

“ReCreando: explorando el potencial del Material Reciclado en Juegos y Deportes Alternativos”

CEIP CIUDAD DE BADAJOZ (Badajoz)

XXVIII PREMIO “JOAQUÍN SAMA” 2022/2023 (MODALIDAD A)



María Romero Álvarez
CEIP CIUDAD DE BADAJOZ
C/ El Cerezo 1, 06011(Badajoz)
Teléfono:924203933
Email: ceip.ller@edu.juntaex.es



ÍNDICE

1.- JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	3
2.- OBJETIVOS Y CONTENIDO.....	7
a) Objetivos:.....	7
b) Contenidos:.....	9
3.- ORGANIZACIÓN DE LAS FASES.....	10
4.- METODOLOGÍA UTILIZADA.....	11
5.- FECHAS O PERIODOS DE REALIZACIÓN.....	13
6.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.....	13
1er TRIMESTRE.....	13
2º TRIMESTRE.....	16
3er TRIMESTRE.....	20
7.- CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.....	24
a) Criterios de evaluación.....	24
b) Procedimientos de evaluación.....	25
c) Instrumentos de evaluación.....	26
8.- POSIBILIDAD DE PROLONGACIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	30
9.- ANEXOS.....	31

1.- JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Educación Física desempeña un papel fundamental en el **desarrollo integral del alumnado**, ya que promueve la adquisición de habilidades motoras, fomenta el trabajo en equipo y contribuye a la mejora de la salud y el bienestar general, siempre teniendo muy presente, el marco educativo **DUA (Diseño universal para el Aprendizaje)**, que parte de la diversidad desde el comienzo de la planificación didáctica y trata de lograr que todo el alumnado tenga oportunidades para aprender (educación inclusiva).

En este sentido, el uso de materiales reciclados y autoconstruidos, así como la práctica de juegos y deportes alternativos, pueden ser una estrategia efectiva para enriquecer la enseñanza y aprendizaje en esta área.

El DUA facilita a los docentes un marco para enriquecer y flexibilizar el diseño del currículo, reducir las posibles barreras y proporcionar oportunidades de aprendizaje a todo el alumnado.

A lo largo del curso 2022/2023, el objetivo fundamental de la asignatura de Educación Física, desde los cursos 1º a 4º, ha sido el **desarrollo de los ODS de la Agenda 2030 (Objetivos de Desarrollo Sostenible)**, con la voluntad de mostrar cómo la Educación Física ha evolucionado más allá de lo estrictamente convencional, resaltando:

- Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
- Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
- Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
- Objetivo 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
- Objetivo 13: Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.



Todo esto ha sido posible, primando la **autoconstrucción de materiales con productos considerados de desecho**, así como el **conocimiento de nuevos deportes y juegos alternativos**, introduciendo nuevos hábitos deportivos dando más énfasis a los aspectos recreativos de relación, cooperación y comunicación entre el alumnado, que a los aspectos relacionados con la competición.

El **uso de materiales autoconstruidos** en diversos contextos, incluyendo el ámbito de la Educación Física, ofrece una serie de beneficios notables:

- **Fomenta la creatividad y la innovación:** la construcción de materiales autoconstruidos implica un proceso creativo en el cual el alumnado puede explorar diferentes opciones, experimentar y utilizar su imaginación para encontrar soluciones. Esto estimula la creatividad y promueve la capacidad de pensar de forma innovadora, desarrollando habilidades de resolución de problemas de manera original.
- **Estimula el aprendizaje activo y práctico:** implica una participación activa del alumnado en el proceso de creación. A través de la manipulación de materiales y la construcción de objetos, se involucran en un aprendizaje práctico y tangible, lo que facilita una comprensión más profunda de los conceptos y habilidades que se están enseñando.
- **Desarrolla habilidades técnicas y manuales:** la construcción de materiales requiere el uso de herramientas básicas, la manipulación de materiales y la aplicación de técnicas específicas. Esto promueve el desarrollo de habilidades técnicas y manuales, como la coordinación óculo-manual, la destreza manual y el dominio de herramientas simples. Estas habilidades son valiosas tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana.
- **Fomenta el espíritu emprendedor y la autonomía:** implica tomar la iniciativa, asumir responsabilidad y desarrollar habilidades emprendedoras. El alumnado se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, tomando decisiones, resolviendo problemas y enfrentando desafíos. Esto fortalece su sentido de autonomía, confianza en sí mismos y capacidad para emprender proyectos.
- **Promueve el uso responsable de los recursos:** fomenta la conciencia sobre el valor de los recursos y la importancia de reducir, reutilizar y reciclar. Al utilizar materiales reciclados o de bajo costo para construir objetos útiles, se promueve la sostenibilidad y se reduce el impacto ambiental. El alumnado aprende a apreciar el valor de los recursos y a adoptar prácticas responsables en su uso.

- **Permite adaptarse a diferentes contextos y necesidades:** brinda la flexibilidad de adaptarse a diferentes contextos y necesidades educativas. Los materiales pueden ser diseñados y contruidos de acuerdo con los objetivos específicos de aprendizaje, las características de los estudiantes y los recursos disponibles. Esto facilita la personalización de la experiencia educativa y la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos y accesibles.



