libres.</p>
<p>Jugamos, pasamos y nos divertimos</p>	<p>Mejorar el trabajo en equipo. Interaccionar con los compañeros. Respetar las reglas del juego. Comunicarse con los compañeros para evitar los puntos del rival.</p>	<p>Conocimiento de la situación de los diferentes compañeros. Importancia del pase y la recepción en el juego. Conocimiento y anticipación del lugar de recepción de la pelota. Mejora de la decisión para pasar, lanzar, recibir...etc. Práctica del juego real.</p>

10. Sesiones

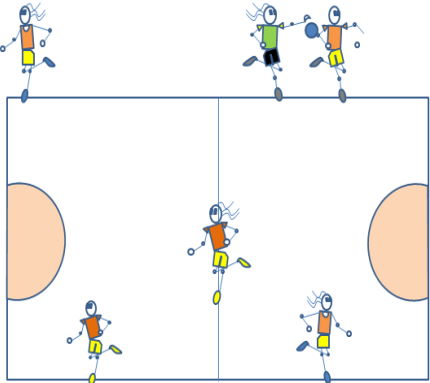
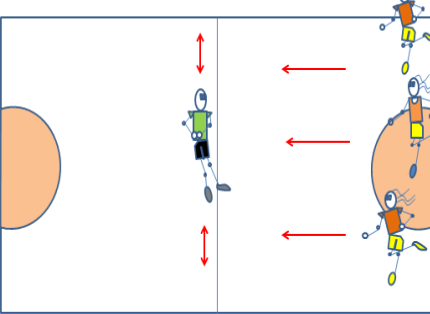


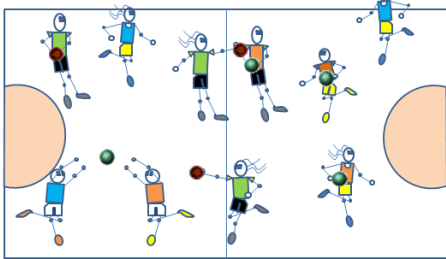
SESIÓN I


- "Un juego nuevo y divertido"
- Presentación, normas, conocer el terreno de juego y el material.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN I PRESENTACIÓN, NORMAS Y CONOCER EL TERRENO DE JUEGO.	
Problema táctico a abordar en la sesión	Conocimiento del terreno de juego y lugares en los que poder ayudar mejor al equipo.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formas jugadas: juegos simplificados y modificados. ✓ Ejercicios técnicos. ✓ Resolución de Problemas
Conciencia táctica	Familiarizar a los alumnos con el balón, el terreno de juego y los principios básicos del Tchoukball.
Práctica de habilidades técnicas	Desplazamiento, pase y recepción.
Materiales y espacios necesarios	Balones y petos. La sesión se desarrollará en el pabellón o la pista deportiva del centro educativo.

FECHA	SESIÓN Nº I
Enero	Sesión 1 UD 6 (Sesión 28 del curso)
OBJETIVO GENERAL	
Conocer el juego del Tchoukball.	
OBJETIVOS	
Conocer las reglas del juego del Tchoukball. Disfrutar con un juego nuevo y divertido. Practicar con el material del juego del Tchoukball. Realizar actividades dentro del terreno de juego.	
COMPETENCIAS	
En esta sesión vamos a trabajar las siguientes competencias: 1- Competencia social y ciudadana: La trabajamos mediante las tareas que fomentan las cooperación en el aula y algunas actividades cooperativas que ayudan a resolver y mejorar conflictos. 2- Aprender a aprender: Continuamente los alumnos dentro de esta UD están aprendiendo cosas nuevas que mejoran su concentración, que permiten transformar lo que aprenden en conocimiento propio que luego aplicarán a otras actividades de	

<p>su vida diaria.</p> <p>3- Comunicación Lingüística: Cuando preguntamos a los alumnos como se juega al Tchoukball, que regla es esta...por qué se está haciendo mal un ejercicio...etc.</p> <p>4- Tratamiento de la información y competencia digital: Una vez que le ponemos el power point con las reglas, después del trabajo procedimental que le hacemos buscar videos e información del Tchoukball en la web...etc.</p>	
<p>CONTENIDOS</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de las normas básicas del Tchoukball. ✓ Conocimiento del terreno de juego y el material necesario para participar en el deporte del Tchoukball. ✓ Practica del Tchoukball de forma libre. 	
<p>MATERIAL</p>	<p>LUGAR</p>
<p>Balones, petos,</p>	<p>Pabellón o pista deportiva</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>REPRESENTACIÓN</p>
<p>Calentamiento:</p> <p><i>Comecocos:</i> Uno de los alumnos con un balón en la mano se la liga e intenta perseguir a los demás. Tanto el que se la liga como el resto de alumnos sólo podrá desplazarse por las líneas del terreno de juego sin salirse de ellas. Cuando el que la liga toca a alguien con el balón ese alumno pasa a ligársela.</p> <p>V1: Solo se puede ir andando al principio, luego corriendo... variando los desplazamientos.</p> <p>V2: Cuando el que se la ligue da a otro compañero se la queda junto a él y así hasta que sólo quede uno.</p> <p><i>El pulpo:</i> Uno de los se la liga en la línea del centro del campo del terreno de juego. Los demás se ponen en uno de los laterales y cuando el que la liga da una palmada estos intentan pasar de un lado del terreno de juego al otro sin ser pillados por el pulpo que sólo puede desplazarse en lateral sobre la línea del centro del campo. Si son pillados tienen que ponerse en un lugar de la línea del centro del campo parados y sólo pueden pivotar con un pie para pillar a sus compañeros. El juego acaba cuando todos estén pillados.</p>	<p>4'</p>  <p>4'</p> 

<p>Tchoukball, tres tendrán un balón más grande como puede ser el de baloncesto y el resto sin balón. Los alumnos con el balón de baloncesto intentarán tocar con su balón a cualquier jugador que tenga el balón de tchoukball. Estos, para evitarlo o bien los esquivan o bien pasan el balón a otro compañero que no tenía ningún balón. Si son tocados con el balón deberán dejar el balón en el suelo, que será recogido por el jugador sin balón que esté más cercano, mientras que el jugador tocado tomará el de baloncesto con el que ha sido pillado y pasará a pillar a los demás.</p> <p>V1: Se pueden desplazar todos, los del balón de tchoukball sólo pueden desplazarse 10 segundos, o tres pasos... etc.</p> <p>V2: Distintos tipos de pases, que bote la pelota una vez, que no puede botar... etc.</p>	<p>8'</p>	
<p>Vuelta a la calma:</p> <p><u>Estiramientos:</u> Practicamos distintos estiramientos que estamos realizando durante parte de este curso en algunas sesiones del mismo.</p> <p><u>Búsqueda de información del Tchoukball:</u> Los alumnos con sus ordenadores realizarán búsqueda en internet sobre el deporte del tchoukball, verán videos y fotografías.</p>	<p>5'</p> <p>8'</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>		
<p>1- Conoce las reglas del juego del Tchoukball. 2- Practica el deporte dentro de los límites establecidos. 3- Respeta el material y a los compañeros. 4- Participa activamente en las situaciones de juegos planteadas.</p>		
<p>OBSERVACIONES</p>		
<p>El trabajo de presentación del deporte esta puesto en la parte principal de la sesión pero lo ideal sería hacerlo antes del calentamiento para de esta manera no hacer un parón en las actividades de los alumnos.</p>		


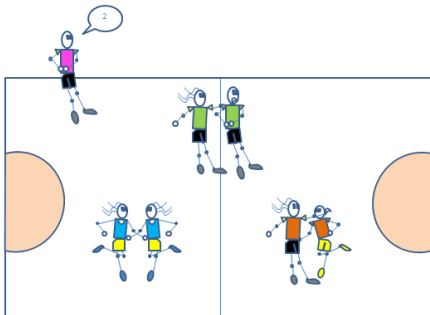
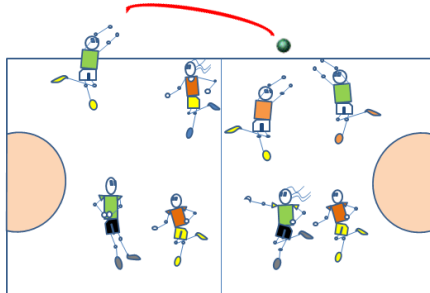


