



Propuesta de Datchball educativo para el desarrollo integral en Educación Física

Proposal of educational Datchball for comprehensive development in Physical Education

Eva Guijarro^{1*}, Irene Rocamora², Alberto Pérez-Torralba³ y María de las Mercedes Chicote-Beato⁴

¹Universidad Internacional de La Rioja, <https://orcid.org/0000-0002-0701-7409>; ²Centro de Enseñanza Superior Don Bosco, <https://orcid.org/0000-0002-4769-6477>; ³Universidad Nacional de Educación a Distancia, <https://orcid.org/0000-0002-7912-4457>; ⁴Universidad de Castilla-La Mancha, <https://orcid.org/0000-0002-5647-6177>

*Autora para correspondencia: eva.guijarro@unir.net

DOI: <https://doi.org/10.55166/reefd.v440i2.4535>

RESUMEN

Ciertos contenidos en Educación Física (EF) han sido criticados por considerar que no potencian un enfoque adecuado en el contexto educativo. En esta línea destacan los contenidos cuyo objetivo es eliminar mediante “golpeos” a otros compañeros, por ejemplo, a través de una pelota. En este sentido, la principal crítica a estos juegos o deportes es que el propio alumnado es el blanco del juego. Un deporte que posee una dinámica similar es el datchball, que ha ganado importancia en el contexto nacional en los últimos años y, en muchas ocasiones, no se aprovechan las potencialidades de este deporte. Por tanto, la siguiente propuesta presenta un enfoque educativo del datchball para la formación integral en EF, incluyendo estrategias específicas cuyo objetivo es el desarrollo de los cuatro dominios de aprendizaje: físico, cognitivo, social y afectivo. Se espera que, a través de un enfoque educativo que busque el desarrollo holístico del alumnado, sea posible la inclusión, implicación y aprendizaje del alumnado a través de un contenido alternativo.

Palabras clave: Deportes alternativos; participación activa; equidad; enfoque centrado en el alumnado; educación en valores.

ABSTRACT

Certain Physical Education (PE) contents have been criticized for not promoting an approach that is appropriate for the educational context. Particularly noteworthy in this regard are those contents that involve eliminating other classmates by “hitting” them, for example, with a ball. In this sense, the main criticism of these games or sports is that students themselves are the targets of the game. One sport with a similar dynamic is datchball, which has gained importance in the national context in recent years and, in many cases, the potential of this sport is not fully exploited. Therefore, the following proposal presents an educational approach to datchball for comprehensive PE teaching, including specific strategies aimed at developing the four domains of learning: physical, cognitive, social, and affective. It is hoped that, through an educational approach that seeks the holistic development of students, it will be possible to promote inclusion, involvement, and learning through alternative contents.

Keywords: Alternative sports; active participation; equality; student-based approach; values education.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física (EF) tiene un gran potencial para promover en el alumnado variedad de aprendizajes y valores. Concretamente, permite el desarrollo de aspectos como la mejora de la coordinación, de habilidades específicas o de aspectos sociales y afectivos (Bailey et al., 2009), como la responsabilidad o la deportividad.

La investigación sugiere que, en el contexto de la EF, los chicos presentan una mayor motivación y disfrute en comparación con las chicas (Navarro-Patón et al., 2024). Este hecho podría explicarse porque tradicionalmente en EF se han priorizado los intereses masculinos en la práctica, permitiendo que los chicos más hábiles sean los líderes en actividades que priorizan la fuerza, la velocidad y el contacto físico, en comparación con las chicas (Sánchez-Álvarez et al., 2020). Además, se demuestra que el estilo de enseñanza del profesorado influye significativamente en la motivación del alumnado (Diloy-Peña et al., 2026).

Por tanto, en un esfuerzo por mejorar la calidad de la enseñanza deportiva en las clases de EF, los propios docentes han ido incorporando prácticas y enfoques alternativos, como los deportes alternativos y el empleo de estrategias que posicionen al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en busca de una renovación pedagógica que pueda influir positivamente en los intereses y motivaciones del alumnado. En definitiva, la enseñanza de juegos y deportes alternativos desde un enfoque centrado en el alumnado, podría favorecer experiencias de aprendizaje más inclusivas, significativas y motivadoras (Miranda-Ullán et al., 2024).

Los deportes alternativos en Educación Física

Los deportes alternativos persiguen como uno de sus principales objetivos la búsqueda de una mayor implicación de los participantes (Calle et al., 2023), permitiendo su adaptación a las características y necesidades del alumnado (Robles y Robles, 2021), en parte debido a la flexibilidad para ajustar los reglamentos y por la búsqueda de modificación de elementos de los deportes tradicionales para mejorar la accesibilidad del alumnado (Caldevilla y Zapatero, 2022).

Estos contenidos podrían influir positivamente en los dominios de aprendizaje del alumnado: físico, cognitivo, social y afectivo. En su vinculación con el dominio físico, se asocian al desarrollo de competencias motrices (Griggs y Fleet, 2021), favoreciendo el desarrollo de habilidades motrices, perceptivo-motrices, físicas, sociomotrices y sensomotrices (Barrionuevo, 2019; Calle et al., 2023), contribuyendo también al desarrollo de componentes de carácter cognitivo, como la creatividad y la autonomía (Caldevilla y Zapatero, 2022).

Además, también permiten desarrollar habilidades psicosociales y psicoemocionales, mejorando la confianza, afianzando y desarrollando el carácter o la compasión (Säfvenbom et al., 2018). Por otra parte, se ha demostrado también su implicación en variables como la coeducación, la igualdad de género (Cohen et al., 2014) o la no discriminación, la solidaridad y la tolerancia, resaltando el trabajo en equipo y la cooperación (Hernández-Beltrán et al., 2021), favoreciendo el disfrute, equiparando el nivel de partida de los jugadores y alejándose del rendimiento (Caldevilla y Zapatero, 2022).

