

TÍTULO:

El Aprendizaje-Servicio como propuesta metodológica para trabajar los juegos y deportes tradicionales de Canarias en Secundaria

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

Especialidad en Educación Física

Trabajo de Fin de Máster presentado por: Eliot Suárez Moreno.

Tutorizado por: D. Jorge Miguel Fernández Cabrera y D. Pablo José Borges
Hernández.

Curso Académico: 2020/2021.

Resumen

La falta de conocimiento y de práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física durante la Educación Secundaria es un hecho tangible y normalizado. Las variables que influyen en esta problemática son las siguientes: la escasa formación del profesorado y la falta de interés por parte de los centros. Existen varias herramientas que pueden ser útiles para acabar con esta problemática, desarrollando en esta ocasión una propuesta mediante ApS para su enseñanza en la escuela. Con el fin de profundizar en esta cuestión, se plantean los siguientes objetivos: a) mejorar en el alumnado el conocimiento, el interés y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias a través del ApS; b) valorar la incidencia del ApS en la materia de Educación Física en la Etapa de Educación Secundaria. Para lograr estos objetivos contamos con la participación de un grupo de 2.º ESO que se han ofrecido a implementar una propuesta práctica de juegos y deportes tradicionales de Canarias en el recreo. Además, se emplearon varias estrategias cuantitativas y cualitativas (cuestionario y grupo focal) para conocer el grado de incidencia de esta propuesta en los colectivos participantes. Los resultados que se prevén obtener evidencian el impacto positivo que podría haber tenido la aplicación de esta propuesta generando un fuerte aprendizaje significativo y un alto beneficio social. Se concluye que el ApS puede contribuir a la mejora del conocimiento y la práctica de estos juegos y deportes.

Palabras clave: Juegos y deportes tradicionales, Educación Física, Aprendizaje-Servicio.

Abstract

The lack of knowledge and practice of traditional games and sports in the Canary Islands in the field of Physical Education during Secondary Education is a tangible and standardized fact. The variables that influence this problem are the following: the lack of teacher training and the lack of interest on the part of schools. In order to delve into this issue, the following objectives are set: a) to improve the knowledge, interest and practice of traditional games and sports in the Canary Islands through the S-L; b) to assess the impact of S-L in the field of Physical Education in the Secondary Education Stage. To achieve these objectives we have the participation of a group of 2.º ESO that have offered to implement a proposal practice of games and traditional sports of the Canary Islands in the playtime. In addition, several quantitative and qualitative strategies (questionnaire and focus group) were used to know the degree of

incidence of this proposal in the participating groups. The results expected to be obtained show the positive impact that could have had the application of this proposal generating a strong significant learning and a high social benefit. It is concluded that S-L can contribute to the improvement of knowledge and practice of these games and sports.

Key words: Traditional games and sports, Physical Education, Service – Learning.

Índice

1. Introducción y Justificación.....	5
2. Fundamentación Teórica.....	9
2.1. Antecedentes.....	9
2.2. Análisis Conceptual del ApS.....	10
2.3. Requisitos del ApS.....	13
2.4. Beneficios e Inconvenientes.....	18
2.5. ApS en la Educación Secundaria.....	20
2.6. El ApS como Propuesta Metodológica en Educación Física.....	21
3. Método y Procedimiento.....	24
3.1. Diseño de la Innovación.....	24
3.2. Contexto y Participantes.....	25
3.3. Esquemas y Fases.....	26
3.4. Material, Espacio e Instituciones Participantes.....	27
3.5. Propuesta de Intervención.....	28
3.6. Instrumentos de Recogida de Datos y Herramientas de Análisis.....	29
4. Análisis e Interpretación de la Experiencia.....	33
4.1. Análisis de los Resultados Esperados.....	33
4.2. Valoración de la Experiencia ApS.....	38
4.3. Discusión y Conclusiones.....	41
4.4. Limitaciones y Prospectivas.....	44
5. Referencias.....	47
6. Anexos.....	51

1. Introducción y Justificación

En el *Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias* y, concretamente en la materia de Educación Física (EFI) se establece que, desde esta materia, se contribuirá al desarrollo de la competencia de la Conciencia y Expresiones Culturales (CEC) a través de la práctica, valoración y aceptación de diferentes actividades expresivas, lúdicas y deportivas entre las que destacamos las distintas manifestaciones culturales motrices de Canarias. Además, en dicho Decreto también se establece que, desde esta materia, se contribuirá al desarrollo de los Objetivos Generales de Etapa (*Real Decreto 1105/2014*) a través del “conocimiento, valoración y respeto por los aspectos básicos del deporte como creación de la cultura, del que disponemos un amplio repertorio en nuestro patrimonio” (p. 18640).

Pero, ¿Es verdad que estos juegos y deportes tradicionales de Canarias se incluyen como contenido en la materia de EFI como contribución a las Competencias Claves y Objetivos de Etapa en Educación Secundaria? Consideramos que, en su mayoría sí.

Es por ello por lo que nosotros, como docentes, tenemos a nuestra disposición distintos tipos de herramientas que nos pueden ayudar a solucionar este problema. Una de las herramientas metodológicas que disponemos para ello, es el llamado Aprendizaje-Servicio (ApS), una herramienta encargada de proponer la aplicación de competencias curriculares en contextos y experiencias reales permitiendo un beneficio social (Furco & Billig, 2002).