Por otro lado, el trabajo y conocimiento de **juegos y deportes alternativos**, también presenta beneficios significativos:

- **Promueve la participación inclusiva:** los juegos y deportes alternativos suelen adaptarse para incluir a todos el alumnado, independientemente de sus habilidades físicas. Esto fomenta la participación activa de todos los alumnos, evitando la exclusión y promoviendo la igualdad de oportunidades.
- **Desarrolla habilidades motoras y coordinación:** implican una variedad de movimientos y habilidades físicas, lo que contribuye al desarrollo de la coordinación, la destreza motora y el equilibrio en el alumnado. Estas habilidades son fundamentales en el crecimiento y desarrollo físico de los niños.
- **Fomenta el trabajo en equipo y la cooperación:** suelen requerir la colaboración entre ellos para lograr un objetivo común. Esto promueve el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la cooperación y el respeto mutuo. El alumnado aprende a valorar la importancia de contribuir al éxito del grupo y a comprender que el esfuerzo colectivo es clave para alcanzar metas comunes.
- **Estimula el pensamiento estratégico y la toma de decisiones:** muchos juegos y deportes alternativos implican la planificación de estrategias, la toma de decisiones rápidas y la anticipación de las acciones de los demás. El alumnado desarrolla habilidades cognitivas como el razonamiento estratégico, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en un contexto dinámico y divertido.

- **Favorece el desarrollo socioemocional:** brindan oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades socioemocionales, como el autocontrol, la gestión de emociones, la empatía y la resiliencia. Aprenden a manejar situaciones de competencia de manera justa y a aceptar tanto la victoria como la derrota, fortaleciendo su autoestima y confianza.
- **Promueve estilos de vida saludables:** incentivan la actividad física regular, lo cual es fundamental para combatir el sedentarismo y promover un estilo de vida saludable desde edades tempranas. Se adquiere conciencia sobre la importancia de la actividad física y desarrollan hábitos saludables que pueden mantener a lo largo de su vida.

En resumen, el trabajo realizado en el **CEIP Ciudad de Badajoz**, con juegos y deportes alternativos, como con el uso de materiales autoconstruidos, en la educación primaria, aporta beneficios que van más allá del ámbito físico. Estimula el desarrollo integral del alumnado, promoviendo la inclusión, el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico, las habilidades socioemocionales y un estilo de vida saludable. Estas experiencias contribuyen a la formación de individuos equilibrados y preparados para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana.

También ofrecen beneficios que van desde el estímulo de la creatividad y la innovación, hasta el desarrollo de habilidades técnicas y emprendedoras. Promueve un aprendizaje activo y práctico, fomenta la responsabilidad ambiental y permite adaptarse a diferentes contextos.

Junto con todo esto, es importante resaltar que nos encontramos ante un **centro de carácter bilingüe**, en donde la asignatura de Educación Física, se imparte en inglés (Physical Education), por lo que presenta otro beneficio añadido, ya que además de incidir en todos los aspectos enumerado anteriormente, hacemos énfasis en el **trabajo de la ORALIDAD** del alumnado, tanto en castellano, como en inglés, haciendo de toda esta práctica educativa, una situación de aprendizaje perfecta.



2.- OBJETIVOS Y CONTENIDO

a) Objetivos:

Muchos son los objetivos que se pretenden conseguir a lo largo del curso escolar cuando trabajamos con material reciclado y autoconstruido, así como a través de los juegos y deportes alternativos, entre los que destacamos:

- **Fomentar la conciencia ambiental:** uno de los principales objetivos al utilizar material reciclado en Educación Física es crear conciencia sobre la importancia de reducir, reutilizar y reciclar. Al involucrar al alumnado en actividades que utilizan materiales reciclados, se les enseña a valorar los recursos y a tomar decisiones más sostenibles en su vida diaria.
- **Desarrollar habilidades motrices:** el uso de material reciclado puede ayudar a desarrollar habilidades motrices fundamentales en el alumnado. Por ejemplo, jugar con pelotas hechas de materiales reciclados puede mejorar la coordinación, la precisión y el equilibrio, entre otras habilidades físicas. Además, a través de los juegos y deportes alternativos el alumnado desarrolla y mejora sus habilidades motrices fundamentales, como correr, saltar, lanzar y atrapar. Estas actividades contribuyen al desarrollo de la coordinación, la agilidad, el equilibrio y la precisión motriz.
- **Estimular la creatividad y la imaginación:** pueden explorar diferentes formas de utilizar y transformar los materiales reciclados para crear nuevos juegos, equipos deportivos o circuitos de ejercicios. Esto promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Promover el trabajo en equipo y la cooperación:** requiere que el alumnado colabore y trabaje juntos para alcanzar objetivos comunes. Esto fomenta el espíritu de equipo, la comunicación efectiva y la cooperación, habilidades esenciales tanto en el ámbito deportivo como en la vida cotidiana. Y en el desarrollo de los juegos y deportes alternativos se requiere que los estudiantes colaboren y se comuniquen entre sí para lograr objetivos comunes. Estos juegos suelen enfatizar la importancia de la estrategia, la planificación conjunta y la toma de decisiones colectivas.