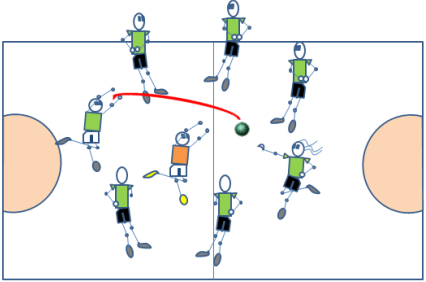
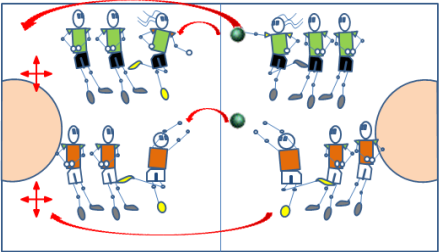
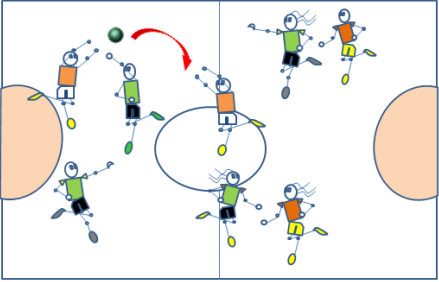
SESIÓN II

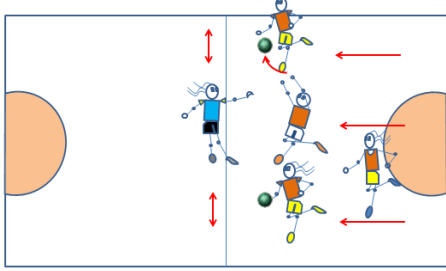
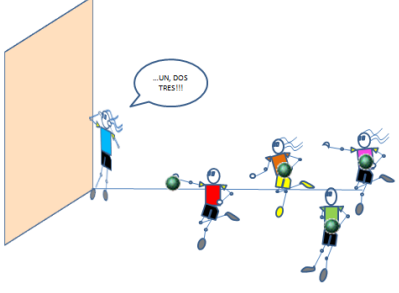
- "Hago amigos con el Tchoukball"
- Trabajo de pases y recepciones.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN II TRABAJO DE PASES Y RECEPCIONES.	
Problema táctico a abordar en la sesión	Realización de pases a los compañeros de forma correcta y recepción por parte de los mismos adecuadamente.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formas jugadas: juegos simplificados y modificados con estructura semejante al tchoukball. ✓ Ejercicios técnicos. ✓ Resolución de problemas y Asignación de tareas
Conciencia táctica	Habituarse a los alumnos a interactuar con los compañeros mediante el pase y la recepción, al mismo tiempo que le enseñamos que es la forma de desplazarse para atacar.
Práctica de habilidades técnicas	Desplazamiento, pase y recepción.
Materiales y espacios necesarios	Balones y petos. La sesión se desarrollará en el pabellón o la pista deportiva del centro educativo.

FECHA	SESIÓN Nº II
Enero	Sesión 2 UD 6 (Sesión 29 del curso)
OBJETIVO GENERAL	
Cooperar e interactuar con los compañeros a través del pase.	
OBJETIVOS	
<p>Conocer distintos tipos de pases.</p> <p>Realizar de forma correcta los pases.</p> <p>Practicar la recepción de la pelota.</p> <p>Mejorar la recepción de la pelota.</p>	
COMPETENCIAS	
<p>En esta sesión vamos a trabajar las siguientes competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Competencia social y ciudadana: La trabajamos mediante las tareas que fomentan la cooperación en el aula y algunas actividades cooperativas que ayudan a resolver y mejorar conflictos. 2- Aprender a aprender: Continuamente los alumnos dentro de esta UD están aprendiendo cosas nuevas que mejoran su concentración, que permiten transformar lo que aprenden en conocimiento propio que luego aplicarán a otras 	

<p>actividades de su vida diaria.</p> <p>3- Comunicación Lingüística: Cuando preguntamos a los alumnos como se juega al Tchoukball, que regla es esta...por qué se está haciendo mal un ejercicio... etc.</p> <p>4- Competencia Matemática: La trabajarán en actividades donde tengan que contar el número de pases o los alumnos en cada uno de los agrupamientos.</p> <p>5- Autonomía e iniciativa personal: Los alumnos tienen que empezar a decidir en muchos de los juegos que vamos a llevar a cabo si pasan a un compañero o a otro, si no pasan...etc.</p>	
<p>CONTENIDOS</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de diferentes tipos de pases. ✓ Realización de distintos tipos de pase. ✓ Conocimiento de la forma correcta de realizar la recepción. ✓ Práctica de la recepción y conocimiento de la importancia en el Tchoukball. 	
<p>MATERIAL</p>	<p>LUGAR</p>
<p>Balones, petos, bancos y aros.</p>	<p>Pabellón o pista deportiva</p>
<p>DESARROLLO</p>	 <p>REPRESENTACIÓN</p>
<p>Calentamiento: <u>Sardinas en lata:</u> Cada uno de los alumnos se desplaza libremente por el espacio del terreno de juego con un balón en las manos. Cuando el profesor diga un número los alumnos tendrán que agruparse juntos en grupos del número que haya dicho el profesor. Pierde el alumno que no se agrupe con los compañeros. V1: Diferentes desplazamientos en el campo. V2: Distintos lugares donde se pueden agrupar (por ejemplo sólo en el área de castigo, en un campo... etc).</p> <p><u>Juego de los diez pases:</u> Se divide la clase en dos equipos y cada equipo tendrá que intentar dar 10 pases con el balón de Tchoukball sin que este caiga al suelo ni sea tocado o interceptado por los miembros del equipo rival. Cada vez que un equipo realice 10 pases sumará un punto y el equipo que más puntos consiga es el que gana. V1: Tienen que haber tocado todos los miembros del equipo el balón para que</p>	<p style="text-align: center;">4'</p>  <p style="text-align: center;">6'</p> 


<p>valga el punto. V2: Solo se puede interceptar el balón cuando es de un pase y está en el aire, tienen que intentar estar a la distancia de un brazo del rival para intentar tocar el balón...etc.</p>		
<p>Parte principal: <u>Rondito chiquitito:</u> Se pone al grupo en círculo, a todos menos a uno que se la queda en el centro. El del centro intentará tocar a un jugador de los extremos que tenga balón. Los de los extremos para evitar ser tocados pasarán rápido el balón a otro compañero. Si toca a algún jugador de fuera o se realiza un mal pase ese jugador se la pondrá al medio. V1: Se puede evitar que los jugadores de fuera pasen a los que tienen justo a su lado. V2: Introducir dos balones o que entren dos jugadores en el centro del rondito.</p> <p><u>Filas enfrentadas:</u> Se divide la clase en dos grupos. Dentro de cada grupo se vuelven a dividir en dos subgrupos. Cada uno de los subgrupos hace una fila enfrentada con los otros miembros del subgrupo. Un balón para cada grupo, el primer alumno pasa el balón al compañero y sale corriendo a la parte trasera de la fila a la que ha pasado. V1: Distintos pases con el balón, con una mano, con las dos, altos, por abajo...etc. V2: Se puede poner un rival en el medio que intenta interceptar el pase.</p> <p><u>El comodín:</u> Se hacen dos equipos. Uno de los miembros de cada equipo es el comodín. Estos comodines se pondrán encima de un banco sueco, dentro de un aro o en un lugar señalado. Los alumnos con la posesión del balón deben de ir pasándose el balón hasta encontrar una situación clara de pase a su comodín. Mientras tanto el bando contrario tratará de evitarlo y recuperar el balón para pasar a su comodín. Cada vez que el balón logre</p>	<p>8'</p> <p>8'</p> <p>8'</p>	  