En el presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) se presenta una propuesta de EFI basada en el ApS, una metodología diseñada para y por el estudiantado, basada en la búsqueda de necesidades de nuestro entorno inmediato y la solución de estas a través del préstamo de un servicio. Todo ello, suponiendo un avance más hacia una educación con carácter socializador.

Las competencias específicas que podemos desarrollar con la elaboración de este TFM¹, son las pertenecientes a la guía docente del propio Máster y son las siguientes (Tabla 1):

¹ Las competencias del Trabajo de Fin de Máster pueden consultarse en el siguiente enlace: https://www.ull.es/apps/guias/guias/view_guide/24694/

Tabla 1*Competencias a desarrollar del TFM*

Código	Descripción	Justificación
CE8	<i>Promover acciones de educación emocional, en valores y formación ciudadana</i>	Esta propuesta fomentará en el alumnado acciones que favorezcan su compromiso social a través de la realización de un servicio solidario colaborando entre sí mismos y ayudando a los demás.
CE23	<i>Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada</i>	Consideramos el ApS como una propuesta metodológica docente innovadora para aquellos profesionales que buscan una renovación o remodelación y un nuevo punto de vista del sistema educativo actual.
CE25	<i>Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones</i>	A través de esta propuesta se detectará un problema del entorno inmediato del centro educativo y se planteará varias alternativas con el objetivo de encontrar una solución a dicho problema.
CE26	<i>Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación</i>	Mediante esta propuesta se conocerá y aplicará la metodología de ApS y podremos ser capaz de llevarla a cabo a través del diseño, el desarrollo y la implementación de esta.

El presente proyecto de innovación se desarrolla en el contexto del CPEIPS Pureza de María (Santa Cruz de Tenerife, Los Realejos). En él, intervendrán dos grupos; por un lado, el alumnado que realiza el servicio (2.º ESO), valorando, diseñando y aplicando propuestas para fomentar la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias y, por otro lado, el alumnado que recibe este servicio (1.º ESO) y al que va dirigida el diseño e implementación de la propuesta con el objetivo de que conozcan, valoren y practiquen los juegos y deportes tradicionales de Canarias.

Durante los cursos de la ESO los estudiantes comienzan a adquirir un pensamiento más abstracto que les va a permitir razonar, reflexionar, formular y comprobar hipótesis, es decir, empiezan a tener ideas propias pasando como bien dice Piaget et al. (1967) de una moral

heterónoma a una moral autónoma y en cierto modo haciendo referencia a Kohlberg (1981) hacen esa moral autónoma usando como referente una moral convencional y posconvencional, en este curso de segundo de la ESO aún se encuentra, el alumnado sin saber qué es justo y que no por lo tanto, se encontraría en un punto medio entre esa moral convencional y posconvencional.

Por otra parte, durante la adolescencia, el alumnado experimenta una serie de transformaciones fisiológicas que van a influir en sus estados emocionales y por ello, se pueden encontrar inquietos/as, irritables, agresivos/as e incluso con dificultades para mantener la atención. Además, en esta etapa, el alumnado establece un vínculo afectivo potente con su grupo de iguales, dotando de importancia a las relaciones de iguales produciéndose, por lo tanto, una progresiva emancipación de la familia. Por lo tanto, teniendo en cuenta todas las características psicoevolutivas, anteriormente mencionadas, se puede decir que el alumnado se encuentra en el estadio de las operaciones formales según Piaget et al. (1967).

Como justificante de esta propuesta, podemos decir que la sociedad en la que nos encontramos ha dado lugar a que muchas tradiciones de los pueblos caigan y, en este sentido, nos topamos con los juegos y deportes tradicionales de Canarias como una de esas tradiciones perjudicadas en el tiempo. Es por ello por lo que, nosotros como docentes de EFI tenemos que tratar de recuperar esas tradiciones en el ámbito del juego y del deporte, desarrollando con ello programas escolares y propuestas educativas que inciden en su práctica, valoración y reconocimiento.

A lo largo de la historia, los juegos y deportes populares han sido parte de la EFI existente, manteniéndonos entretenidos y desarrollando capacidades físicas y sociales a través de su práctica durante un largo periodo de tiempo (Valero y Gómez, 2014). Es por ello y por la propia inclusión de este contenido en el currículo educativo de Canarias que consideramos, que se encuentra claramente justificada la inclusión de los juegos y deportes tradicionales de Canarias dentro de la materia de EFI, y en concreto, dentro de esta propuesta de ApS. Aun así, la actividad física y la práctica de estos juegos y deportes están perdiendo importancia en el tiempo de ocio de los jóvenes frente a otras actividades sedentarias, puesto que cada vez son más las personas que se entretienen a través del uso de algún dispositivo electrónico, lo que podría llevar a la desaparición paulatina de estos juegos y deportes (Valero y Gómez, 2014).