- **Estimular la creatividad y el pensamiento estratégico:** los juegos y deportes alternativos suelen involucrar reglas y estructuras diferentes a los deportes tradicionales. Esto estimula la creatividad y el pensamiento estratégico del alumnado, ya que deben adaptarse y encontrar soluciones creativas para alcanzar el éxito en el juego.
- **Promover la actividad física sostenible:** al utilizar material reciclado, se está promoviendo una forma de actividad física más sostenible y respetuosa con el medio ambiente. Los estudiantes pueden aprender que pueden disfrutar del ejercicio y el deporte sin necesidad de utilizar recursos naturales de manera excesiva.
- **Promover estilos de vida activos y saludables:** los juegos y deportes alternativos ofrecen una forma divertida y emocionante de promover la actividad física entre el alumnado. Estos juegos ayudan a fomentar estilos de vida activos y saludables, mostrando que el ejercicio puede ser divertido y gratificante.
- **Fomentar la autoexpresión y la confianza:** los juegos y deportes alternativos permiten a los estudiantes expresarse de forma individual y creativa. Al explorar diferentes formas de jugar y participar en estos juegos pueden desarrollar su autoconfianza, autoestima y habilidades sociales.
- **Sensibilizar sobre la inclusión:** el material reciclado, puede adaptarse para ser accesible a diferentes habilidades y capacidades. Al utilizarlo en las clases de educación física, se pueden crear oportunidades inclusivas donde todos los estudiantes puedan participar activamente, independientemente de sus habilidades físicas. Y con los juegos y deportes alternativos se ofrecen oportunidades para que todo el alumnado participe activamente, independientemente de sus habilidades físicas. Uno de los objetivos principales es promover la inclusión, asegurando que todos se sientan valorados y puedan disfrutar de la actividad física.



b) Contenidos:

- ❖ Reglas y normas del juego e instrucciones de construcción del material.
- ❖ Técnicas y habilidades específicas.
- ❖ Estrategias y tácticas de juego.
- ❖ Coordinación entre todos los miembros del equipo.
- ❖ Conocimiento del principio de juego limpio o fair play
- ❖ Técnicas de construcción y conocimiento de los materiales.
- ❖ Habilidades motoras finas (recortar, medir, forrar,...).
- ❖ Innovación y creatividad.
- ❖ Mejora continua del diseño y construcción del material.
- ❖ Valor del reciclaje y la reutilización de objetos considerados de desecho.

3.- ORGANIZACIÓN DE LAS FASES

Para el trabajo de juegos y deportes alternativos, en muchas ocasiones, se han necesitado la previa construcción de materiales, por lo que va todo unido. Las fases las podríamos dividir en seis:

1. **Solicitud del material** con suficiente antelación, para que lo vayan recolectando y guardando.
2. Dos semanas antes de empezar a desarrollar la actividad, se le manda a las familias a través de la plataforma Rayuela, un vídeo en donde se **explica paso a paso la construcción** del material en cuestión, y la fecha tope para llevarla al colegio para empezar a trabajar con él.
3. **Visualización de los materiales** construidos por el alumnado, su originalidad, decoraciones,...
4. **Explicación del nuevo deporte y/o juego alternativo** (normas, equipos, objetivos,...).
5. **Desarrollo de distintas actividades** para llegar al objetivo final que es la correcta ejecución y asimilación del juego/ deporte, por parte del alumnado.
6. **Disfrute de la actividad**, sin discriminación por razones de edad, sexo o capacidades, y con la gratificación de haber construido personalmente el material.



4.- METODOLOGÍA UTILIZADA

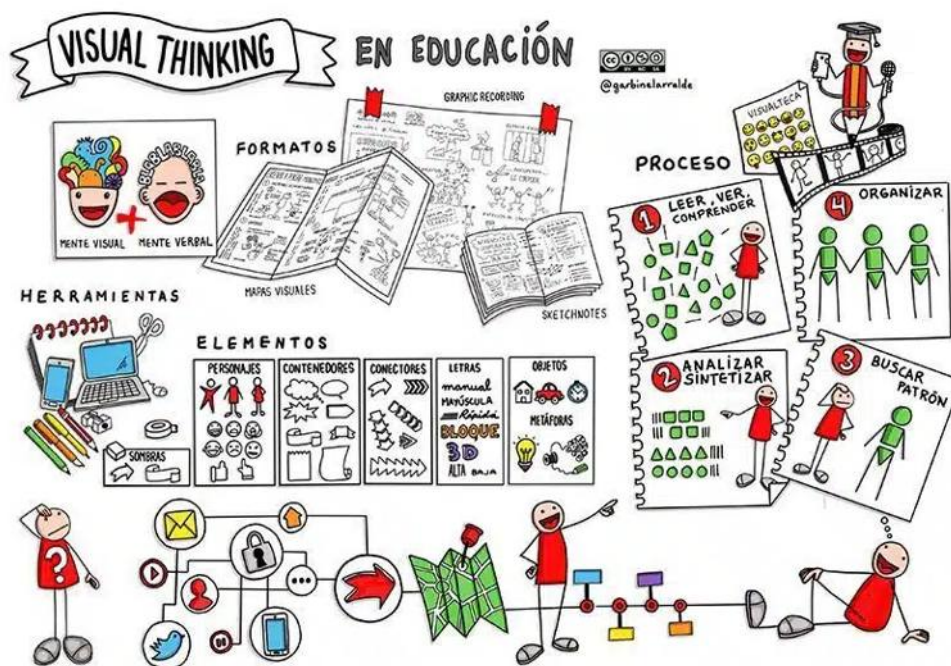
A lo largo de todo el **curso 2022/2023**, hemos trabajado variadas metodologías, desde las más tradicionales a metodologías activas. Para seleccionar cuál elegir en cada momento, he utilizado distintos criterios: la actitud que adopta el docente, la mayor o menor autonomía del alumnado, la organización de la clase, la técnica de motivación, el objetivo que se pretende conseguir,... Siempre teniendo en cuenta las distintas situaciones de aprendizaje a la que queremos llegar. Caben destacar las siguientes:

- Tradicional o directa: se centra en la enseñanza directa del docente, que transmite los conocimientos y habilidades al alumnado de manera estructurada. Se enfoca en el aprendizaje de habilidades específicas, siguiendo una progresión lógica y utilizando instrucciones claras y demostraciones.
- Metodología del juego: se basa en el uso del juego como herramienta principal de aprendizaje, y en el área de Educación Física, es la más utilizada, promoviendo la diversión, la creatividad y la colaboración.
- Descubrimiento guiado: se plantean desafíos o problemas específicos y se guía a los estudiantes para que encuentren sus propias soluciones. Se promueve la exploración, el razonamiento y la experimentación, fomentando el pensamiento crítico y la autonomía.