La inclusión de este tipo de deportes en las aulas añade un componente novedoso que permite aumentar el compromiso con la asignatura, incidiendo en la motivación de los estudiantes y, por lo tanto, favoreciendo la consecución de los contenidos establecidos dentro del currículo educativo (Rojo-Ramos et al., 2023). Autores como Mayo et al. (2024) apoyan esta afirmación sugiriendo que la satisfacción de necesidades psicológicas básicas, entre las que se encuentra la novedad, predicen experiencias positivas en el alumnado, siendo éste un factor determinante para el fomento de experiencias significativas. Por otro lado, una de las dificultades encontradas en algunos de los deportes considerados como tradicionales, es el material o el espacio requerido para poder llevarse a cabo en las clases de EF. En este caso, los deportes alternativos surgen, en parte, por la necesidad de adaptar esa práctica a la realidad de los centros



educativos. Es por ello que muchos de estos deportes han sido desarrollados por los propios docentes de EF, con un claro enfoque de adaptación al aula. De esta manera, los deportes alternativos se caracterizan por ser de fácil introducción en el aula, y permiten, incluso, la utilización de material autoconstruido (Barbero, 2000; Rojo-Ramos et al., 2023).

El datchball: un deporte nacido en las aulas

Un deporte que ha recibido gran atención en el contexto educativo en los últimos años es el datchball. Este deporte nació en el año 2006 en el Colegio Diputación Provincial de Brea de Aragón (Zaragoza) de la mano del maestro de EF Roberto Navarro, junto con sus alumnos de 5º de Educación Primaria. Este deporte se origina como una herramienta para el desarrollo de aspectos cognitivos, socio-emocionales y motrices (Navarro, 2018). Además, según Navarro (2018), el datchball se rige bajo las señas de identidad de “esfuerzo, diversión, superación, igualdad, competición y cooperación” (p. 44). Ramos-Pérez et al. (2021) destacan que los deportes de blanco humano, concretamente el “mate”, permiten el desarrollo de aspectos de la toma de decisión tales como la atención, la anticipación y la memoria. Por otro lado, Jaquete y Ramírez (2021), sugieren que el datchball es un deporte que permite mejorar la empatía y la cooperación no condicionada, favoreciendo el aumento de la inteligencia interpersonal. Además, también se ha demostrado que es un contenido que favorece la inclusión de todo el alumnado en EF (Menescardi y Villarrasa-Sapiña, 2022).

Pese a estos beneficios, deportes como el dodgeball, con características similares al datchball, ha generado gran debate en cuanto a si la utilización de estos deportes es adecuada o no en el contexto de la EF. Por un lado, los defensores de este tipo de juegos afirman que despiertan gran motivación entre el alumnado y que permite el desarrollo de habilidades importantes (Butler et al., 2021), como podrían ser lanzar, atrapar, esquivar, agacharse, mantener el equilibrio o apuntar. Por el contrario, aquellos docentes e investigadores en contra de este tipo de deportes afirman que es un juego en el que predomina la competición por encima de la colaboración, promueve la violencia y la eliminación, convierte a los niños en objetivos físicos y emocionales o promueve escasa participación de los que más la necesitan, haciendo que los estudiantes más fuertes y habilidosos intimiden a otros compañeros (Butler et al., 2021; MacDonald, 2005). De hecho, el dodgeball ha sido considerado como un juego inapropiado en el contexto de la EF por la *National Association for Sport and Physical Education* en Estados Unidos, y fue incluido en “el muro de la vergüenza”.

Si bien en la creación del datchball los autores desconocían el dodgeball, posteriormente lo consideraron el padre del datchball (Navarro, 2018). Estos dos deportes comparten numerosas similitudes en cuanto a esencia y principios de juego. Sin embargo, es importante conocer algunas de las principales diferencias entre ambos (Asociación Internacional de Datchball, 2024; World Dodgeball Federation, 2024) (Tabla 1):

Tabla 1*Diferencias entre el datchball y el dodgeball.*

Carac- terística	Datchball	Dodgeball
Número de pelotas	Tres pelotas de gomaespuma de diferente dureza y tamaño dependiendo de la categoría.	Cinco pelotas de mayor dureza que en datchball.
Equipos mixtos	Se juega en equipos mixtos.	Tres categorías de competición: masculina, femenina y mixta.
Dimensiones del terreno de juego	Distintas dimensiones atendiendo a la categoría, pero no al género (mayores dimensiones en categoría absoluta). No existe un tiempo determinado para el partido, aunque se acorta el campo cada tres (línea blanca) y seis minutos (línea roja). Vencerá el equipo que golpea y elimina a todos los jugadores del equipo contrario.	Distintas dimensiones atendiendo al género (mayores dimensiones en categoría masculina).
Tiempo de juego		Los partidos tienen una duración de 40 minutos, divididos en dos partes de 20 minutos en las que puntúan los sets ganados por cada equipo.
Inicio de la partida	Las pelotas pueden ser alcanzadas y lanzadas una vez que el árbitro da la señal de salida.	Las pelotas deben ser activadas pasando la línea de activación situada a tres metros de la línea central de la pista antes de ser lanzadas.
Enfoque	Sus reglas se crean en el propio contexto educativo, por lo que tiene un enfoque inclusivo y adaptado a dicho contexto.	Presenta un enfoque más competitivo, habiendo líneas laterales y de fondo que eliminan a los jugadores.