<p>llegar a un comodín será punto para ese equipo y el jugador que haya dado el pase se pondrá de comodín.</p> <p>V1: Obligarles a que den un número de pases antes de que reciba el comodín.</p> <p>V2: Que puedan darle el pase tanto al comodín de su equipo como al del equipo contrario que se encontrará situado en el otro lado de la pista.</p> <p><u>Cruzar la frontera:</u> Algunos jugadores tienen balón y otros no (más o menos la mitad). Todos se pondrán en uno de los extremos del campo menos uno que estará en el centro del terreno de juego. Cuando el del centro de una palmada tendrán que intentar pasar a la otra parte del campo mientras el del centro intentará tocar a alguien que tenga el balón. Para evitarlo los que tengan balón o bien lo evitan o pasan el balón a los que no lo tienen. Al jugador que pille el del centro se la ligará con él. Se irán quitando balones para que se produzcan pases.</p> <p>V1: Se puede evitar que puedan ir hacia atrás los jugadores que pillan.</p> <p>V2: Intentar que den un número de pases antes de cruzar la frontera.</p>	<p>8'</p>	
<p>Vuelta a la calma:</p> <p><u>El escondite inglés con balón:</u> Un alumno se la liga y de espaldas a la pared va diciendo “El Tchoukball es un deporte parecido al balonmano, al baloncesto y al voleibol. Es un juego muy divertido y a la de tres me giro, uno, dos y tres”. El resto de jugadores intentarán llegar hasta donde está él con el balón controlado. En el momento que se gire al que pille moviéndose deberá volver a empezar desde el principio. Gana el que llegue donde está el que se la liga y además pasará a ligársela él.</p> <p><u>Estiramientos:</u> Practicamos distintos estiramientos que estamos realizando durante parte de este curso en algunas sesiones del mismo.</p>	<p>8'</p> <p>5'</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>		

- 1- Conoce los distintos tipos de pases.
- 2- Practica diferentes tipos de pases.
- 3- Respeta el material y a los compañeros.
- 4- Participa activamente en las situaciones de juegos planteadas.
- 5- Sabe cuándo y a quién pasar.
- 6- Interacciona con los compañeros mediante pases y desplazamientos para que se la vuelvan a dar.

OBSERVACIONES

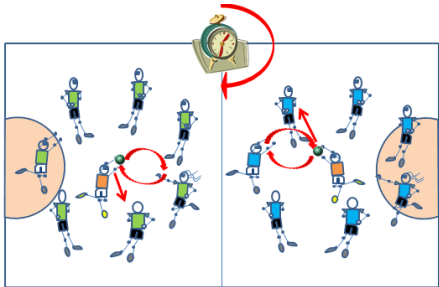
El trabajo de esta sesión va encaminado a que practiquen el pase y la recepción y no exista mucho desplazamiento con el balón pero sin embargo si haya desplazamiento sin el balón para darle posibilidades de pase a los compañeros.

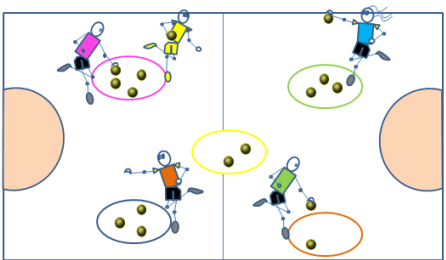
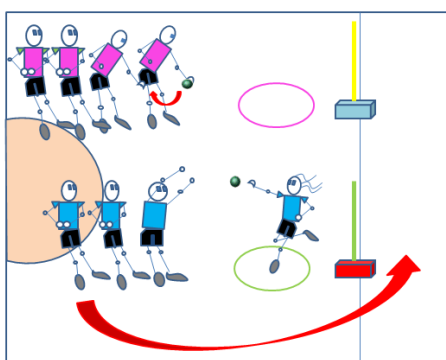


SESIÓN III

- "Coopero con mi equipo"
- Trabajo de pases y recepciones con los compañeros.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN III TRABAJO DE PASES, RECEPCIONES Y COOPERACIÓN CON LOS COMPAÑEROS.	
Problema táctico a abordar en la sesión	Realización de pases a los compañeros de forma correcta y recepción por parte de los mismos adecuadamente.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formas jugadas: juegos simplificados y modificados con estructura semejante al tchoukball. ✓ Ejercicios técnicos. ✓ Resolución de problemas y Asignación de tareas.
Conciencia táctica	Habituar a los alumnos a interaccionar con los compañeros mediante el pase y la recepción, al mismo tiempo que le enseñamos que es la forma de desplazarse para atacar.
Práctica de habilidades técnicas	Desplazamiento, pase y recepción.
Materiales y espacios necesarios	Balones, aros, petos y picas. La sesión se desarrollará en el pabellón o la pista deportiva.
FECHA	SESIÓN N° III
Enero	Sesión 3 UD 6 (Sesión 30 del curso)
OBJETIVO GENERAL	
Cooperar e interaccionar con los compañeros a través del pase.	

OBJETIVOS		
<p>Mejorar el trabajo de distintos tipos de pases. Realizar de forma correcta los pases. Mejorar la recepción de la pelota. Buscar y dar soluciones a los compañeros en el pase.</p>		
COMPETENCIAS		
<p>En esta sesión vamos a trabajar las siguientes competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Competencia social y ciudadana: La trabajamos mediante las tareas que fomentan las cooperación en el aula y algunas actividades cooperativas que ayudan a resolver y mejorar conflictos. 2- Aprender a aprender: Continuamente los alumnos dentro de esta UD están aprendiendo cosas nuevas que mejoran su concentración, que permiten transformar lo que aprenden en conocimiento propio que luego aplicarán a otras actividades de su vida diaria. 3- Comunicación Lingüística: Cuando preguntamos a los alumnos como se juega al Tchoukball, que regla es esta...por qué se está haciendo mal un ejercicio...etc. 4- Competencia Matemática: La trabajarán en actividades donde tengan que contar el número de pases o los alumnos en cada uno de los agrupamientos. 5- Autonomía e iniciativa personal: Los alumnos tienen que empezar a decidir en muchos de los juegos que vamos a llevar a cabo si pasan a un compañero o a otro, si no pasan...etc. 		
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de diferentes tipos de ayudas a los compañeros en el pase. ✓ Importancia del pase en el Tchoukball. ✓ Conocimiento de la forma correcta de realizar la recepción. ✓ Práctica de la recepción y conocimiento de la importancia en el Tchoukball. 		
MATERIAL	LUGAR	
Balones, aros, picas y petos.	Pabellón o pista deportiva	
DESARROLLO	REPRESENTACIÓN	
<p>Calentamiento: <i>Carrera de pases:</i> Se divide al grupo en dos. Cada uno de los cuales será un equipo. Se pondrán en círculo cada equipo con un jugador en el centro. El jugador que está en el centro al oír el silbato tiene que pasar la pelota dos veces a cada compañero y que este se la devuelva pasando la misma en el sentido de las agujas del reloj. Gana un punto el que antes acabe las dos vueltas teniendo que</p>	4'	