- Basada en la inclusión: se promueve la participación activa de todo el alumnado, cosa que se consigue a través de los juegos y deportes alternativos. Se busca crear un ambiente inclusivo y respetuoso.
- Aprendizaje basado en problemas: el alumnado es el verdadero protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje, debe encontrar la respuesta por sí solo, a través de la búsqueda.
- Metodología Socializadora: parten de la base de que las actividades que se proponen son un pretexto para desarrollar la SOCIABILIDAD del alumnado.

- Design Thinking: «Just do it» («simplemente hazlo»), es decir, intentar algo y aprender de ello. Lo realmente importante es intentarlo, hacerlo públicamente y así generar oportunidades de retroalimentación. Un fallo no es necesariamente un fracaso sino una oportunidad de aprendizaje.
- Visual Thinking: es una herramienta que permite ordenar y organizar ideas o contenidos que son representados por medio de dibujos simples y textos cortos. Es decir, se trata de un instrumento que se sirve de recursos visuales para acceder al conocimiento.



5.- FECHAS O PERIODOS DE REALIZACIÓN



Este proyecto se ha desarrollado en el **CEIP Ciudad de Badajoz**, sito en calle El Cerezo nº 1 de Badajoz, a lo largo del **curso 2022/2023**, empezando en el mes de septiembre 2022 y con finalización en la segunda semana del mes de junio de 2023 y se ha dividido en tres partes, coincidiendo con los trimestres escolares.

6.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1er TRIMESTRE

- Planteamiento y organización del proyecto. Lo primero que había que hacer era saber con qué instalaciones contaba, horario personal, material disponible en el centro,...

- Conocimiento de las distintas clases en las que se va a llevar a cabo. Importante saber qué trabajo habían realizado en cursos anteriores, nivel de implicación de las familias, motivación hacia la asignatura,...

- Estructuración del trabajo: fecha de comienzo, juegos y deportes a trabajar, materiales a construir por trimestre, búsqueda de vídeos, explicación a las familias...

En este primer trimestre, decidí trabajar los lanzamientos y recepciones y las habilidades que conllevan (lanzar, recibir, ...), además de la coordinación óculo manual. Para ello, el alumnado de 1º y 2º se les encomendó la construcción de (UFOs: unidentified flying objects), y para 3º y 4º seleccioné las indiacas, tanto su construcción, como el posterior aprendizaje del deporte.

- Comienzo del proyecto: mes de octubre.

- Materiales construídos: a través de la plataforma Rayuela, se informa a las familias del alumnado, que comenzamos el proyecto, y se les envía un enlace a un vídeo en donde se puede ir viendo el paso a paso de la construcción de **ovnis/ UFOs, con vasos de yogur, e indiacas con bolsas de basura**:

[¿Cómo construir OVNIS con envases de yogur? #EFencasa #PEathom...](#)



▶ ¿Cómo se hace una INDIACA con BOLSAS de plástico?



Estos materiales lo fueron realizando el alumnado de forma autónoma, intentando que solucionaran por sí mismos/as los problemas que se les pudieran presentar.

-Recogida del material durante dos semanas. En el email que se envió, se pone una fecha tope para poder empezar a trabajar con el material que van realizando. El alumnado, según lo tiene, lo puede va trayendo y la motivación de que el resto de compañeros lo vean, motiva que cada vez perfeccionen más la técnica de construcción.

- Juego y/o deporte alternativo: la última fase de todo el proceso fue la realización de los distintos juegos de lanzamientos y recepciones con los UFOs, y la presentación de la indiaca, tipos y explicación de las normas/ reglas del deporte.

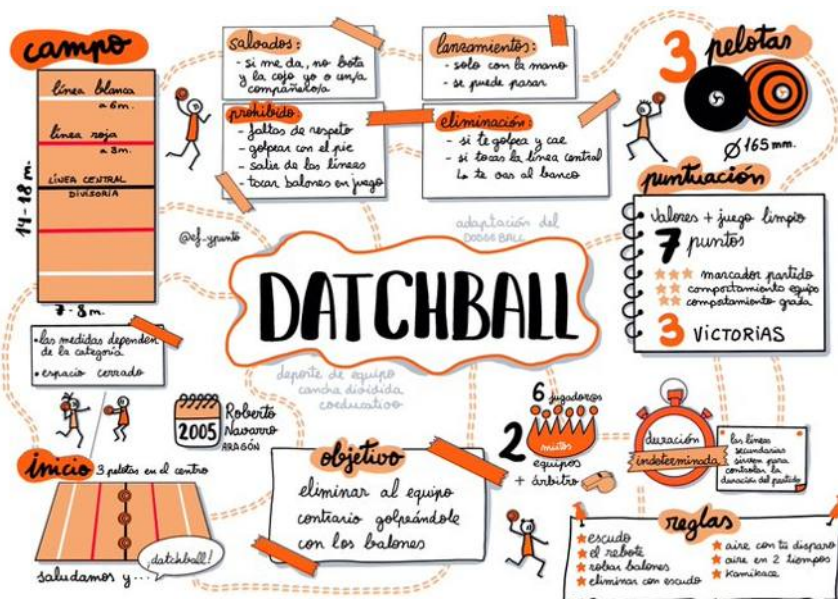
A lo largo de 3-4 semanas (dependiendo de la aceptación de la actividad y la motivación del alumnado), se trabajó con el material que ellos mismos habían elaborado y fueron descubriendo un nuevo deporte. Resaltar la importancia de la elaboración de su propio material, porque llegaban al aula buscando SU indiaca/UFO, porque tenía las pegatinas de colores brillantes, eran más grandes/pequeños, volaban mejor que el de "X"...