Reflexiones en torno al datchball en el contexto educativo

A pesar de ser un deporte creado en la escuela y, por tanto, poseer un carácter eminentemente educativo y coeducativo, los efectos positivos asociados a estas buenas intenciones no se manifestarán si se pierde la esencia educativa e integral para su enseñanza. Es decir, el contenido por sí mismo, no permitirá el desarrollo de valores positivos, sino que será el enfoque adoptado en su enseñanza el que permita conseguir los objetivos didácticos establecidos. En este sentido, aunque el autor original del deporte creó documentación para su enseñanza inicial, con sesiones completas, no existen gran cantidad de recursos en relación a su enseñanza, que permita al docente tener una base sobre la que elaborar sus situaciones de aprendizaje, con estrategias específicas para potenciar objetivos vinculados a los distintos dominios de aprendizaje.

El objetivo de este artículo es presentar una propuesta didáctica basada en estrategias prácticas centradas en el alumno para la incorporación de este contenido de forma educativa en las aulas, con el fin de contrarrestar los resultados negativos (p. ej., violencia, exclusión) que se pueden desarrollar con enfoques inadecuados (p. ej., enfoques que priorizan exclusivamente la competición y el resultado final, en lugar del proceso), especialmente considerando contenidos de blanco móvil humano.

PLANTEAMIENTO DE LA EXPERIENCIA**Propuesta didáctica**

Esta propuesta didáctica se dirige al alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria (5º y 6º curso), aunque puede ser adaptada a cursos anteriores (p. ej., 3º y 4º) y posteriores (primeros cursos de Educación Secundaria).

El objetivo principal de la propuesta es promover el desarrollo integral en EF a través de la práctica de un deporte alternativo, el *datchball*. En la Figura 1 se muestra un resumen de los pilares básicos de la propuesta, organizados por los dominios de aprendizaje que deberán ser priorizados a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 1

Desarrollo integral a través de los dominios cognitivo, físico, social y afectivo.



Estrategias didácticas para el desarrollo integral del *datchball* en EF

Tal y como se mencionaba en el apartado introductorio, este tipo de contenidos ha contado con defensores y detractores. Dos de las críticas principales hacia este tipo de contenidos es considerar al jugador como un “blanco” y la eliminación de jugadores, que limita la práctica. A continuación, se expone cada una de estas críticas y posibles soluciones, aunque se abordarán en profundidad a través de estrategias específicas a lo largo de la propuesta:

- **Respeto a los compañeros:** puesto que en este deporte el alumnado actúa como un blanco móvil será esencial que se respete un principio primordial, como es el cuidado a los compañeros. Para ello, se seguirá la premisa de lanzamiento por debajo de la cintura del oponente. En caso de que algún lanzamiento golpee a otra zona corporal, haciendo daño a un compañero, rápidamente se deberá pedir perdón y preocuparse por el compañero que ha sido golpeado.

- **Juegos de eliminación:** se recomienda el diseño de juegos que respeten la participación activa durante las sesiones de EF. Por este motivo, aunque el *datchball* sea un deporte de eliminación, es muy sencillo trabajarlo de una forma educativa practicando una variedad de juegos modificados en los que la eliminación no es permanente y se mantiene el nivel de participación activa del alumnado.

A continuación, se presentan estrategias específicas para la implementación de un enfoque educativo del *datchball*, partiendo de las dos críticas previas “respeto a los compañeros” y “juegos de eliminación”.

Fomento de la deportividad

La deportividad debe ser uno de los elementos en torno a los que gire la enseñanza-aprendizaje de este deporte. En la Tabla 2, se plantean ejemplos de estrategias que persiguen potenciar la deportividad.

Tabla 2

Estrategias para potenciar la deportividad.

Estrategia	Descripción
Resolución de conflictos	Un problema frecuente en cualquier aula de EF son los conflictos. Como error docente, en muchas ocasiones pretendemos que el alumnado sepa gestionar dichos conflictos, sin embargo, para ello, debe haber un enfoque específico para conseguir tal fin. Se debe enseñar al alumnado cómo resolver conflictos, fomentando la identificación de las causas del conflicto, trabajando las habilidades de autorregulación, así como la escucha activa y profunda. Por ejemplo, se puede crear una zona específica para que el alumnado gestione estas situaciones, buscando un alumno neutral, que actúe como mediador y que ayude en dicha resolución. De esta manera, se creará un entorno en el que comprender los diferentes puntos de vista y las causas de la falta de entendimiento. Se contará con la supervisión del docente siempre que sea necesario, aunque se debe dejar tiempo para la resolución, siendo guías, pero sin restar importancia al alumnado en el proceso de aprendizaje en la gestión y resolución de conflictos.
Contrato de deportividad	Se negociará un contrato de deportividad entre el alumnado y el profesorado, en el que quedarán plasmadas las normas de clase más importantes. Tanto el profesorado como el alumnado firmarán dicho acuerdo, mostrando su predisposición a cumplir con las normas establecidas. Es importante que, desde el primer momento, el alumnado sea consciente de la importancia de ser honestos durante los juegos y partidos de datchball.
Incorporación del rol de árbitro	De carácter rotativo, para que todo el alumnado pueda vivenciarlo. Este rol permitirá al alumnado conocer la dificultad en el arbitraje de este deporte, por el dinamismo que presenta y la cantidad de situaciones que pueden aparecer en pocos segundos. De esta manera, se favorece que el alumnado entienda las decisiones que tiene que tomar este rol y disminuyan los conflictos asociados, al mismo tiempo que conocerán en profundidad el reglamento del deporte.
Comité de arbitraje	El objetivo de la creación de este comité será que el alumnado tenga reuniones semanales con el docente para comentar aquellos aspectos que impidan la deportividad en el transcurso de las sesiones. El comité podrá asumir el rol de reforzar las reglas del deporte con sus compañeros.
Rituales propios del deporte	En el datchball es esencial que el jugador esté concienciado de que su participación debe ser deportiva, respetando los rituales propios de este deporte. Algunos ejemplos son dar la mano antes de comenzar el partido y entre partida y partida, levantar la mano y abandonar el campo si el jugador es golpeado o pedir perdón si un jugador golpea haciendo daño a otro.
Puntuaciones	Se sumarán puntos por comportamientos de deportividad durante las sesiones. Además, si se desarrollase alguna competición intra-clase, se proporcionarán también puntos por deportividad, no solo por victorias, tal y como se registra en el reglamento. Es decir, un equipo que consigue más victorias que otro en el juego, no tiene por qué ganar la partida.
Evaluación	Se diseñarán instrumentos para formar en deportividad. Por ejemplo, instrumentos de coevaluación y autoevaluación sobre el arbitraje de un compañero o sobre el propio arbitraje, o sobre conductas deportivas percibidas.
Debates finales	Podrían ser útiles para resolver problemas que surjan en el transcurso de las sesiones o durante los partidos. No solo se utilizarán cuando haya un problema que resolver, sino como un espacio sano y educativo para que el alumnado disponga de momentos para ser escuchado y pueda aportar sugerencias personales o de equipo.