A partir de esta pérdida de importancia, los centros educativos y organismos autonómicos se han puesto manos a la obra, a través de una nueva corriente con el objetivo de atenuar esta desaparición y de recuperar estos juegos y deportes tradicionales (Méndez, 1999). Es por ello por lo que debemos rescatar el interés y la motivación de los escolares por este tipo de prácticas tan enraizadas en nosotros y que forman parte de nuestro patrimonio cultural y social. Podemos justificar esta propuesta de ApS en torno a estos juegos y deportes tradicionales de Canarias gracias a la riqueza pedagógica que poseen (Guerrero y Sánchez, 2006), propiciando, por un lado, el protagonismo y la autonomía del alumnado y, por otro la motivación, socialización y la creatividad.

Este proyecto cuenta con una serie de objetivos, tanto para las personas que ofrecen el servicio como para los que lo reciben. Debemos destacar que, en el CPEIPS Pureza de María no se ha desarrollado hasta la fecha ninguna propuesta de ApS en la materia de EFI, por lo que, a continuación, haremos explícitos los objetivos que pretendemos alcanzar a través del desarrollo de este:

- Trabajar contenidos curriculares correspondientes a la materia de EFI.
- Fomentar el grado de conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias desde EFI.
- Desarrollar el interés del alumnado en la práctica de estos juegos y deportes a través del ApS.
- Valorar la posible incidencia de nuestro proyecto de ApS en la percepción del alumnado de los grupos participantes.
- Fomentar en el alumnado que recibe el servicio actitudes de ayuda, cooperación y compromiso social.

En este TFM, se justificará la importancia que tiene la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI y, esta importancia, a su vez, establecerá relación con la necesidad detectada en el propio centro educativo. A continuación, se indicarán aquellos objetivos que consideramos que se abordarán durante la intervención de esta propuesta educativa de carácter activo, destacando, entre ellos, valorar la incidencia de la intervención en el centro implicado. Posteriormente, se presentará la contextualización teórica, en ella se mostrará el concepto de ApS, sus posibles actuaciones dentro de EFI y los beneficios que la preceden, todo ello basándonos en las aportaciones de distintos autores y

autoras. Además, con el objetivo de definir el método utilizado para la realización de este proyecto, se presentará su diseño, su posible temporalización, el material disponible y el método de recogida de datos. Una vez obtenidos los resultados mediante el uso de determinados instrumentos (cuestionario y grupo focal), se analizarán e interpretarán elaborando conclusiones y prospectivas del proyecto. Por último, debemos destacar que tanto para las citas como referencias bibliográficas de este TFM se hará uso de las normas APA (American Psychological Association) Séptima Edición, 2020.

2. Fundamentación Teórica

En este apartado, se indagó sobre aquellas referencias relacionadas con el ApS que pudieran ser útiles para argumentar este trabajo. Se ha llevado a cabo una búsqueda bibliográfica en bases de datos como el punto Q y Google Académico empleando los términos “ApS”, “Juegos y deportes tradicionales” y “Educación Física”, posibilitándonos poder configurar y justificar los distintos subapartados que a continuación se presentan, teniendo en cuenta las distintas aportaciones realizadas. En el tratamiento de los distintos subapartados pertenecientes a esta sección se trataron los antecedentes del ApS, se analizó el concepto de este modelo de enseñanza en el ámbito educativo, destacando sus rasgos fundamentales y asignando unos criterios de calidad para la intervención de dicho modelo. Asimismo, se plantearon tanto los beneficios como inconvenientes del ApS y su repercusión e importancia en la materia de EFI en la Educación Secundaria.

2.1. Antecedentes

A pesar de que el ApS es un tema de actualidad en el sistema educativo, las primeras demostraciones prácticas se llevaron a cabo a finales del siglo XIX y principios del siglo XX con la expansión del movimiento llamado “extensión universitaria” que favorecía el desarrollo de acciones sociales desde la Educación Superior (Gortari, 2004).

La primera experiencia documentada de ApS se ubica en Estados Unidos en 1915, mediante las *Appalachian Folk Schools* - grupo de *Colleges* rurales - más de cincuenta años antes de consolidarse el término Service-Learning (Aprendizaje-Servicio). El currículum de estos *Colleges* “integró formalmente contenidos de aprendizaje, experiencias de trabajo y servicio a la comunidad con intencionalidad pedagógica” (Hervás y Miñaca, 2015, p. 3). En

España, la primera toma de contacto con este modelo de enseñanza tuvo lugar en los primeros años del siglo XXI a través de la Fundación Zerbikas en el País Vasco y el Centro Promotor de ApS en Cataluña, realizando diversas actividades formativas dirigidas al profesorado de los diferentes niveles educativos y otros agentes socioeducativos, así como la sistematización y difusión de buenas prácticas (Mayor y Rodríguez, 2016).

Por último, otro de los antecedentes que marcaron el orden cronológico histórico del ApS fueron los pensamientos de John Dewey (EEUU) y Paulo Freire (Brasil) siendo pioneros e influyendo significativamente en el ApS tanto en Estados Unidos como en Latinoamérica, respectivamente.