<p>pasar todos los jugadores por el centro. Si la pelota cae al suelo tendrá que ir a buscarla el jugador del centro y seguir la ronda por el mismo jugador que había hecho el pase antes de que se cayera el balón.</p> <p>V1: Pasar solo con una mano, con las dos, recepcionar sólo con una mano...etc.</p> <p>V2: En vez de círculo ponerse en fila y un jugador enfrente y cada vez que pase a uno de la fila este se agacha (así trabajamos distintas distancias).</p> <p><u>Tragabolas:</u> Cada alumno dispone de un aro y tres pelotas de tenis (en el caso de no tener pelotas de tenis tres materiales como por ejemplo ladrillos, cuerdas... etc). Los aros están separados entre sí y distribuidos a lo largo de medio campo de Tchoukball. El juego consiste en que cada alumno puede ir a robar o quitar pelotas a cualquiera de los otros alumnos y no puede evitar que se las quiten a él. Cuando vuelva a tocar el silbato paran y se cuentan las pelotas que tiene cada uno. El que más tenga gana un punto.</p> <p>V1: Diferentes tipos de desplazamiento para buscar la pelota, o coger solo las pelotas con la derecha o solo con la izquierda.</p> <p>V2: No se puede robar a los aros de la derecha y de la izquierda del que me encuentro.</p>	<p>6'</p>	 <p>Diagrama que muestra un campo de Tchoukball dividido en dos mitades por una línea central. Hay jugadores representados por figuras sencillas con colores diferentes (rojo, azul, verde, amarillo). Hay tres aros (círculos) de diferentes colores (rojo, verde, azul) distribuidos a lo largo del campo. Pelotas de tenis están dispersas en el campo.</p>
<p>Parte principal:</p> <p><u>A la carrera por el túnel:</u> Se divide el grupo en dos equipos. Cada equipo se pone en una fila agarrados por los hombros y con las piernas abiertas. El primero de cada fila tendrá un balón y estarán enfrente de una pica situada en el centro del campo. El primer jugador pasará el balón por debajo de las piernas al último de la fila que lo recogerá una vez que haya pasado por debajo de las piernas de todos. Cuando tenga el balón se desplazará hasta el centro del campo dará la vuelta a la pica y llegará hasta un aro</p>	<p>8'</p>	 <p>Diagrama que ilustra el juego 'A la carrera por el túnel'. Muestra una fila de jugadores de un equipo agarrados por los hombros. El primer jugador tiene un balón. Hay una pica (un poste vertical) en el centro del campo. Una flecha roja indica el camino del balón: desde el primer jugador, por debajo de las piernas de todos los jugadores de la fila, hasta el último jugador, luego hacia el centro del campo, dando la vuelta a la pica y dirigiéndose hacia un aro.</p>

desde donde realizará un pase a su compañero que está primero. Cuando lo recepción de forma correcta este jugador le devolverá el pase al primero que posteriormente se pondrá en fila el primero y volverá a realizar la misma acción que el primero.

V1: El pase que se realice de diferentes formas, con una mano, con las dos...etc.

V2: Distintos tipos de desplazamientos.

Balón al círculo: Se divide a los alumnos en dos equipos ocupando la mitad del campo de Tchoukball. Un equipo defiende un círculo de 2 a 3 metros de diámetro dentro del cual se encuentra un jugador del equipo contrario. Los compañeros de éste intentarán hacerle llegar el balón mientras que el equipo contrario intentará impedirlo. Gana el equipo que más balones le haga llegar a su jugador del círculo.

V1: Impedir que el del centro del círculo se mueva para facilitar a los compañeros el pase.

V2: Introducir dos dentro del círculo.

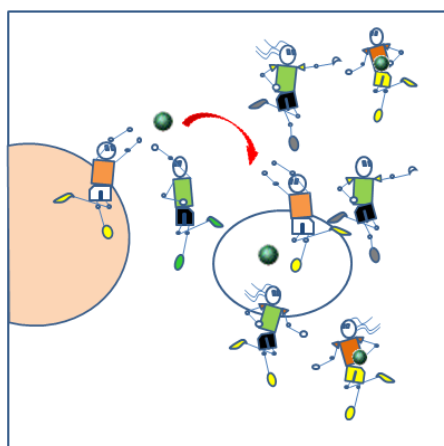
Paso la línea: Se hacen dos equipos que juegan uno contra otro con las reglas del Tchoukball, Una única diferencia, que para conseguir punto no hay que lanzar a la portería sino que tienes que realizar un pase desde antes de la línea de fondo y recepcionarlo un compañero de tu equipo fuera de la línea de fondo.

V1: Obligarles a dar un número de pases antes de realizar un pase para lograr un punto.

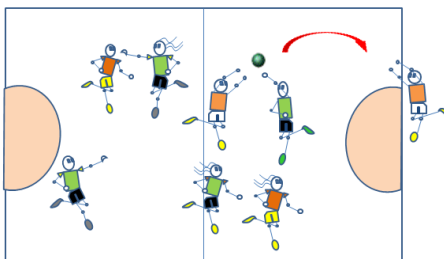
V2: Que tengan que recibir fuera de la línea y volver a meter el balón con un pase a un compañero dentro del terreno de juego de nuevo.

Tchoukbasket: Con el grupo dividido en dos equipos se jugará un partido con dos porterías realizadas con conos donde en uno de los dos medios campos del terreno de juego se jugará con las normas de

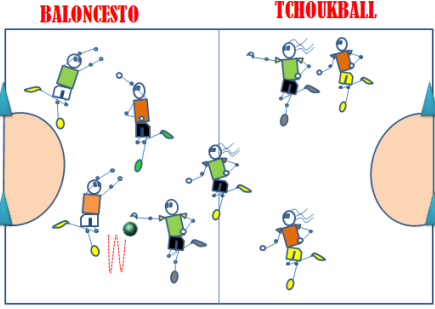
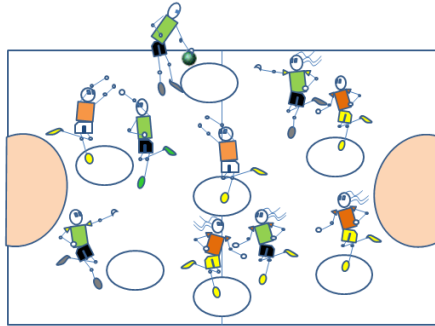
8'




8'



8'

<p>Tchoukball y cuando se pase la línea de medio campo en la otra mitad se jugará con las normas de baloncesto pero sin canasta, tirando a una portería hecha con conos.</p> <p>V1: Se puede introducir el balonmano por el basket.</p> <p>V2: Solo pasar con la mano derecha, solo con la izquierda...etc.</p>		
<p>Vuelta a la calma:</p> <p><u>La gallinita pone el huevo:</u> Se forman 2 equipos de 5 jugadores. Se distribuyen aros por todo el espacio, entre uno y tres aros más que el número de defensores. Un equipo actúa de atacante y el otro de defensor. Los atacantes intentan colocar el balón (huevo) en un aro libre. Los defensores lo evitan ocupando en cada caso el aro con un pie. Si los defensores cogen el huevo se convierten en atacantes.</p> <p>V1: Los defensores variarán la forma de desplazamiento (pata coja, dos pies juntos...).</p> <p>V2: Se puede aumentar el número de balones.</p> <p><u>Estiramientos:</u> Practicamos distintos estiramientos que estamos realizando durante parte de este curso en algunas sesiones del mismo.</p>	<p>8'</p> <p>5'</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1- Realiza distintos tipos de pases. 2- Respeta el material y a los compañeros. 3- Participa activamente en las situaciones de juegos planteadas. 4- Sabe cuándo y a quién pasar. 5- Interacciona con los compañeros mediante pases y desplazamientos para que se la vuelvan a dar. 		
<p>OBSERVACIONES</p>		
<p>El trabajo de esta sesión va encaminado a que practiquen el pase y la recepción. Los jugadores trabajan el pase en desplazamiento e intentan darle posibilidades de pase a los compañeros.</p>		