Aproveché el deporte de la indica, para elaborar también una red reciclada, con las bolsas en la que el alumnado había ido trayendo el material.



También descubrieron dos deportes alternativos más: el **Dachball**, actividad favorita por excelencia del alumnado de 3º y 4º a lo largo de todo el curso; y la **Pelota Canadiense/ canadian ball**, una mezcla entre fútbol y béisbol, orientada a los cursos más bajos (1º y 2º)



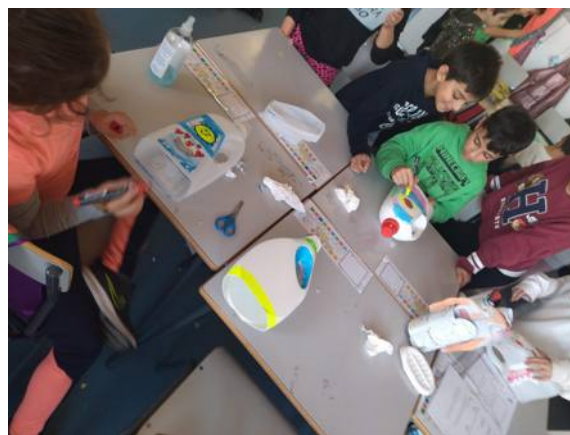
<

La semana antes de terminar el primer trimestre, se le mandó otro Rayuela a las familias, para que fueran guardando cartones grandes (cajas de los regalos de Reyes) y los botes de jabón líquido de lavadora que fueran terminando, para poder usarlo en el segundo trimestre.

2º TRIMESTRE

- Envío de nuevo Rayuela con solicitud de material A principios de este segundo trimestre, se vuelve a mandar un Rayuela. En este caso se solicitan dos círculos de cartón de 30 cm. de diámetro para el alumnado de 1º y 2º; y a los de 3º y 4º, se les piden botes de jabón de lavadora y rotuladores permanentes de colores, para la realización de receptáculos necesarios en la práctica del **Botlebol**.

- Material construido: esta vez, utilizamos una de las sesiones de Educación Física para la realización del material, ya que empiezan las lluvias y la disponibilidad del gimnasio es limitada, por lo que aprovechamos la situación.



El alumnado de 1º y 2º realiza una **pala-mano/raquet** con círculos de cartón y los decora con sus motivos favoritos, y el alumnado de 3º y 4º descubre el nuevo uso de los botes de jabón de lavadora, algo que les motiva plenamente, tanto su construcción, como su decoración. Resaltar que antes de convertir los botes en **receptáculos**, el alumnado de 1º y 2º desarrolla una unidad didáctica en donde el material principal son los **botes/plastic bottles**, de esta forma trabajan **equilibrios, relevos, lanzamientos, golpesos,...**

Además, aprovechamos la unidad didáctica de botes, para introducirla dentro del proyecto bilingüe del centro "Art with a heart (II)", ya que este año versaba sobre distintos monumentos del mundo, y el alumnado realizó sus interpretaciones de la Torre Eiffel/ Eiffel Tower



Una vez construido el material, se trabaja una pequeña introducción a los deportes de raqueta con la pala-mano, algo que facilita muchísimo el trabajo en el alumnado, ya que en edades tempranas, todavía les cuesta coordinar un objeto en movimiento y el golpeo del mismo con un implemento que sobresalga de su mano. De esta forma, golpean el móvil con su propia mano, con una superficie ampliada.



El alumnado de 3º y 4º, además de la construcción de los receptáculos, en casa, construyen el “bol”, es decir, la pelota que se va a utilizar en el **Bottlebol**, siguiendo el vídeo explicativo que se les envía, de nuevo, a las familias, a través de la plataforma Rayuela.

[▶ Tutorial construcción del bottle para bottlebol](#)

[▶ Construcción bol para bottlebol](#)



Después de realizar algunas sesiones en donde realizamos diversos juegos de lanzamientos y recepciones con el receptáculo, volvemos a tener otra sesión en el aula, en donde a través de un “visual thinking”, les explico al alumnado, los conceptos básicos y las normas fundamentales del deporte.



VIDEOS BOTTLEBOL



Bottlebóromo

9 m. (width of court)
18 m. (length of court)
cancha dividida (divided court)
red 2 m. (net height)

* rotación cada punto (rotation every point)

modalidades:

- ★ recepción directa
- ★ recepción múltiple
- ★ bol (1 golpeo previo)
- ★ bottle (2 golpes previos)
- ★ bottlebol (3 golpes ")

materiales autoconstruidos

BOTTLE
garrafa de agua sin base

BOL
periódicos + globos (tenis) tamaño tenis

puntuación

SETS	PUNTOS
máx de 3	15 1º, 2º 40 3º

jugador@s

6 en pista + 1 en aro

reglas:

- Saque:** golpear el bol con el bottle desde la zona trasera derecha para que supere la red (2)
- golpeo:** con cualquier parte del bottle
- recepción:** según la modalidad de recibir el bol

coeducativo alternativo

colaboración-oposición

Jose A. Amador Carretero
2017
@ef-y punto

Además, me pongo en contacto con **Jose Antonio Amador Carretero** (IG: @bottlebol) creador de este juego alternativo, el cual se interesa por la aceptación y motivación del alumnado con esta práctica deportiva, y se ofrece a grabar un vídeo personalizado para el alumnado, en donde nos saluda y nos reta a la realización de un Kahoot, para ver cuánto sabemos de Bottlebol al terminar la unidad didáctica, con sorpresa para los mejores de cada curso.