2.2. Análisis Conceptual del ApS

Autores como García y Sánchez (2017, p. 128), consideran que “en los últimos años se está realizando un esfuerzo importante encaminado a la sistematización, a través de la investigación, de las aportaciones que las propuestas de Aprendizaje y Servicio pueden hacer al desarrollo educativo en todos los niveles, desde la educación infantil hasta la Universidad”. La importancia y el uso del ApS como metodología innovadora en el contexto universitario es cada vez mayor, pero, esto no quiere decir que esa transformación social que pretende conseguir todo proyecto de ApS sea exclusivo de la edad adulta, ya que, como comenta Batlle (2011, p. 50), “los niños y jóvenes no son los ciudadanos del futuro, son ya capaces de provocar cambios en su entorno”.

Como bien sucede en otros temas de relevancia en nuestra sociedad, no contamos con una sola definición para conceptualizar el término ApS. Son varias las definiciones aportadas de este concepto a lo largo de todo este tiempo. Aun así, en este apartado, se seleccionarán aquellas definiciones que creemos más completas y relevantes.

Para Batlle (2018) el ApS se basa en una vinculación directa entre dos elementos: el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio a la comunidad. Además, destaca que lo que realiza el ApS es completar una acción solidaria con su respectiva vinculación curricular, posibilitando al alumnado la oportunidad de aprender siendo útiles a los demás, generando de esta manera un círculo virtuoso: el aprendizaje aporta calidad al servicio que se presta y el

servicio otorga sentido al aprendizaje (Figura 1). De esta manera se unen dos elementos presentes en los centros educativos, pero frecuentemente separados e inconexos.

Figura 1

Círculo virtuoso del ApS



Nota: Tomado de “*Guía práctica de aprendizaje-servicio*” (p. 4) por R. Batlle, 2018, Santillana Educación, S.L.

Puig, Batlle, Bosch y Palos (2007) definen el ApS como una actividad compleja y novedosa que vincula estrechamente el aprendizaje y los servicios en una sola actividad educativa bien articulada y coherente. Se trata de una propuesta que parte de elementos muy distinguidos: el servicio voluntario a la comunidad y la transmisión de conocimientos, habilidades y aprendizaje. Además, defienden que la unión del aprendizaje y servicio produce resultados difíciles de alcanzar por otros caminos.

Otra de las definiciones de referencia cuando hablamos de ApS es la que ofrecen Mayor y Rodríguez (2016), que lo entienden como acciones formativas que promueven aprendizajes significativos, útiles y relevantes en contextos educativos ampliados (escuela-comunidad) donde la intencionalidad tanto del profesorado como del estudiantado es la mejora de las necesidades del entorno inmediato. En esta línea, Hervás y Miñaca (2015) entienden el ApS como una metodología que es capaz de integrar los conocimientos ofrecidos por el currículum, el aprendizaje y la ejecución de los distintos servicios útiles, efectivos y solidarios en la comunidad que lo requiera.

Por otro lado, Gil, Chiva y Martí (2013, p. 91) consideran el ApS como “una metodología activa y experiencial que procura el aprendizaje de contenidos académicos a la vez que presta un servicio a la comunidad atendiendo alguna necesidad no cubierta”. En

relación con esta definición argumentan que la principal aportación del ApS se centra en dos ámbitos: papel del alumnado y dimensión social. Respecto al papel del alumnado hay un cambio de rol, donde el alumnado pasa de tener un rol secundario a tener un rol protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a los retos que plantea esta metodología. En cuanto a la dimensión social, se hace alusión a la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias en contextos sociales a través de una problemática, trabajando desde una necesidad social.

En cuanto a la influencia del ApS en la materia de EFI autores como Capella, Gil, Chiva y Corbatón (2015), consideran que la aplicación de esta metodología puede suponer un enorme potencial en la materia de EFI, no solo por su carácter práctico sino también por su estrecha relación con todo ese sistema de valores personales, sociales y cívicos. En esta línea, Capella, Gil y Martí (2014) consideran que la aplicación de esta metodología en las clases de EFI puede desarrollar aprendizajes en la práctica docente difíciles de abordar a través de metodologías de carácter tradicional, como, por ejemplo: la gestión de conflictos, la capacidad de adaptación, la retroacción y la evaluación.

De este modo, debemos concluir que los proyectos de ApS pueden ser útiles para el desarrollo de actitudes críticas y reflexivas, así como la adquisición de valores, aprendizajes significativos y habilidades prácticas en el ámbito de la EFI.

Basándonos en las aportaciones anteriores, entendemos el ApS como un modelo de enseñanza que se basa en la adquisición de valores y aprendizajes significativos, en el que el alumnado adquiere un rol activo en dicho aprendizaje y donde presta un servicio a raíz de una necesidad de carácter social. Este proceso se lleva a cabo a través de propuestas prácticas y útiles para la mejora y el cambio social, a partir del análisis reflexivo del currículo.

A continuación, se presenta la *Tabla 2* donde se han seleccionado los rasgos más relevantes de las definiciones anteriormente citadas y donde se señalará con una “x” aquellos autores y autoras que han contribuido a dichos rasgos con sus definiciones.