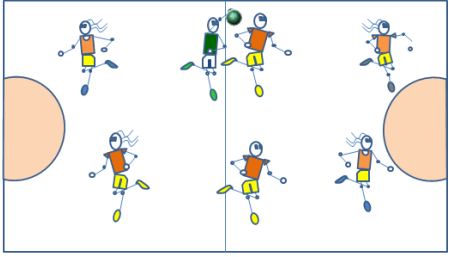


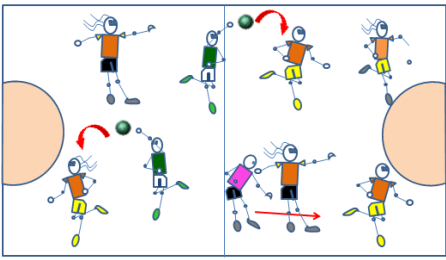
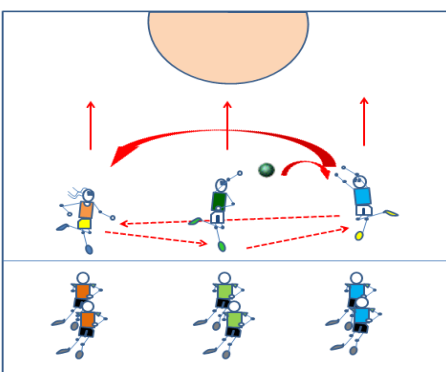
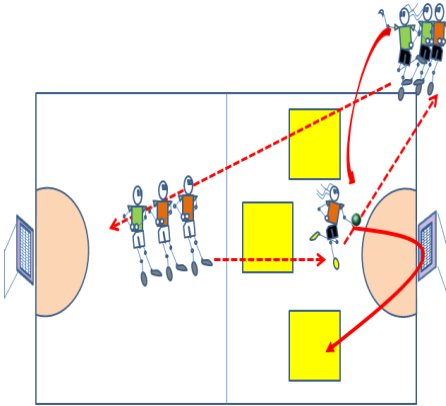
SESIÓN IV

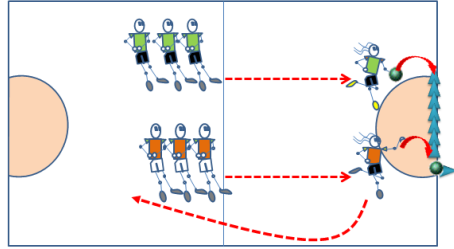
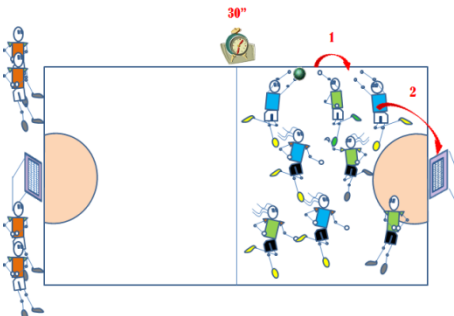
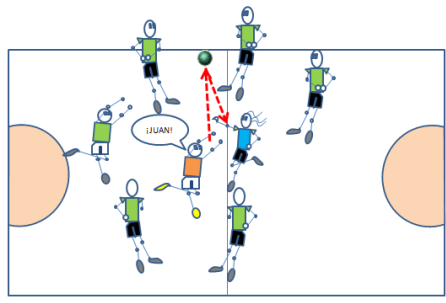
- "Tiro a la meta"
- Trabajo de pases con finalización en un tiro.

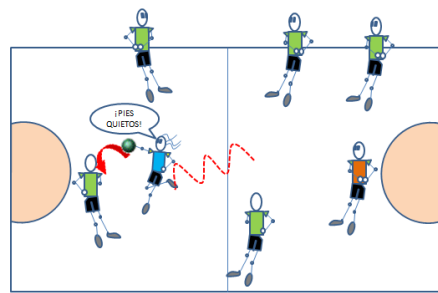
ESTRUCTURA DE LA SESIÓN IV TRABAJO DE PASES CON FINALIZACIÓN EN UN TIRO.	
Problema táctico a abordar en la sesión	Realización de pases a los compañeros de forma correcta, avanzar hacia una de las dos metas y conseguir un tiro.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formas jugadas: juegos simplificados y modificados con estructura semejante al tchoukball. ✓ Ejercicios técnicos. ✓ Resolución de problemas y Asignación de tareas.
Conciencia táctica	Habituarse a los alumnos a interactuar con los compañeros mediante el pase y la recepción. Adoptar medidas para que no siempre tire el mismo jugador, enseñándoles la importancia de que todos colaboren y participen.
Práctica de habilidades técnicas	Desplazamiento, pase y tiro.
Materiales y espacios necesarios	Balones, petos, conos pequeños, porterías, balones de gomaespuma. La sesión se desarrollará en el pabellón o la pista deportiva del centro educativo.

FECHA	SESIÓN Nº IV
Enero	Sesión 4 UD 6 (Sesión 31 del curso)
OBJETIVO GENERAL	
Conseguir mediante pases y desplazamientos tener la opción de un lanzamiento cómodo.	
OBJETIVOS	
Mejorar la realización de distintos tipos de pases. Realizar de forma correcta los pases. Trabajar la mecánica de tiro. Diferenciar tipos de tiros según su trayectoria.	
COMPETENCIAS	
En esta sesión vamos a trabajar las siguientes competencias: 1- Competencia social y ciudadana: La trabajamos mediante las tareas que	

<p>fomentan las cooperación en el aula y algunas actividades cooperativas que ayudan a resolver y mejorar conflictos.</p> <p>2- Aprender a aprender: Continuamente los alumnos dentro de esta UD están aprendiendo cosas nuevas que mejoran su concentración, que permiten transformar lo que aprenden en conocimiento propio que luego aplicarán a otras actividades de su vida diaria.</p> <p>3- Comunicación Lingüística: Cuando preguntamos a los alumnos como se juega al Tchoukball, que regla es esta...por qué se está haciendo mal un ejercicio...etc.</p> <p>4- Competencia Matemática: La trabajarán en actividades donde tengan que contar los puntos que logran en los distintos juegos.</p> <p>5- Autonomía e iniciativa personal: Los alumnos tienen que empezar a decidir en muchos de los juegos que vamos a llevar a cabo si pasan a un compañero o a otro, si no pasan...etc.</p>	
CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de diferentes tipos de ayudas a los compañeros en el pase. ✓ Importancia del pase en el Tchoukball. ✓ Conocimiento de la forma correcta de realizar un lanzamiento. ✓ Práctica del lanzamiento y diferentes tipos de tiros en el Tchoukball. 	
MATERIAL	LUGAR
Balones, petos, conos pequeños, porterías, balones de gomaespuma.	Pabellón o pista deportiva
DESARROLLO	 REPRESENTACIÓN
<p>Calentamiento:</p> <p><u>Tula:</u> Uno de los alumnos se la liga con un balón en las manos. Por el terreno de juego tendrá que ir a buscar y pillar al resto de alumnos que escapan de él. Cuando toque a alguno de ellos este pasará a ligársela mientras que el que se la quedaba pasará a escapar.</p> <p>V1: Diferentes tipos de desplazamientos, primero andando, luego corriendo...etc.</p> <p>V2: Cuando el que la liga pilla a uno en vez de cambiar papeles se la quedan los dos y así sucesivamente hasta que sólo quede uno.</p> <p><u>Balón quemado:</u> Con dos balones de gomaespuma dos alumnos la ligan. Tendrán que lanzar a los demás el balón y cada vez que le den a alguien este tendrá que pararse en el sitio y abrir las piernas y</p>	<p>4'</p> <p>6'</p>
	

<p>los brazos. Los demás compañeros podrán salvarles pasando por debajo de sus piernas. Acabará el juego cuando los dos con balón hayan pillado a todos y estén todos parados.</p> <p>V1: Se pueden introducir varios balones más.</p> <p>V2: Solo se puede lanzar a la cabeza, o al cuerpo...etc.</p>		
<p>Parte principal:</p> <p><u>La trenza:</u> Se ponen tres filas desde el centro del terreno de juego. El del centro tiene el balón y los tres salen hacia una de las metas. El que tiene el balón lo pasa hacia su derecha y va hacia el lugar del compañero al que ha pasado. El que recibe pasa a su izquierda y va al lugar al que ha pasado y así hasta llegar a la meta donde uno de los tres tira para que rebote.</p> <p>V1: Realizar el lanzamiento con una mano, con la otra o con las dos.</p> <p>V2: Puntuar que el rebote salga hacia un lado, hacia el otro o hacia arriba.</p> <p><u>Tiro a la zona:</u> Se divide al grupo en dos grupos. Al mismo tiempo marcamos tres zonas con chinos entre el centro del campo y el área prohibida en forma de cuadrado de 2x2 metros. Una de las filas se pone cerca del área prohibida, mientras que la otra lo hace en una esquina del campo. Los de la esquina con balones pasan a los de la fila del centro que realizan un lanzamiento a la meta cuyo rebote debe caer dentro de una de las zonas marcadas anteriormente con chinos para lograr un punto. El que lanza el balón va a recogerlo y se pone en la fila en la que no estaba antes.</p> <p>V1: Lanzar el balón desde más lejos, sólo con una mano, con las dos...etc.</p> <p>V2: Hacer más grandes o más pequeñas las zonas en las que tiene que caer el balón.</p> <p><u>Tiro al pato:</u> Se hacen dos equipos. Cada equipo tiene un balón y se colocan en dos filas en el centro del campo. Al otro lado</p>	<p>8'</p> <p>8'</p>	 