Fomento del rendimiento de juego

La comprensión del juego y el desarrollo de habilidades propias del deporte es un objetivo prioritario en EF. En la Tabla 3 se presentan ejemplos de estrategias para favorecer el desarrollo táctico-técnico del alumnado. Un elemento táctico-técnico esencial en este deporte es la coordinación y adaptación de actuaciones atendiendo a las acciones de los compañeros.

Tabla 3

Estrategias para favorecer el desarrollo táctico y técnico.

Estrategia	Descripción
Debate de ideas	Se utilizarán entre partida y partida, para que cada equipo plantee una nueva estrategia o destaque aquellos aspectos a mejorar. También se podrá favorecer que un equipo asesore a otro sobre lo ocurrido en el juego, para favorecer la enseñanza entre iguales.
Juegos modificados	Se modificarán atendiendo a diversos principios tácticos. Por ejemplo: (1) exageración: aumentaremos el número de pelotas favoreciendo la cantidad de lanzamientos; (2) representación: se podrá jugar un 3x3 en lugar de un 6x6; y (3) adaptación: se podrán adaptar las reglas y actividades específicas a los requerimientos de cada alumno (p. ej., lanzamiento con la mano no dominante, lanzamiento con giro, tener una vida extra).
Cuestionamiento	Se puede introducir en diversos momentos para potenciar el descubrimiento de nuevas opciones. Se podrá plantear con distintos objetivos, por ejemplo, riesgo: ¿cuándo es el mejor momento para realizar un kamikaze?; técnica: ¿cómo debemos lanzar la pelota si el jugador contrario está lejos?; razonamiento: ¿por qué has realizado esta acción en esta situación? ¿qué otras posibilidades existían?
Retos	Incluir retos puede ser una estrategia que permita adaptar la complejidad a los distintos niveles de habilidad y de motivación presentes en el grupo (p. ej., ¿crees que serías capaz de intentar atrapar un aire a lo largo de la partida?). Además, estos retos podrían introducirse de una forma innovadora en el aula con, por ejemplo, el empleo de “cartas especiales” que favorezcan que el alumno pueda superar los retos (p. ej., si consigues un “aire” salvarás a dos compañeros en lugar de uno). Se podrán realizar reflexiones o debates finales para hablar sobre el objetivo de la sesión y reforzarlo, o cualquier otro aspecto que haya surgido en clase y que pueda ser un centro de interés y aprendizaje para el alumnado.
Reflexión final	Se podrán plantear cuestiones basadas en situaciones de juego, como, por ejemplo: si en un equipo hay dos pelotas, y uno de los jugadores va a lanzar, ¿qué debe hacer el otro?; si una pelota va al fondo de la pista, ¿hacia dónde debo mirar mientras retrocedo para recuperarla?
Uso de tecnología de la información y comunicación	Se podrían grabar situaciones de juego y visualizarlas con el alumnado para favorecer la reflexión táctica y técnica, en base a situaciones de juego reales.

Fomento del tiempo de compromiso motor y niveles de actividad física

Aunque el docente no debe obsesionarse con las recomendaciones de actividad física promovidas por instituciones internacionales, se debe potenciar el tiempo de compromiso motor

evitando siempre y cuando sea posible, situaciones de inactividad física. Para maximizar el tiempo de compromiso motor, se plantean diversas estrategias (Tabla 4).

Tabla 4

Estrategias para maximizar el tiempo de compromiso motor.

Estrategia	Descripción
Juegos reducidos	Con un número reducido de jugadores que permita maximizar el número de acciones, pero con los suficientes jugadores como para potenciar el desarrollo táctico y comprensión del deporte, atendiendo a los requerimientos específicos (p. ej., 3x3 o 4x4).
Juegos de no eliminación o eliminación temporal	Una de las críticas a este tipo de deportes es la eliminación de jugadores. Si una partida dura cuatro minutos, y un jugador es eliminado en la primera jugada, habrá participado unos pocos segundos y estará sentado casi cuatro minutos. Por tanto, se recomienda que los juegos no tengan eliminación permanente. Esta estrategia se desarrollará más en el apartado posterior.
Rutinas	La incorporación de rutinas (p. ej., montar pistas en cuanto lleguen al gimnasio, guía del calentamiento por parte del alumnado) facilitarán que las clases sean cada vez más dinámicas. En este sentido, se pueden incorporar roles (p. ej., preparador físico), quienes asuman progresivamente responsabilidades en la propia práctica del equipo.
Material y espacio	Un espacio muy reducido o falta de material podría perjudicar a la hora de maximizar el tiempo de compromiso motor. Se debe priorizar el aprovechamiento del campo disponible y evitar que queden jugadores en situación de “espectadores”.