Tabla 2*Rasgos relevantes de las definiciones aportadas*

Autores/as	Rasgos definición						
	Aprendizaje	Servicio	Comunidad	Conocimientos	Utilidad	Valores	Currículo
Batlle (2018)	X	X	X		X		X
Gil, Chiva y Martí (2013)	X	X	X	X			
Hervás y Miñaca (2015)	X	X		X	X		X
Mayor y Rodríguez (2016)	X		X		X		
Puig, Batlle, Bosch y Palos (2007)	X	X	X	X		X	

En conclusión, entendemos el ApS como una metodología que contribuye al desarrollo integral del alumnado. Este desarrollo es logrado debido al papel principal que obtiene el alumnado en su propio aprendizaje al realizar un proyecto como este, otorgándoles diferentes valores y habilidades en la búsqueda y resolución de problemas y necesidades de nuestro entorno inmediato. Todo ello, suponiendo un paso más hacia una educación basada en la responsabilidad social.

2.3. Requisitos del ApS

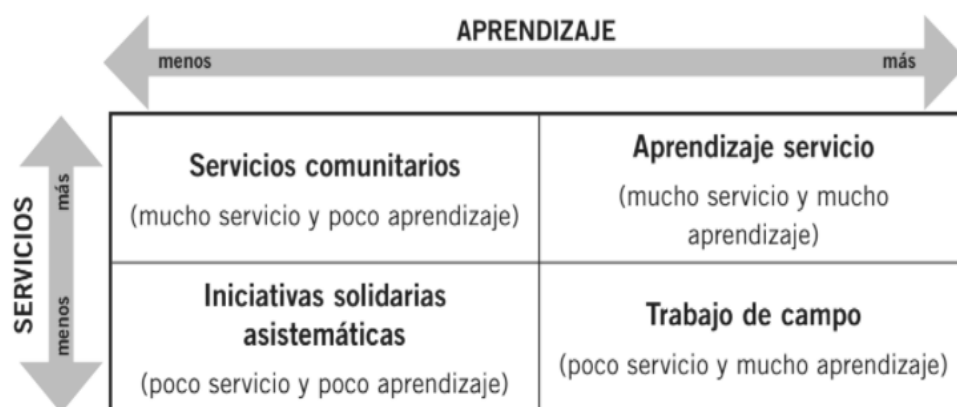
Debemos subrayar que un proyecto de ApS puede terminar enseñando una lección equivocada si el planteamiento y actividades que se llevan a cabo durante la elaboración y puesta en práctica de este proyecto no tienen un alto grado de reflexión o son planteadas de forma espontánea (Tapia, 2008).

No todo préstamo de servicios que se realice desde el ámbito educativo indica que estemos elaborando un proyecto de ApS. Es fundamental diferenciar esta metodología de otras

propuestas educativas que a primera vista pueden parecer similares. Por ello, han surgido varias herramientas con el objetivo de ofrecer una solución a esta confusión. Una de estas herramientas son los llamados “cuadrantes del aprendizaje y servicio” desarrollados originalmente en la Universidad de Stanford y a los que autores como Puig et al. (2007) han adaptado a otros contextos (Figura 2).

Figura 2

Cuadrantes del ApS



Nota: Tomado de “*Aprendizaje Servicio. Educar para la ciudadanía*” (p. 24) por Puig et al., 2007, Octaedro.

A continuación, analizaremos dichos “cuadrantes del aprendizaje y servicio” siguiendo las aportaciones de Ochoa, Pérez y Salinas (2018) quienes aluden que el primer cuadrante hace referencia a los “trabajos de campo” que son actividades de investigación que involucran al alumnado con su comunidad, pero sin prestar ningún tipo de servicio a cambio, simplemente se realiza con fines curriculares. El segundo cuadrante nos habla de “iniciativas solidarias asistemáticas” que se caracterizan por sus rasgos solidarios, pero sin ofrecer ningún tipo de aprendizaje formal. El tercer cuadrante es el llamado “servicio comunitario institucional” tratándose de aquel voluntariado que se realiza en instituciones y organismos y, a pesar de obtener una gran vinculación con la formación de valores y desarrollo personal deja en segundo plano los aspectos formativos. Por último, nos encontramos con el último cuadrante que hace referencia al ApS que ofrece una gran calidad de servicio solidario y un alto grado de integración con los aprendizajes formales.

Como ya vimos en el apartado anterior, son varias las definiciones que nos encontramos según las aportaciones de distintos autores donde se establecen varios criterios

caracterizadores; pero, según Abal de Hevia (2016), solo tres de ellos son imprescindibles para caracterizar y diferenciar el ApS de otras propuestas educativas también solidarias y valiosas, estos son:

- El protagonismo del alumnado en todas las fases del proyecto.
- La articulación de los aprendizajes curriculares con el servicio solidario.
- La organización de actividades solidarias sobre necesidades reales y sentidas por las comunidades.

Por otro lado, Tapia (2008) distingue los tres siguientes rasgos característicos que distinguen el ApS de otras propuestas educativas solidarias:

- *Protagonismo del alumnado*: el ApS es una propuesta educativa de carácter activo por lo que el rol principal en el aprendizaje lo adquiere el propio alumnado, obteniendo el docente un rol secundario.
- *Actividades solidarias*: tiene por objetivo ofrecer una solución a una problemática derivada de una necesidad real por parte de una comunidad. Además, no solo los miembros de dicha comunidad serán los beneficiarios de este proceso sino también el alumnado, convirtiéndose en una actividad de carácter recíproco.
- *Aprendizaje intencionado*: este modelo de enseñanza no solo tiene que planificarse atendiendo a aspectos sociales, debe estar planificado en función de los contenidos establecidos en el currículum educativo correspondiente.