<p>se colocan un montón de conos pequeños que actúan como patos. El primero de cada equipo se desplazará hasta la zona prohibida y antes de llegar lanzará el balón para intentar tirar un cono pequeño. Si lo tira se lo lleva y será un punto, sino lo tira coge el balón y lo pasa a su compañero de la fila que hará lo mismo. Gana el que más patos tire.</p> <p>V1: Obligarles a lanzar con la derecha sólo o con la izquierda sólo.</p> <p>V2: Que cuando lancen el cono tengan que ir rápido a recogerlo porque se lo pueden quitar los rivales.</p> <p><u>Balontiempo:</u> Se hacen tres equipos diferenciados con petos. Uno de los equipos espera detrás de una portería. Los otros dos juegan un partido de balonmano pero sin que puedan robar la pelota o tocar al rival (sólo vale interceptar pases). El balón es como una bomba y tienen 30 segundos para tirar a la meta y que rebote. Si lo consiguen volverán a atacar al equipo que estaba detrás de la portería en el campo contrario. En el caso de que fallen, será el equipo defensor el que atacará a los que están esperando.</p> <p>V1: Se puede reducir el tiempo antes de tirar.</p> <p>V2: Marcar que den un número de pases antes de tirar, o que todos toquen el balón antes de hacerlo.</p>	<p>8'</p> <p>8'</p>	 
<p>Vuelta a la calma:</p> <p><u>Bomba:</u> Un balón. Todos alrededor de un círculo en el centro del terreno de juego. Uno de los alumnos lanza el balón al aire y dice un nombre. El compañero nombrado intenta cogerla y si la coge vuelve a lanzarla diciendo otro nombre. En el momento que uno no la coja el resto escapa hasta que el compañero consiga coger el balón. Una vez que esto suceda el que la coge dirá “pies quietos”. Todos los demás se paran y él con el balón en las manos dará tres pasos y lanzará para intentar dar a un compañero que no puede</p>	<p>8'</p>	


<p>mover los pies para intentar evitarlo. Si le da se la liga al que ha dado, si no le da se la sigue ligando él.</p> <p>V1: En vez de decir nombres podemos hacer que digan alguna de las reglas del Tchoukball.</p> <p>V2: Se puede hacer que el que lanza tenga más pasos antes de lanzar.</p> <p><u>Estiramientos:</u> Practicamos diferentes tipos de estiramientos que hemos realizado a lo largo del curso.</p>	<p>5'</p>	
--	-----------	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1- Realiza distintos tipos de pases.
- 2- Respeta el material y a los compañeros.
- 3- Participa activamente en las situaciones de juegos planteadas.
- 4- Sabe cuándo y a quién pasar.
- 5- Interacciona con los compañeros mediante pases y desplazamientos para que se la vuelvan a dar.
- 6- Realiza de forma correcta diferentes tipos de tiros.
- 7- Elige la opción correcta de tiro.

OBSERVACIONES

El trabajo de esta sesión va encaminado a que practiquen el tiro, sin dejar de lado por supuesto que previamente ha tenido que haber un trabajo anterior en equipo tanto de pases como de diferentes desplazamientos.




SESIÓN V

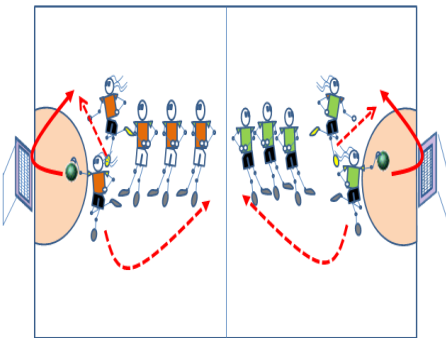
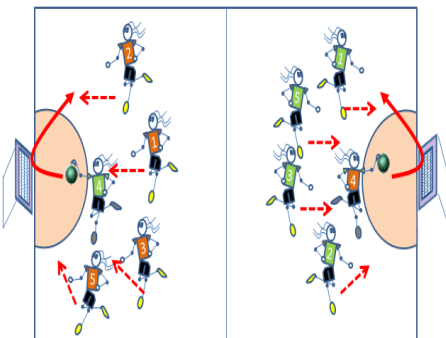
- "A ver si la coges"
- Trabajo de pases con finalización en un tiro y la posterior recepción.

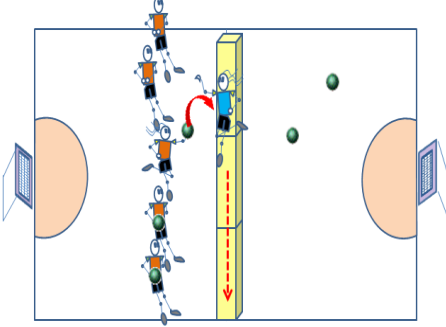
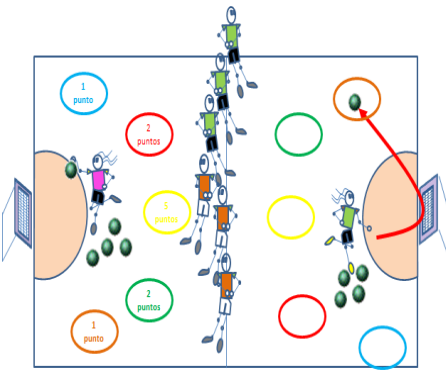
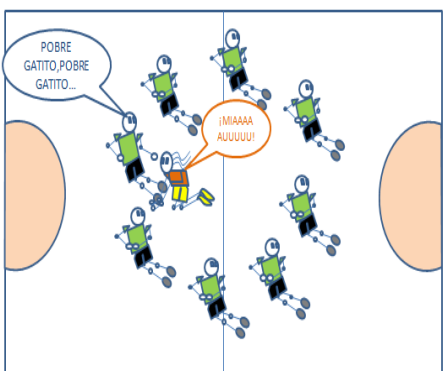
**ESTRUCTURA DE LA SESIÓN V
TRABAJO DE PASES CON FINALIZACIÓN EN UN TIRO.**

<p>Problema táctico a abordar en la sesión</p>	<p>Realización de pases a los compañeros de forma correcta, avanzar hacia una de las dos metas. Conseguir un lanzamiento y su posterior recepción.</p>
<p>Metodología</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formas jugadas: juegos simplificados y modificados con estructura semejante al tchoukball. ✓ Ejercicios técnicos. ✓ Resolución de problemas y Asignación de tareas.

Conciencia táctica	Habituarse a los alumnos a interactuar con los compañeros mediante el pase y la recepción. Adoptar medidas para que no siempre tire el mismo jugador, enseñándoles la importancia de que todos colaboren y participen. Buscar el lugar adecuado para recibir la pelota después de un lanzamiento.
Práctica de habilidades técnicas	Desplazamiento, pase, tiro y recepción.
Materiales y espacios necesarios	Balones porterías, conos, petos, picas y un pañuelo. La sesión se desarrollará en el pabellón o la pista deportiva del centro educativo.