<https://youtu.be/Sb7GbsiCvdg>



Jose Antonio Amador nos manda una mochila para cada uno de los alumnos ganadores de las distintas clases, algo que motiva totalmente al alumnado con la unidad didáctica desarrollada.



3er TRIMESTRE

- Conocimiento de un nuevo deporte alternativo. Empezamos el tercer trimestre con un nuevo deporte alternativo, el **Twincon**, en el que simplemente necesitamos un par de conos y un balón. Lo orienté al alumnado de 1º y 2º como iniciación a los juegos y deportes reglados, de forma adaptada a sus edades; y en los cursos 3º y 4º ya se trabajó más la técnica y táctica, las posiciones de ataque y defensa y la importancia del trabajo en equipo.



En este caso, también me puse en contacto con el creador de este deporte alternativo, **Pau Morant Bertomeu** (IG: [@Twincon](#)), el cual nos añadió al listado y al mapa web de centros que practican el deporte, así como subió un par de publicaciones de nuestro alumnado a su página oficial de Instagram (IG).



- Solicitud de material a los docentes del centro. A lo largo de todo el curso escolar, les solicité a los compañeros del colegio, que me fueran guardando todos los paquetes de pañuelos vacíos que tuvieran, además, yo fui guardando las tapas de los botes de cristal que iba gastando, y también recolecté algunas chapas de refrescos para posteriormente jugar con ellas. En el centro disponíamos de algunos sacos viejos que también aprovechamos.

-Material. En esta ocasión, el alumnado no necesitó construir nada, simplemente, con un par de rayas en el suelo, círculos o una pegatina, aprovechamos para trabajar juegos populares, tradicionales o algunas adaptaciones a juegos clásicos de ordenadores.

- Puesta en práctica. En este tercer trimestre, aprovechamos para introducir los **juegos populares y tradicionales/ traditional and popular games**, y otros juegos más calmados, ya que llegaban los meses de altas temperaturas, y al no tener plena disposición del gimnasio, había que aprovechar las pocas sombras que nos brindaba el centro, sin molestar al resto del alumnado. He trabajado las **carreras de saco/ bag races, el pañuelo/ the kerchief, las chapas/ caps, el bote botero/ Hide and seek** o una adaptación del famoso juego **Arkanoid**, con ayuda de dos cajas de pañuelos y una tapa.





- Último Rayuela de curso. En este último rayuela se envió un vídeo en el cual se realizaba un ringo, con la ayuda de un cartón, bolsas de plástico y cinta adhesiva de colores.

[▶ ¿Cómo se hace un ARO VOLADOR con CARTÓN?](#)

El alumnado trajo aros voladores de los más diversos colores y tamaños, pero todos eran válidos. Lo importante era conocer un nuevo juego alternativo, el **Ringo polaco**.



- Conocimiento del juego, normas y objetivos a conseguir. Durante las dos primeras semanas de junio, hemos trabajado con los aros voladores, empezando con pequeños juegos de puntería, hasta llegar a situaciones adaptadas de juego.



Y con esta última actividad, hemos dado por terminado nuestro curso 2022/2023, en el que hemos estado **“ReCreando: explorando el potencial del Material Reciclado en Juegos y Deportes Alternativos”**

7.- CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

a) Criterios de evaluación

- Participación activa: evalúa la participación y la implicación activa de los estudiantes durante las actividades de juegos y deportes alternativos con material reciclado y autoconstruido. Se puede evaluar la asistencia regular, la actitud y el compromiso mostrado por el alumnado durante las sesiones de clase, así como su nivel de involucramiento en las diferentes actividades propuestas.
- Habilidades técnicas: se centra en la adquisición y el desarrollo de las habilidades técnicas específicas requeridas en cada juego o deporte alternativo. Puedes establecer una lista de habilidades clave para cada actividad y evaluar el progreso individual de los estudiantes en relación con esas habilidades. Esto puede incluir aspectos como el manejo del material reciclado, el dominio de técnicas de lanzamiento, golpeo, recepción, movimiento, entre otros.
- Trabajo en equipo: capacidad de los estudiantes para trabajar de manera colaborativa y cooperativa en equipo durante las actividades. Se puede observar y evaluar la comunicación efectiva entre los miembros del equipo, la capacidad para tomar decisiones conjuntas, la distribución equitativa de roles y responsabilidades, así como el apoyo y respeto mutuo.
- Creatividad e innovación: capacidad para utilizar la creatividad e innovación al diseñar y construir materiales reciclados para los juegos y deportes alternativos. Se puede valorar la originalidad de las ideas y soluciones propuestas por el alumnado, así como la funcionalidad y la calidad de los materiales construidos.