En su caso, Batlle (2018) defiende que una práctica de ApS no es muy diferente a desarrollar cualquier proyecto, diferenciando el desarrollo de este en tres bloques básicos: preparación, realización y evaluación. Además, justifica que estos tres grandes bloques pueden desglosarse en las siguientes etapas (Figura 3):

Figura 3

Etapas del ApS

Preparación	1	Esbozo de la idea
	2	Establecimiento de alianzas
	3	Planificación del proyecto
Realización	4	Preparación del proyecto con el grupo
	5	Ejecución del proyecto
	6	Cierre del proyecto con el grupo
Evaluación	7	Evaluación multifocal

Nota: Tomado de “*Guía práctica de aprendizaje-servicio*” (p. 7) por R. Batlle, 2018, Santillana Educación, S.L.

Puede ocurrir que muchos proyectos de ApS surjan de manera espontánea sin tener nada organizado ni preestablecido. Esto no quiere decir que todo proyecto de ApS que se lleve a cabo, pueda o deba realizarse de forma libre y autónoma sin seguir una serie de pasos o pautas. Para Tapia (2018) la base de desarrollo de un proyecto de ApS implica múltiples elementos operativos y de planteamiento, destacando los siguientes cinco grandes momentos:

- *Motivación*: reconocimiento de las inquietudes planteadas por el alumnado o la comunidad, motivación de todos los participantes y acuerdo en realizar el proyecto.
- *Diagnóstico*: reconocimiento y diagnóstico de problemas, emergencias, desafíos reales en base a los cuales se realiza dicho proyecto.
- *Diseño y planificación*: el planteamiento del problema involucra tanto los acuerdos con organizaciones aliadas y los participantes comunitarios, como el planteamiento de los contenidos curriculares y actividades de aprendizaje y reflexión sobre la práctica que se articularán con la actividad en terreno.
- *Ejecución del proyecto*: el tiempo de puesta en práctica del proyecto, con sus respectivas adecuaciones.
- *Cierre*: momento final de evaluación del proyecto, celebración de logros y planteamiento de nuevas etapas y continuidades del proyecto.

Figura 4

Orden cronológico de los elementos necesarios para la propuesta de ApS



Debemos aclarar que, con respecto al momento de cierre planteado por Tapia (2018), donde se aclara que se evaluará el proyecto, tomaremos como referencia la propuesta de Puig, Martín y Rubio (2015), a partir de la cual realizaremos una autoevaluación de la experiencia de ApS y que nos ayudará a reflexionar sobre la calidad de los dinámicos básicos, pedagógicos y organizativos presentes en nuestra propuesta y nos proporcionará argumentos para mejorar en futuras experiencias.

A parte de estas características, en la elaboración del ApS también encontramos unos criterios de calidad y pasos a seguir de una intervención basada en este modelo de enseñanza. El objetivo de estos criterios de calidad es garantizar la eficacia y el impacto en el aprendizaje del alumnado. Por ende, el consenso académico en los últimos años señala como indicadores de calidad para las prácticas de ApS los siguientes criterios fundamentales (Tapia 2008):

- *Duración:* debe ofrecer una duración lo suficientemente amplia como para generar impacto tanto en la comunidad como en el alumnado. Esta duración variará dependiendo de los objetivos que se pretendan alcanzar.
- *Intensidad significativa:* hace referencia a la frecuencia con la que se realiza la actividad solidaria y la cantidad de tiempo que se le dedica.
- *Rasgos programáticos bien definidos:* como ya hemos comentado anteriormente, un proyecto de ApS debe caracterizarse por el protagonismo del alumnado, ofrecer un servicio de calidad a la comunidad y el aprendizaje basado en contenidos curriculares.

Por su parte, Chiva et al. (2019) proponen una serie de requisitos para definir el ApS, tales como: la vinculación directa con el currículo de la materia que se encuentra relacionada con el proyecto; deberán integrarse y evaluarse los objetivos del proyecto ApS con la finalidad de que haya reciprocidad; conviene la existencia de una reflexión para interiorizar el aprendizaje obtenido de la experiencia y que, de esta forma, el alumnado profundice en su

propio conocimiento; los estudiantes deberán sentirse partícipes y tomar decisiones en todo momento y, por último, el proyecto de ApS debe estar orientado hacia necesidades reales y no hipótesis.

En definitiva, podemos decir que el presente proyecto de ApS pretende cumplir tanto las características como los criterios de calidad necesarios anteriormente citados para llevar a cabo una propuesta educativa eficaz con el objetivo de generar un cierto grado de impacto positivo y significativo en el aprendizaje del alumnado y ayudar en la búsqueda y resolución de problemas y necesidades de nuestro entorno inmediato sin dejar de lado los contenidos curriculares correspondientes.