FECHA		SESIÓN Nº V	
Enero		Sesión 5 UD 6 (Sesión 32 del curso)	
OBJETIVO GENERAL			
Conseguir que realicen lanzamientos y posteriormente recepcionen el rebote.			
OBJETIVOS			
<p>Mejorar el trabajo de recepción de la pelota. Realizar de forma correcta los lanzamientos. Hacer lanzamientos acorde a las características de los que recepcionan. Buscar el lugar adecuado para recepcionar la pelota.</p>			
COMPETENCIAS			
<p>En esta sesión vamos a trabajar las siguientes competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Competencia social y ciudadana: La trabajamos mediante las tareas que fomentan las cooperación en el aula y algunas actividades cooperativas que ayudan a resolver y mejorar conflictos. 2- Aprender a aprender: Continuamente los alumnos dentro de esta UD están aprendiendo cosas nuevas que mejoran su concentración, que permiten transformar lo que aprenden en conocimiento propio que luego aplicarán a otras actividades de su vida diaria. 3- Comunicación Lingüística: Cuando preguntamos a los alumnos como se juega al Tchoukball, que regla es esta...por qué se está haciendo mal un ejercicio...etc. 4- Competencia Matemática: La trabajarán en actividades donde tengan que contar el número de pases o los alumnos en cada uno de los agrupamientos. 5- Autonomía e iniciativa personal: Los alumnos tienen que empezar a decidir en muchos de los juegos que vamos a llevar a cabo si pasan a un compañero o a otro, si no pasan...etc. 			
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de diferentes tipos de ayudas a los compañeros en el pase. ✓ Importancia de la colocación en el Tchoukball. ✓ Conocimiento de la forma correcta de realizar la recepción. ✓ Práctica de la recepción y conocimiento de la importancia en el Tchoukball. ✓ Practica de distintos tipos de lanzamientos. ✓ Búsqueda de espacios libres. 			
MATERIAL		LUGAR	
Balones porterías, conos, petos, picas y un pañuelo.		Pabellón o pista deportiva	
DESARROLLO		REPRESENTACIÓN	
<p>Calentamiento:</p>			

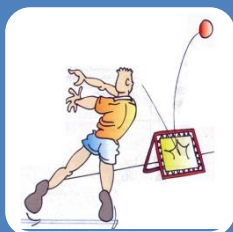
<p>equipos. Cada equipo en una mitad del campo con un balón. Se sitúan en fila enfrente de una portería. El primero con balón lanza y el segundo intenta recepcionar, cuando la coja la vuelve a lanzar y la intentará coger el tercero y así sucesivamente. El que lanza va rápido al final de la fila. Si el que tiene que recepcionar no la coge quedaría eliminado o se le restaría puntos. Gana el último que queda o el que más puntos tenga al final.</p> <p>V1: Que sólo lancen con una mano o con las dos.</p> <p>V2: Juntar las dos filas y que jueguen todos juntos.</p>	<p>8'</p>	
<p><u>Recojo en equipo:</u> Se divide a la clase en dos equipos. Cada uno de los miembros del equipo tendrá un número. Cada equipo se encontrará en una de las mitades del campo. Los equipos se encontrarán dando pases entre ellos sin que caiga el balón y cuando el profesor diga un número el que tenga el número de cada equipo tendrá que recibir el balón. Recepcionará un pase de sus compañeros y correrá hasta el campo contrario para hacer un lanzamiento. Mientras tanto el resto de compañeros de uno y otro equipo correrán para posicionarse de la mejor forma posible para recepcionar esa pelota. Cada vez que consigan recepcionarla un punto.</p> <p>V1: Hacer que sólo puedan ir a recepcionar el número anterior y posterior al que se dice.</p> <p>V2: Introducir dos balones y que lance dos de ellos, uno primero y otro después, para que los receptores estén atentos y hagan ayudas.</p>	<p>8'</p>	
<p><u>Pasar por el banco:</u> Todos los alumnos con un balón de goma espuma menos uno de ellos que no tiene nada. El que no tiene nada tiene que ir avanzando por un par de bancos suecos situados en el centro mientras los demás por orden le lanzan los balones. Si el del banco se cae pasará a ligársela otro y conseguirá punto cada vez</p>		

<p>que atrape uno de los balones que le lancen desde fuera. V1: Que lancen a más distancia o a menos distancia. V2: Que pueda caerse una vez del banco y volverse a levantar.</p>		
<p>Vuelta a la calma: <u>Campeonato de lanzamientos:</u> Cada uno tendrá cinco lanzamientos posibles para hacer. Se pondrán aros de distintos colores y a diferentes distancias. Cada uno realizará los lanzamientos e intentará que rebote dentro del aro. Cada aro dependiendo de los colores tendrá una puntuación y cada vez que el balón bote en uno de los aros sumará esos puntos. Gana el que más puntos logre. V1: Ponerlos por parejas o tríos y que uno lance cinco y tengan que ir los balones donde están sus compañeros. V2: Lanzar con una mano, con la otra, con las dos...etc.</p> <p><u>Pobre gatito:</u> Nos colocamos sentados en corro situándose en el medio el que juega como gato. Se desplaza a cuadrupedia teniendo libertad para realizar gestos y sonidos propios de los gatos. Cuando quiera buscar una casa se parará delante de algún compañero y le saludará con tres “miau”, éste deberá responderle acariciándole a la vez que le dice “pobre gatito, pobre gatito, pobre gatito” procurando no reírse ni sonreír, pues si lo hace pasará a ser el gatito y el gatito ocupará su casa. Si no se ríe el gatito deberá ir a buscar otra casa.</p>	<p>8’</p> <p>5’</p>	 
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>		
<p>1- Realiza distintos tipos de lanzamientos.</p>		

- 2- Respetar el material y a los compañeros.
- 3- Participar activamente en las situaciones de juegos planteadas.
- 4- Saber cuándo y a quién pasar.
- 5- Interaccionar con los compañeros mediante pases y desplazamientos para que se la vuelvan a dar.
- 6- Saber colocarse para recepcionar de forma correcta.

OBSERVACIONES

El trabajo de esta sesión va encaminado a realizar todas las habilidades específicas del Tchoukball.




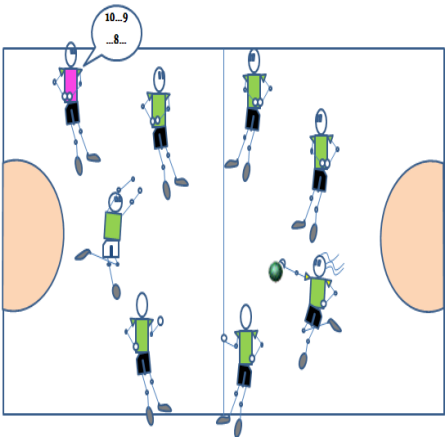
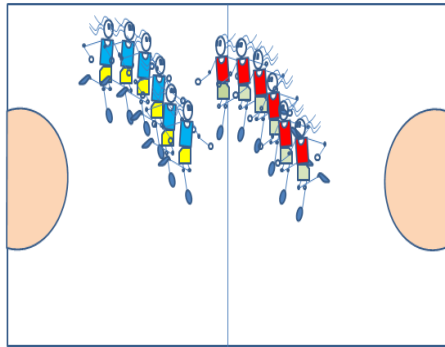
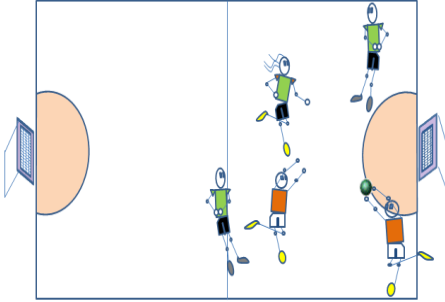
SESIÓN VI

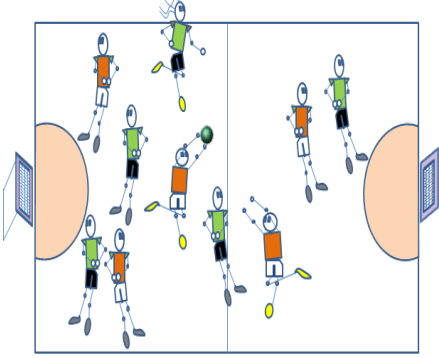
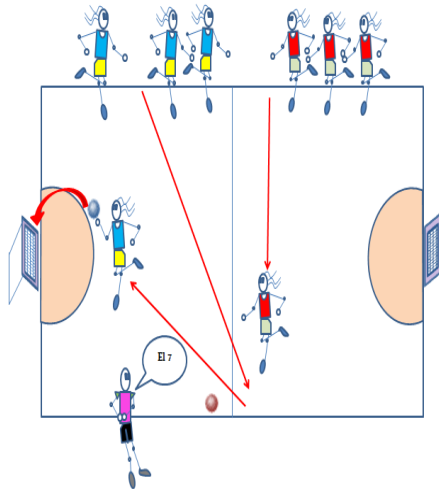
- "Jugamos, pasamos y nos divertimos"
- Trabajo técnico-táctico del Tchoukball en con juegos adaptados.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN VI TRABAJO DE PASES CON FINALIZACIÓN EN UN TIRO.