Fomento de oportunidades de práctica e inclusión

Para que el desarrollo de valores y aspectos físicos y cognitivos sea efectivo, es imprescindible que todo el alumnado tenga oportunidades de práctica. En este sentido, además de las estrategias planteadas previamente, se incluyen de manera específica las siguientes, con incidencia en la inclusión e igualdad de oportunidades por parte de todo el alumnado participante en la propuesta (Tabla 5).



Tabla 5

Estrategias para potenciar la inclusión e igualdad de oportunidades.

Estrategia	Descripción
Participación equitativa	En los juegos en equipo es importante el control de las dinámicas que se producen en el juego, pues se podrían presentar desigualdades. Es decir, la mera práctica en equipos, no implica que haya participación equitativa y unión del grupo. En el datchball, por ejemplo, podría darse la situación de que haya jugadores que acaparen los lanzamientos, impidiendo que el resto de compañeros puedan lanzar y, con ello, mejorar su habilidad. Para ello, el docente tendrá un rol importante en la supervisión del juego. Por ejemplo, se podría incluir la regla de que un mismo jugador no puede lanzar dos veces seguidas. Además, serán útiles las reflexiones grupales planteadas previamente y posteriormente, haciendo hincapié en la importancia de la participación de todos y todas para la mejora hacia un objetivo en común.
Equipos mixtos	Es una regla esencial del deporte, que se respetará en todo momento. En este sentido, se favorecerá la participación de todos y todas. Sin embargo, se podrán plantear situaciones reducidas en las que no necesariamente se deba cumplir esta premisa (p. ej., 2x2), especialmente si el número de chicos y chicas en el grupo no lo permite.
Adaptación de las tareas	Se llevará a cabo a través del diseño e implementación de juegos modificados. Esta estrategia ha sido expuesta previamente, pero será esencial para lograr que el nivel de diseño de las sesiones se adapte al nivel del alumnado, personalizando el aprendizaje.
Juegos de no eliminación o eliminación temporal	Se debe primar la utilización de juegos en los que no exista eliminación de jugadores. Si la hay, se debe primar que sea durante segundos en lugar de hasta el final de la partida. Por ejemplo, podemos tener pelotas de distintos colores y que, en función del color, la eliminación se produzca durante unos segundos u otros. Otra alternativa es habilitar un área de “duelos”, más estrecha que el campo principal. Si un jugador es eliminado, irá a esta zona, en la que habrá una pelota y se disputará un duelo en el que estarán los jugadores eliminados de ambos equipos. Si un jugador en la zona “duelo” elimina a otro, vuelve al campo principal con su equipo.
Selección de equipos	Existen diversas formas de creación de equipos, seleccionando tarjetas de colores de manera aleatoria sin poder ver el color o numerando a los jugadores. Otra posible opción y atendiendo al nivel de habilidad del alumnado es que aquellos jugadores que se consideran “menos habilidosos” o son más “tímidos” sean elegidos como capitanes, para que no sean seleccionados en último lugar. También se podrá hacer un comité de selección, en el que los jugadores más habilidosos creen equipos, pero sin saber a cuál pertenecerán ellos mismos. En definitiva, se debe variar la forma de selección de equipos.

Evaluación

La evaluación es un proceso que permite realizar una reflexión crítica sobre el proceso didáctico, con el fin de determinar cuáles son los resultados, para así poder tomar las decisiones más adecuadas conforme a los objetivos planteados (Blanco, 1996). De hecho, la EF es una materia que no solo permite el desarrollo en el ámbito del aprendizaje motor, sino también

pretende desarrollar los dominios de aprendizaje cognitivo, social y afectivo (Rink, 2003). En ese sentido, Kirk (2012) afirmó que estos cuatro dominios de aprendizaje son esenciales en esta asignatura, pues permiten al alumnado desarrollar un estilo de vida físicamente activo y aprender valores y habilidades que son esenciales en el día a día. En esta propuesta de datchball se expone un ejemplo de cómo pueden ser evaluados cada uno de los dominios de aprendizaje en EF. Todos los instrumentos que se presentan pueden ser adaptados a las necesidades y características del alumnado. En este sentido, se recomienda implicar al alumnado en el proceso de evaluación para favorecer la reflexión crítica sobre el propio aprendizaje y la responsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cano-Cañada et al., 2025).

Dominios social y afectivo

Para evaluar el dominio social, se ha elaborado un instrumento basado en la coevaluación, en la que el propio alumnado evalúa a algún compañero o compañera. Para ello, se evaluará el rol de árbitro, que podrá ser aplicado por alumnos lesionados, en juegos en los que haya eliminación, o simplemente como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumnado podrá evaluar este rol siguiendo el ejemplo de la Tabla 6. Se considera necesario que se familiaricen con el instrumento, por lo que se propone que, para una primera toma de contacto, evalúen a los árbitros de su mismo equipo y posteriormente evalúen al árbitro del equipo contrincante, si hubiera competición entre equipos.

Tabla 6

Evaluación del rol de árbitro.

¿Qué debo evaluar?	Puntuaciones				
	1	2	3	4	5
El árbitro ha sido justo e imparcial.					
El árbitro conocía las reglas.					
El árbitro fue claro en sus explicaciones.					
El árbitro felicita a los equipos después de cada encuentro.					
El árbitro informa al profesor/entrenador de las conductas antideportivas.					
El árbitro se asegura de que todos los jugadores hayan participado durante el partido.					
<i>Nota.</i> 1 = nunca; 2 = rara vez; 3 = a veces; 4 = normalmente; 5 = siempre.					