2.4. Beneficios e Inconvenientes

Toda propuesta metodológica que se lleve a cabo en el ámbito educativo tendrá sus respectivos beneficios y, cómo no, sus inconvenientes. El objetivo de este apartado es dar a entender que el ApS puede llegar a ser una metodología beneficiosa, pero, a la vez, su aplicación puede dar a conocer varios inconvenientes y dependerá de las ganas y esfuerzo de las personas implicadas en el proyecto el poder superar estas “barreras”. Todo ello se realizará con la intención de dotar de una serie de beneficios generales a nuestro proyecto de ApS.

Puig et al. (2007) defienden que los mayores beneficiarios en la aplicación de este modelo pedagógico son los estudiantes ya que hace mejorar sus condiciones académicas, sociales y emocionales, así como la mejora en el desarrollo de destrezas intelectuales y personales. Por otro lado, argumentan que el profesorado es el otro gran beneficiado de este proceso debido a que gracias a la implantación de este modelo se ha conseguido aumentar su satisfacción como profesionales a través del hecho de haber conseguido que la escuela y la educación fuese algo más relevante para su alumnado. Además, estos autores no dejan de lado el beneficio que supone el ApS para los centros ya que favorece, de esta manera, el clima de trabajo en los integrantes que participan en el proyecto. Otro de los beneficios que comentan estos autores es la ayuda que ofrece el ApS a las entidades sociales que participan, dándoles una oportunidad para sensibilizar a la ciudadanía a través de la colaboración y la enseñanza por parte del alumnado. Finalmente, los autores defienden que el ApS es una oportunidad única para trabajar colaborativamente en beneficio de la educación y de la cohesión social.

Por otro lado, según Tapia (2006) los resultados derivados de las investigaciones sobre ApS destacan que la participación en este tipo de experiencias, potencian el desarrollo de habilidades sociales y académicas en el alumnado, además de mantenerlos alejados de situaciones o contextos de riesgo.

Además, el ApS cuenta con las siguientes problemáticas mencionadas a continuación (Brown, 2001; Tapia, 2008):

- La investigación y educación deben estar ligadas en cuestiones de la comunidad, elaborando planes de estudios que respondan a problemas y necesidades de dicha comunidad mediante actividades educativas.
- Analizar las diversas características correspondientes tanto a la ciudadanía como a la comunidad, a través de la historia y el diálogo.
- Indagar sobre las causas y las respuestas de las cuestiones sociales que surgen mediante la participación en las actividades que tienen impacto en la comunidad a largo plazo, con el fin de contribuir a la educación.
- Aplicar el conocimiento académico en las actividades de la comunidad para la resolución de problemas, el concepto de praxis y el diálogo crítico.
- Implicar a las instituciones educativas en la participación de la comunidad, donde se le dé importancia a los términos de fomento, creación de coaliciones y recursos para dicha implicación.
- Un proyecto solidario y socialmente responsable no debe acabar de enseñar la lección equivocada e incluso no debe reforzar prejuicios y estereotipos, por ello las actividades deben desarrollarse con un alto nivel de reflexión y definirse correctamente para su ejecución.

Por otro lado, en el ámbito de la Actividad Física y Deportiva se han encontrado tres inconvenientes claves a la hora de llevar a cabo un proyecto de ApS. Estos inconvenientes según Santos, Cañadas y Martínez (2019) son: a) la falta de formación y experiencia del alumnado en lo referente al diseño, intervención y evaluación de proyectos de actividad físico-deportiva; b) la elevada carga de trabajo tanto para profesorado como para alumnado; y c) la dificultad para desarrollar acciones coordinadas, tanto entre programas, como entre profesorado y alumnado, como entre el propio alumnado.

A pesar de que estos autores identifican estos inconvenientes en el ámbito universitario, creemos que estos mismos impedimentos establecen una conexión directa con todas las etapas educativas en las que se lleve a cabo cualquier proyecto de ApS, desde la educación infantil hasta el ámbito universitario.

Una vez hemos analizado y consultado una serie de ventajas e inconvenientes pertenecientes a este modelo, podemos establecer los beneficios que caracterizan a nuestro proyecto de ApS en Educación Secundaria. Estos son: 1) mejorar los hábitos de actividad física del alumnado; 2) convertir al alumnado en el protagonista de su propio aprendizaje; 3) mejorar las condiciones académicas, sociales y personales tanto del profesorado como del alumnado; 4) aumentar la capacidad del trabajo en grupo; y 5) obtener un mayor conocimiento de aspectos conceptuales y prácticos.

2.5. ApS en la Educación Secundaria

Como ya comentamos en apartados anteriores, todo proyecto de ApS debe estar sustentado en su respectivo currículo, en este caso, se sustentará a través del *Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias*.

Desde el currículo de EFI se hace alusión al desarrollo integral del alumnado a través de cada una de las competencias presentes y, en especial, haciendo hincapié en la competencia motriz. Dicha competencia motriz tiene una cierta vinculación directa con el ApS ya que como bien se afirma en el Decreto 83/2016: “La competencia motriz da sentido a las propias acciones motrices, las orienta y regula para comprender los aspectos perceptivos, emocionales, sociales y cognitivos relacionados con la producción y control de las respuestas motrices y con la toma de conciencia de lo que se sabe, de lo que se puede hacer y de la forma de lograrlo” (p. 18638).