□ **Comprensión y aplicación de reglas:** aquí evaluamos la comprensión y aplicación adecuada de las reglas específicas de cada juego o deporte alternativo, así como el respeto hacia las normas establecidas: si demuestran un entendimiento claro de las reglas, si las aplican correctamente durante las actividades, si muestran un comportamiento ético y deportivo en todo momento...

b) Procedimientos de evaluación

➤ **Observación directa:** implica observar y registrar el nivel de participación, la ejecución técnica, el trabajo en equipo y el respeto a las reglas durante las actividades de juegos y deportes alternativos. Se pueden utilizar **listas de verificación** o **rúbricas** para documentar las observaciones y hacer un seguimiento individual de los estudiantes a lo largo de la unidad didáctica.



➤ **Registro de habilidades:** son registros individualizados de las habilidades técnicas adquiridas por cada estudiante a lo largo de la unidad didáctica. Puede utilizar una escala de valoración previamente establecida para evaluar el progreso y el nivel de dominio de las habilidades específicas requeridas en cada actividad.

➤ **Evaluación por pares/grupos reducidos (coevaluación):** fomenta la evaluación entre compañeros, donde el alumnado puede evaluar y brindar retroalimentación constructiva a sus compañeros de equipo. Se puede realizar a través de una guía o cuestionario para que evalúen aspectos como la contribución al equipo, la colaboración, la comunicación y el cumplimiento de las reglas.

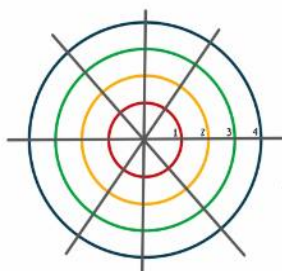


➤ **Presentaciones y proyectos:** solicitar a los estudiantes que presenten proyectos relacionados con la creación y construcción de materiales reciclados. Puedes evaluar su nivel de creatividad, originalidad y funcionalidad a través de una exposición oral (trabajo de **ORALIDAD**), un informe escrito, o una muestra práctica de los materiales construidos.

- Cuestionarios y pruebas escritas: para evaluar la comprensión de las reglas y conceptos teóricos relacionados con los juegos y deportes alternativos.



- Evaluación del proceso docente por parte del alumnado: también se ha tenido en cuenta la opinión del alumnado de las actividades y de la dinámica de trabajo, de esta forma se han realizado ajustes en la metodología, contenido o enfoque de enseñanza para satisfacer mejor las necesidades del alumnado.



- Autoevaluación: es el propio alumnado el que se autocalifica, por lo que se ve obligado a realizar un esfuerzo de autocrítica, valorando sus capacidades, actitud, esfuerzo, objetivos superados, logros y también fracasos. Es un método muy interesante porque enseña al alumnado a tomar conciencia de su aprendizaje y, por extensión, aprende a ser consciente de sus capacidades y también de sus limitaciones.

c) Instrumentos de evaluación

Los instrumentos utilizados, han sido muchos y variados, como he nombrado anteriormente. A través de las **herramientas digitales** que encontramos actualmente a nuestro alcance he tenido la posibilidad de crear variados instrumentos de evaluación, acorde a las necesidades de cada una de las unidades trabajadas.

He utilizado la plataforma [Mentimeter](#) para elaborar cuestionarios en pequeños grupos, donde el alumnado, a través de las tablets del centro, van dando su respuesta a las preguntas planteadas por otro compañero.



A través del banco de rúbricas del [CEDEC](#), he reutilizado algunas como la que vemos a continuación:

REA Miradas urbanas. Proyecto EDIA
Lengua Castellana. Bachillerato

cedec CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS

RÚBRICA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

Nombre del alumno o alumnos: _____

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Preparación previa	Siempre trae el material necesario para hacer el trabajo en equipo y está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario para hacer el trabajo en equipo y está listo para trabajar.	Algunas veces trae el material necesario para hacer el trabajo en equipo, pero tarda en ponerse a trabajar.	Generalmente olvida el material necesario para hacer el trabajo en equipo o no está listo para trabajar.
Colaboración con su equipo	Siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Procura la unión del equipo trabajando colaborativamente con todos.	Generalmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa problemas en el grupo.	A veces comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo y causa problemas.	Casi nunca escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente causa problemas y no es un buen miembro del grupo.
Contribución al equipo	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el equipo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el equipo.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el equipo.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el equipo.
Atención	Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer y al concluir lo que le corresponde se encuentra atento para apoyar a sus compañeros.	La mayor parte del tiempo se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Los demás miembros del equipo pueden contar con esta persona.	Algunas veces se enfoca en el trabajo. Otros miembros del equipo deben algunas veces recordarle que se mantenga atento al trabajo.	Rara vez se enfoca en el trabajo. Deja que otros hagan el trabajo.

CC BY SA

Rúbrica de observación de aprendizaje cooperativo en el aula de Cedec se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirCuanto 4.0 España](#).

Para la evaluación del conocimiento del Bottlebol, además del trabajo del visual thinking, usamos un [kahoot](#) con toda la clase, en donde el que respondiera más preguntas correctas, en el menor tiempo posible, ganaría un obsequio relacionado con el deporte (mochilas).

Ciudad de Badajoz ¿Qué sabes sobre el bottlebol? 3ªB

Informe Mis respuestas **Exactitud**

Exactitud de la pregunta Número de pregunta

1 - Quiz

¿Por qué decimos que el bottlebol es una modalidad deportiva ECO-ALTERNATIVA?

Contestadas correctamente **70%**

2 - Quiz

Después de ver el video, ¿sabrías decir a cuál de estos deportes se parece más el bottlebol?