Problema táctico a abordar en la sesión	Realización de diferentes acciones técnico-tácticas del tchoukball. Juegos en inferioridad y superioridad numérica. Juego real adaptado.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formas jugadas: juegos simplificados y modificados con estructura semejante al tchoukball. ✓ Ejercicios técnicos. ✓ Resolución de problemas y Asignación de tareas.
Conciencia táctica	Habituarse a los alumnos a interaccionar con los compañeros mediante el pase y la recepción. Adoptar medidas para que jueguen todos en grupo. Concienciar a los alumnos para que no molesten a los rivales y sin embargo se posicionen de forma correcta para una mejor recepción.
Práctica de habilidades técnicas	Desplazamiento, pase, tiro y recepción.
Materiales y espacios necesarios	Balones, petos y porterías. La sesión se desarrollará en el pabellón o la pista deportiva del centro educativo.

FECHA		SESIÓN Nº VI	
Enero		Sesión 6 UD 6 (Sesión 33 del curso)	
OBJETIVO GENERAL			
Conseguir que se habitúen al juego del tchoukball y lo practiquen fuera del colegio.			
OBJETIVOS			
<p>Mejorar el trabajo en equipo. Interaccionar con los compañeros. Respetar las reglas del juego. Comunicarse con los compañeros para evitar los puntos del rival.</p>			
COMPETENCIAS			
<p>En esta sesión vamos a trabajar las siguientes competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Competencia social y ciudadana: La trabajamos mediante las tareas que fomentan las cooperación en el aula y algunas actividades cooperativas que ayudan a resolver y mejorar conflictos. 2- Aprender a aprender: Continuamente los alumnos dentro de esta UD están aprendiendo cosas nuevas que mejoran su concentración, que permiten transformar lo que aprenden en conocimiento propio que luego aplicarán a otras actividades de su vida diaria. 3- Comunicación Lingüística: Cuando preguntamos a los alumnos como se juega al Tchoukball, que regla es esta...por qué se está haciendo mal un ejercicio...etc. 4- Competencia Matemática: La trabajarán en actividades donde tengan que contar el número de pases o los alumnos en cada uno de los agrupamientos. 5- Autonomía e iniciativa personal: Los alumnos tienen que empezar a decidir en muchos de los juegos que vamos a llevar a cabo si pasan a un compañero o a otro, si no pasan...etc. 			
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de la situación de los diferentes compañeros. ✓ Importancia del pase y la recepción en el juego. ✓ Conocimiento y anticipación del lugar de recepción de la pelota. ✓ Mejora de la decisión para pasar, lanzar, recepcionar...etc. ✓ Práctica del juego real. 			
MATERIAL		LUGAR	
Balones, petos y porterías.		Pabellón o pista deportiva	
DESARROLLO		 REPRESENTACIÓN	
<p>Calentamiento: <i>El explotador:</i> Se divide la clase en dos</p>			

<p>equipos. Cada equipo con un balón y un círculo. Tendrán que pasarse la pelota unos a otros imaginándose que es una bomba. El profesor en un momento determinado empezará la cuenta atrás y cuando llegue a cero la bomba explotará. El jugador quedará eliminado si realiza un mal pase, una mala recepción, cae la pelota o justo la tiene en su poder cuando el profesor diga cero. En el caso de que explote en el aire será eliminado el último que tocó la pelota.</p> <p>V1: Hacer los pases sólo con una mano, con la otra, con las dos...etc.</p> <p>V2: Evitar que los pases vayan al compañero de la derecha o de la izquierda.</p> <p><u>El gusano loco:</u> Se divide al grupo en dos equipos. Se ponen en fila uno detrás de otro agarrados por la cintura como si fueran dos gusanos. El objetivo de la cabeza del gusano (los alumnos que están en el primer lugar) es intentar tocar la cola del otro gusano, mientras que el otro equipo intenta lo mismo. No se podrán separar los gusanos y ganará un punto cada vez que la cabeza de uno toque la cola del otro. Irán cambiando de posición en el grupo.</p>	<p>6'</p> <p>4'</p>	 
<p>Parte principal:</p> <p><u>Trabajo en superioridad e inferioridad:</u> Se divide a la clase en grupos y trabajaran con trabajos de inferioridad y superioridad numérica, primero en una meta y luego la acción pasará a desarrollarse en dos metas.</p> <p>El trabajo será primero de 2x2, 3x2, 3x3, 4x3, 4x4, 5x4 y 5x5.</p> <p>V1: Establecer diferentes objetivos dependiendo del ejercicio.</p>	<p>35'</p>	

		
<p>Vuelta a la calma: <i>El pañuelo con balón:</i> Se divide a los alumnos en dos equipos. Cada equipo tiene un capitán que pone a sus compañeros un número. Cada uno con un número aguardará su turno detrás de una línea. Cuando el profesor diga un número cada uno de los miembros de cada equipo que tenga ese número saldrá a buscar el balón que está en el medio correspondiente a su equipo, lo cogerá e intentará lanzar a la meta y que rebote antes que el de su rival. El que antes lo consiga logrará un punto. V1: Hacer que el lanzamiento sea con la derecha solo, con la izquierda...etc. V2: Hacer que también tenga que recoger el balón.</p>	<p>8'</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1- Realiza distintos tipos de lanzamientos. 2- Respeta el material y a los compañeros. 3- Participa activamente en las situaciones de juegos planteadas. 4- Sabe cuándo y a quién pasar. 5- Interacciona con los compañeros mediante pases y desplazamientos para que se la vuelvan a dar. 6- Sabe colocarse para recibir de forma correcta 7- Entiende las diferentes situaciones del juego. 8- Decide por si sólo la mejor opción para su equipo. 		
<p>OBSERVACIONES</p>		
<p>El trabajo de esta sesión va encaminado a realizar trabajo específico de tchoukball. Este trabajo será en partidos con inferioridad y superioridad numérica donde los alumnos tendrán que mejorar su capacidad de decisión a través de las actividades que han practicado en la Unidad Didáctica.</p>		

11. Bibliografía

- ✚ Blázquez, D. (2010). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona. INDE.
- ✚ Contreras, O. R., de la Torre, E. y Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Síntesis. Madrid.
- ✚ Devis, J. (1996). *Educación Física, deporte y currículum*. Investigación y desarrollo curricular. Madrid. Visor.
- ✚ Heidi, Y., Lori, E. y Pierre-Alain, G. (1005). Tchoukball: A New Game Concept for Physical Education. *Strategies: a journal for physical an sport educators*. Vol. 18 (3), 23-26.
- ✚ Méndez, A. (coord.). (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva*. Unidades didácticas sobre deportes de invasión. Sevilla. Wanceulen.
- ✚ REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- ✚ Rodríguez, J. R. (2009). Tchoukball. Un deporte de equipo novedoso. Propuesta de aplicación en Secundaria. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. Nº 16, pp. 75-79.