Si fuera necesario, este instrumento se podría simplificar con tres opciones: SÍ, NO, A VECES.

Para una evaluación formativa en el dominio afectivo y social, se pueden incorporar retos individuales o colectivos. Si fuesen colectivos, cada individuo tendría que dar lo mejor de sí para conseguir el reto común, aportando sus cualidades y esfuerzo a dicho reto. Algunos de los retos podrían ser:

- Elaborar una coreografía entre todos los miembros del grupo con una duración de 30 segundos en la que se incluyan las tres pelotas de datchball y combas para practicar saltos o esquivas.
- En un tiempo máximo de tres minutos, un equipo tiene que intentar atrapar cinco aires. Para completar el reto, un mismo jugador no puede atrapar dos aires y, si los atrapa, no computarán en la suma total.
- Durante el tiempo que dure el partido, tienen que intentar utilizar el escudo al menos tres veces, pero debe ser utilizado por jugadores de distinto género.



- Si ningún jugador del equipo es eliminado en los dos primeros minutos del partido, obtendrán puntos extra si hubiera una competición contra otros equipos.
- Si un jugador consigue eliminar a dos jugadores contrincantes en el mismo lanzamiento puede elegir recuperar a un jugador eliminado de su equipo.
- Estando en línea corta y quedando dos jugadores como máximo en cada equipo, el objetivo será eliminar al equipo contrario con tres lanzamientos máximo por equipo.
- Si se atrapan las tres pelotas al principio del partido y se elimina a un jugador en el primer lanzamiento, se obtendrá un punto extra al finalizar el partido.

Dominios físico y cognitivo

En la propuesta que se presenta, el aspecto técnico se evalúa mediante la enseñanza recíproca, que es un estilo que fomenta la participación, en el que el discente asume el rol de profesor para dar feedback al compañero (Sicilia y Delgado, 2002). Para ello, en los mismos grupos de trabajo, se forman parejas con un nivel de habilidad similar y se entrega al alumnado un dossier con la Tabla 7, que contiene elementos técnicos para que, de esta manera, se evalúen y proporcionen un feedback conjunto. Las respuestas serán dicotómicas (SÍ/NO) y al final se añadirá una columna de observaciones para que, en caso de duda en alguna jugada, lo dejen reflejado para consultarlo con sus compañeros y el profesorado, pudiendo utilizarse en la reflexión final.

Tabla 7

Evaluación de elementos táctico-técnicos.

¿Qué debo evaluar?		SÍ	NO
Aspectos generales	Retrocede a recuperar una pelota manteniendo la vista en el juego.		
Lanzamiento	Cuando realiza un lanzamiento, por lo general, la pelota golpea o se aproxima al jugador propuesto.		
Aire	Ha atrapado aires durante el partido y no ha sido eliminado.		
Esquiva	Intenta esquivar la pelota mediante saltos o movimientos hacia los lados, sin permanecer quieto/parado.		
Reglas especiales	Ha tenido la oportunidad de realizar un <u>kamikaze</u> en una situación propensa para ello y ha eliminado al jugador contrario.		
	En algún momento del partido, usa el <u>escudo</u> para protegerse y lo hace de manera efectiva, sin ser eliminado y sin eliminar a un compañero.		

Observaciones:

Si queremos avanzar en complejidad, este instrumento también se podría adaptar para la evaluación táctica, similar al *Game Performance Assessment Instrument*. Es decir, no solo se evaluará si utiliza una técnica de forma efectiva, sino también si se ha empleado en un momento adecuado (toma de decisión).

La evaluación del dominio cognitivo se puede realizar mediante cuestiones previas que el profesorado de EF plantea a cada uno de los jugadores o equipos para que sean ellos quienes

tomen las decisiones sobre qué estrategias utilizar en cada juego o partido. Para ello, es importante permitir tiempo para la reflexión, que también podrá emplearse mediante la utilización de “tiempos muertos”. Algunas cuestiones o situaciones que se podrían plantear serían:

- Durante la partida, debe existir comunicación entre los miembros del equipo y para ello se pueden realizar preguntas como: ¿qué podemos hacer cuando tengamos las tres pelotas?; ¿es mejor eliminar primero a los jugadores que consideremos más habilidosos o es indiferente?; ¿es necesario lanzar todas las pelotas o debemos guardar alguna?
- Al inicio de cada partida, seleccionar aquellos jugadores que se consideran más veloces para salir a por las pelotas. Si hemos observado que el otro equipo es más rápido que el nuestro: ¿debemos salir o es preferible esperar a que lancen para recuperar las pelotas?; ¿cómo podemos intentar parar las pelotas cuando golpean la pared?
- Si nos hemos guardado una pelota: ¿la utilizamos para protegernos como escudo? En el caso de que queramos utilizar el escudo; ¿quién debe usarlo, el jugador más habilidoso para evitar ser eliminado, el jugador menos habilidoso para protegerse, o el jugador que mejor sabe manejar el escudo?; ¿se os ocurren otras opciones?
- Si estamos todos en el campo: ¿nos arriesgamos a atrapar aires?; ¿cuándo debemos atrapar aires?
- Si estamos en línea corta: ¿quién debe quedarse la pelota para protegerse, el jugador que tenga mejor lanzamiento o aquel que esquiva mejor?; ¿debería protegerse un jugador que tenga más dificultades para esquivar?
- ¿Es necesario utilizar el kamikaze?: ¿por qué?; ¿cuándo podríamos realizar el kamikaze?