Contestadas correctamente **91%**

3 - Quiz

¿Cómo se denomina el móvil autoconstruido que utilizamos como pelota para jugar al bottlebol?

Contestadas correctamente **43%**

Informe Mis respuestas **Exactitud**

4 - Quiz

¿A qué hace referencia la palabra "bottle"?

Contestadas correctamente **78%**

5 - Quiz

Número de jugadores de un equipo en un partido de bottlebol...

Contestadas correctamente **65%**

6 - Quiz

¿Cómo se denomina al terreno de juego en el que se practica el bottlebol?

Contestadas correctamente **47%**

Ciudad de Badajoz ¿Qué sabes sobre el bottlebol? 3ªB

Informe Mis respuestas **Exactitud**

11	Daniel	5088
12	Jesús	5023
13	Carla Rastrollo	4977
14	Jara segura	4747
15	Alejandro	4647
16	Daniella	4539
17	David Casilda R	4453
18	Francisco	4382
19	Manuel	4272
20	Paula	4114

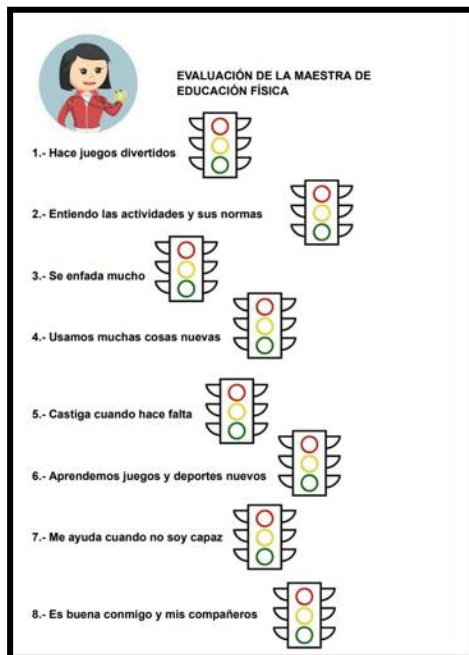
La creación de **nubes de palabras**, también ha sido algo muy motivante, este instrumento, se ha utilizado para valorar por parte del alumnado mi trabajo docente. Múltiples son las plataformas desde que se pueden realizar este tipo de actividad, nosotros hemos usado [Ahaslides](#)



Para hacer ver al alumnado su participación dentro del grupo o su implicación en las distintas actividades, he desarrollado pequeñas presentaciones, en donde valoran su implicación. El que vemos a continuación está realizado con [Genially](#). En función del tiempo disponible, el alumnado responden/ rellenan estas presentaciones en casa (enlace mediante un mensaje en Rayuela) o en el aula a través de los ordenadores portátiles o las tablets del centro.



También he pasado algún cuestionario con el programa de documentos de [Google](https://www.google.com), para valorar mi práctica docente. El alumnado de primer ciclo, ha tenido algo más gráfico y sencillo, simplemente usando los colores de un semáforo (rojo: no, naranja: a veces, verde: sí), siendo un documento más individualizado; y para el alumnado de segundo ciclo, he usado la “Máquina de chicles”, en donde colocaba el dibujo en un folio A3 en el gimnasio, y antes de irse al aseo coloreaban una bola en función de sus sensaciones (mayor número de posibilidades de respuesta).



8.- POSIBILIDAD DE PROLONGACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad desarrollada a lo largo de este curso 2022/2023, ha sido muy positiva y motivante para el alumnado, y el objetivo fundamental de todo lo trabajado, es seguir con el mismo a lo largo de los sucesivos cursos académicos, y de esta forma inculcar al alumnado hábitos lúdicos saludables y concienciación en los ODS de la Agenda 2030, a través del juego y la práctica deportiva, en las clases de Educación Física.

El hecho de que las partidas económicas de los centros escolares, sean limitadas, no permiten el acceso a la adquisición de los materiales tan seductores de los juegos y deportes alternativos, para grupos tan numerosos, es por ello, la necesidad de autoconstruir el material con la ayuda y participación del alumnado.

Además, en el tercer trimestre empecé a desarrollar el uso de insignias con el alumnado a través de [MTG Cardsmith](#), aunque bien es verdad, que no las he podido desarrollar al 100%, por falta de tiempo, por lo que veo un incentivo añadido para el curso 2023/2024, algo que ayudará a trabajar a través de la gamificación.



A través de este proyecto, se pretende proporcionar más oportunidades de participación y posibilidades de adherencias a la práctica físico- deportiva durante toda la vida, independientemente del género, la condición física, las experiencias o las capacidades.

Muchas han sido las actividades realizadas, pero por suerte, cada vez más, aparecen nuevos juegos y deportes alternativos, en donde se siguen trabajando aspectos lúdicos, cooperativos e inclusivos, tan beneficiosos para el alumnado. Es por ello, que la posibilidad de continuar con el desarrollo de este proyecto, es totalmente viable y de esta forma se seguirá ofreciendo a los estudiantes una variedad de experiencias físicas y deportivas diferentes a las tradicionales. Esto les permitirá explorar nuevas actividades, desarrollar nuevas habilidades y descubrir sus propios intereses en el ámbito deportivo.

9.- ANEXOS

• Difusión del proyecto

En el [Instagram](#) del colegio (@ceip_ciudad_de_badajoz), se han subido algunas publicaciones relacionadas con el proyecto.

[Publicación IG 15_12_22](#)



[Publicación 5-02-23](#)



Publicación 30-04-23



Publicación 5-06-23 Día Mundial del Medio Ambiente