Será importante hacer ver al alumnado que no hay una estrategia fija a seguir que sea aplicable en todas las situaciones de juego, sino que se deberán aprovechar las potencialidades de cada equipo y adaptar la estrategia a estos puntos fuertes grupales.

REFLEXIONES FINALES

A continuación, se incluyen algunas reflexiones finales para la reflexión sobre la propuesta planteada.

Resultados esperables

A través de la implementación de una propuesta educativa para el desarrollo integral a través del datchball se espera el fomento de los distintos dominios de aprendizaje. A continuación, se incluyen algunos ejemplos:

- **Dominio físico:** la práctica de las habilidades propias del deporte hará que el alumnado mejore la técnica específica, además de mejorar aspectos como la agilidad o la coordinación.
- **Dominio cognitivo:** el alumnado podrá reflexionar sobre la propia dinámica del juego para tomar una decisión táctica adecuada, además, en equipo, se seleccionarán las estrategias que mejor se adapten a las potencialidades del equipo, aportando ideas creativas y originales.
- **Dominio afectivo:** se potenciará que el alumnado se sienta competente a través de propuestas que supongan un reto, pero cuyo objetivo sea alcanzable. Además, se pueden diseñar tareas específicas para que el alumnado se encargue de ellas a través del desempeño de roles concretos.
- **Dominio social:** puesto que se trata de un deporte en equipo, es esencial que la colaboración intragrupo se produzca entre todos los miembros del equipo, y no solo entre los más habilidosos. Para ello, en esta propuesta se plantean estrategias para incidir en aspectos como la deportividad o la igualdad de oportunidades, siendo habilidades para la vida muy esenciales para el desarrollo del individuo en una sociedad democrática.



Implicaciones para la práctica docente

Cualquier contenido deportivo promovido en EF debería primar el desarrollo integral del alumnado. Para ello, se deben emplear estrategias específicas que hagan hincapié en los distintos dominios de aprendizaje y en las habilidades para la vida del alumnado, pues el contenido, por sí solo, no producirá aprendizajes positivos, sino que será el enfoque de éste el que determine que el contenido sea educativo o no. Esta propuesta de datchball educativo se centra en los cuatro dominios de aprendizaje, priorizando que el alumnado se posicione en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias específicas. Aunque las estrategias planteadas se centran en el datchball, un deporte alternativo, podrían emplearse con otros deportes, buscando el fomento de una EF de calidad que abogue por la igualdad de oportunidades, coincidiendo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, como es el 5 “Igualdad de género”, tal y como sugieren Jiménez y González-Palomares (2023). Se recomienda que en la puesta en práctica se seleccionen y adapten aquellas estrategias que se consideren adecuadas para el contexto de aplicación, pues cada grupo requerirá de unas adaptaciones y una progresión específica.

Futuras propuestas y proyectos, además de implementar las estrategias expuestas, podrían incorporar el datchball a través de metodologías activas como los modelos pedagógicos (p. ej., modelo de Educación Deportiva o Enseñanza Comprensiva del Deporte) o la hibridación de modelos. De hecho, varias estrategias se basan en el alumnado, por lo que podrían asociarse a modelos pedagógicos concretos, como la incorporación de roles en el modelo de Educación Deportiva, la cesión de responsabilidad en el modelo de Responsabilidad Personal y Social, o la modificación de juegos en la Enseñanza Comprensiva del Deporte. Además, se podrán establecer objetivos comunes y no competitivos, como puede ser superar marcas de equipo, que podrían asociarse al Aprendizaje Cooperativo.

También se podrán proponer ligas en los recreos, aumentando la práctica físico-deportiva en el horario escolar (no solo en la clase de EF) e incorporando también estrategias específicas que prioricen la práctica en un entorno seguro y alejado de estereotipos.

A pesar de que las estrategias didácticas incorporadas en esta propuesta pretenden favorecer un entorno educativo saludable y que priorice la participación igualitaria de todo el alumnado, podrían surgir dificultades en su implementación. Por un lado, si el alumnado, no está acostumbrado a tomar un papel activo en el aula de EF, podría tener dificultades a la hora de asumir responsabilidades como, por ejemplo, ser árbitro. Por tanto, se requiere tiempo y una progresión adecuada en la asunción de responsabilidades, comenzando con tareas sencillas como actuar de “asesor” del profesor, indicando aspectos que el alumnado va visualizando en el juego, generando debates también con otros compañeros y el docente. Durante la práctica, también pueden surgir situaciones en las que el alumnado no sea honesto. En este sentido, es importante destacar la importancia de la honestidad en este deporte, tal y como planteaba el autor del deporte. Para ello, el sistema de puntuación propio del datchball permitirá priorizar los comportamientos positivos y deportivos durante la práctica. Además, será importante que el docente refuerce los comportamientos positivos, como ceder la pelota a otros compañeros o pedir perdón si un alumno hace daño a otro con la pelota, para que el alumnado sea consciente de que es un aspecto importante, más allá de la victoria o derrota. Finalmente, en momentos iniciales, podría ser complicado implicar al alumnado en la evaluación. Sin embargo, este proceso formativo, que se incorporará de manera progresiva, permitirá que el alumnado desarrolle habilidades que le permitan desarrollar un aprendizaje más integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asociación Internacional de Datchball. (2024). *Reglamento oficial de Datchball*.
<https://www.datchball.com/>

- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & BERA Physical Education and Sport Pedagogy Special Interest Group. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: an academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1-27. <https://doi.org/10.1080/02671520701809817>
- Barbero, J. C. (2000). Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación física y deportes. Revista digital*, 5(22), 1-3.
- Barrionuevo, S. (2019). *La Enseñanza Comprensiva de los Deportes Alternativos*. Wanceulen.
- Blanco, L. Á. (1996). La evaluación referida al criterio y la toma de decisiones en un centro educativo. *Educación*, V(9).
- Butler, J., Burns, D. P., & Robson, C. (2021). Dodgeball: inadvertently teaching oppression in physical and health education. *European Physical Education Review*, 27(1), 27-40. <https://doi.org/10.1177/1356336X20915936>
- Caldevilla, P., & Zapatero, J. A. (2022). Los deportes alternativos como contenidos para la Educación Física en Educación Secundaria. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 46. 1004-1014. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.94422>
- Calle, O., Antúnez, A., Ibáñez, S. J., & Feu, S. (2023). Pedagogical Models in Alternative Invasion Team Sports: A systematic review. *Sustainability*, 15(18), 13465. <https://doi.org/10.3390/su151813465>
- Cano-Cañada, E., Sayavera-Cidoncha, J. A., & Iglesias, D. (2025). Diseño e implementación de una situación de aprendizaje de globos bajo la hibridación de los modelos pedagógicos TGfU y MED. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 439(1), 1–20. <https://doi.org/10.55166/reefd.v439i1.4436>
- Cohen, A., Melton, E. N., & Peachey, J. W. (2014). Investigating a coed Sport's ability to encourage inclusion and equality. *Journal of Sport Management*, 28(2), 220-235. <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0329>
- Diloy-Peña, S., García-González, L., Tilga, H., Koka, A., Burgueño, R., & Abós, Á. (2026). Relationship between (de-)motivating teaching approaches with students' need-based experiences and affective outcomes in physical education: a circumplex approach. *Physical Education and Sport Pedagogy*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2026.2612970>
- Griggs, G., & Fleet, M. (2021). Most people hate Physical Education and most drop out of Physical Activity: In search of credible curriculum alternatives. *Education Sciences*, 11(11), 701. <https://doi.org/10.3390/educsci11110701>
- Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., & Gamonales, J. M. (2021b). Unihoc como deporte alternativo en el ámbito educativo. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 16, 105-118. <http://dx.doi.org/10.33776/rev.%20e-motion.v0i16.5193>
- Jaquete, C., & Ramírez, E. (2021). Datchball y Colpbol como recursos para promover la inteligencia interpersonal: Experiencia didáctica aplicada con chicas y chicos de Educación Secundaria. *Retos*, 42, 470-477.
- Jiménez, S., & González-Palomares, A. (2023). “ODS 5. Igualdad de género” y Educación Física: propuesta de intervención mediante los deportes alternativos. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 49, 585-602. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.95791>
- Kirk, D. (2012). What is the future for physical education in the 21st century? En S. Capel & M. Whitehead (Eds.), *Debates in physical education* (pp. 220-231). Routledge
- MacDonald, J. (2005). “To dodge ‘Dodgeball’ or not to dodge ‘Dodgeball’,” that is the question! *Physical & Health Education Journal*, 71(2), 18-19
- Mayo, C., Diloy, S., García, J., Abós, Á., & García, L. (2024). Importancia de las necesidades psicológicas básicas, la novedad y la variedad en el desarrollo de experiencias positivas del alumnado en Educación Física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 438(1), 38-49. <https://doi.org/10.55166/reefd.v438i1.1109>



- Menescardi, C., & Villarrasa-Sapiña, I. (2022). Deportes alternativos y su influencia en la motivación del alumnado: Una experiencia en educación secundaria. *International Humanities Review*, 11(4), 1-9. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3844>
- Miranda-Ullán, R., Álvarez-Sánchez, J. L., & Pérez-Pueyo, Á. (2024). Diseño e implementación de una situación de aprendizaje de parkour en secundaria a través del estilo actitudinal. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 438(2), 33-59. <https://doi.org/10.55166/reefd.v438i2.1131>
- Navarro, R., (2018). El Datchball, un deporte educativo nacido en la escuela. *Fórum Aragón*, 25, 44-48.
- Navarro-Patón, R., Rodríguez-Negro, J., Muíño-Piñeiro, M., & Mecías-Calvo, M. (2024). Gender and educational stage differences in motivation, basic psychological needs and enjoyment: evidence from physical education classes. *Children*, 11(12), 1503. <https://doi.org/10.3390/children11121503>
- Ramos-Pérez, D., González, F. T., Burgueño, R., & Morente-Oria, H. (2021). Curricular proposal through the traditional game of Mate: tool for improving perceptual-decisional skills in Secondary school physical education students, *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 42, 1579-1726. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87357>
- Rink, (2003). Effective instruction in physical education. In S. J. Silverman and C. D. Ennis (Eds.), *Student learning in physical education* (pp. 147-163). Human Kinetics
- Robles, A., & Robles, J. (2021). La participación en las clases de educación física la ESO y Bachillerato. Un estudio sobre un deporte tradicional (Balonmano) y un deporte alternativo (Tchoukball). *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (39), 78-83. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78129>
- Rojo-Ramos, J., Mayordomo-Pinilla, N., & Galán-Arroyo, C. (2023). Deportes alternativos en Educación Física: efectos y situación actual. Una revisión sistemática exploratoria. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, 83.
- Säfvenbom, R., Wheaton, B. & Agans, J.P. (2018). ‘How can you enjoy sports if you are under control by others?’ Self-organized lifestyle sports and youth development. *Sport in Society*, 21(12), 1990–2009. <https://doi.org/10.1080/17430437.2018.1472242>
- Sicilia, A., Delgado, M. A. *Educación física y estilos de enseñanza*. INDE.
- World Dodgeball Federation. (2024). *WDBF Dodgeball Rules 2024*. <https://worlddodgeball-federation.com/rules/>