Por otro lado, el citado currículo justifica el uso del ApS como metodología que enriquecerá nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje, como se manifiesta en el propio Decreto 83/2016: “En general, los procesos de enseñanza y aprendizaje han de seguir una metodología que permita integrar distintos modelos, métodos, estrategias y técnicas pedagógicas con las que plantear las tareas al alumnado. El grado de apertura de estas estrategias marcará su orientación hacia la instrucción, la participación y la emancipación en función del objetivo, su dificultad,

el momento o la situación de enseñanza en que se encuentre, así como las variables de organización de las actividades, recursos y agrupamientos” (p. 18644).

Por último, se debe de aclarar que nuestra propuesta de ApS contribuirá a la consecución de los Objetivos Generales de Etapa definidos en el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato* a través de la solidaridad, la cooperación, el desarrollo personal y el conocimiento y aceptación del propio cuerpo afianzando los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporando la EFI y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Además, debemos destacar que, a su vez, la presente propuesta contribuirá al desarrollo de las Competencias Claves.

2.6. El ApS como Propuesta Metodológica en Educación Física

El ApS se encuentra estrechamente relacionado con los objetivos y contenidos que establecen el marco normativo, intensificando el aprendizaje experiencial y competencial, estableciendo relación, sobre todo, en lo referente a las Competencias Claves Social y Cívica (CSC) y de Aprender a Aprender (AA). Cuando hablamos de este tipo de aprendizajes debemos dar importancia a una materia como es la EFI debido a sus características intrínsecas: favorecer la salud física, el estado psicológico, el nivel de independencia, las relaciones sociales y con el entorno, etc. (Celdrán, Valero, y Sánchez, 2016). Es por ello por lo que consideramos la EFI como una materia plenamente válida y capaz de desarrollar y poner en práctica metodologías de este tipo, no sólo por su carácter práctico (Capella, Gil, Chiva, y Corbatón, 2015) sino también por su estrecha relación con los valores sociales, personales y cívicos que comparte con el ApS y a los que hemos hecho referencia en los apartados anteriores de este trabajo.

Autores como Gil, Francisco y Moliner (2012), consideran el ApS como una metodología esencial para enriquecer las competencias personales del alumnado y saber gestionar las interacciones generadas en la propia aula de la materia de EFI. Además, estos mismos autores, señalan que el ApS es una metodología clave para aprender a hacer, aprender a vivir y aprender a ser y saber gestionar las interacciones sociales que se generan en el aula de EFI.

Capella, Gil y Martí (2014) demostraron que cuando el ejercicio físico se presenta junto a un servicio a la comunidad, se producen grandes logros y muy beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, estos mismos autores consideran como práctica novedosa la aplicación del ApS en el ámbito de la EFI, defendiendo que esta materia muestra un campo de conocimiento adecuado para el uso de esta metodología por su carácter práctico, la riqueza en las relaciones personales y por la amplitud, relevancia y adaptabilidad de sus contenidos.

En definitiva, podemos decir que el ApS comparte rasgos significativos con la materia de EFI que, aparte de ser una materia que abarca todo lo relacionado con el cuerpo y la salud, mantiene un fuerte vínculo desde el punto de vista pedagógico, ayudando, de este modo al individuo en su formación integral y a una mejora y fomento de las relaciones físicas, sociales, cognitivas, etc. Por lo tanto, esta relación del ApS con la EFI nos ayudará en el desarrollo del individuo, como una propuesta de transformación social.

A continuación, se presenta una tabla resumen (Tabla 3) donde se muestran las aportaciones de distintos autores y autoras sobre el tema en cuestión.

Tabla 3

Aportaciones de los autores y autoras sobre el ApS

ASPECTOS GENERALES DEL ApS		
Autores	Nombre artículo	Aportaciones
Puig, Batlle, Bosch y Palos (2007)	<i>Aprendizaje Servicio. Educar para la ciudadanía.</i>	Definición de ApS Beneficios del ApS Cuadrantes del ApS
Batlle (2018)	<i>Guía práctica de aprendizaje-servicio.</i>	Definición ApS Etapas ApS
Gil, Chiva y Martí (2013)	<i>La adquisición de la competencia social y ciudadana en la universidad mediante el Aprendizaje-Servicio: Un estudio cuantitativo y cualitativo en el ámbito de la Educación Física.</i>	Definición del ApS y dimensiones
Abal de Hevia (2016)	<i>Aprendizaje servicio solidario: una propuesta pedagógica innovadora.</i>	Características ApS

Chiva, Ruiz, Martín, Pérez, Giles, García & Rivera (2019)	<i>University Service-Learning in Physical Education and Sport Sciences: Asystematic review</i>	Requisitos para definir ApS
Ochoa, Pérez y Salinas (2018)	<i>El aprendizaje-servicio (APS) como práctica expansiva y transformadora.</i>	Descripción cuadrantes ApS
Tapia (2008)	<i>Calidad académica y responsabilidad social: el aprendizaje servicio como puente entre dos culturas universitarias.</i>	Barreras del ApS Criterios de calidad para las prácticas ApS Rasgos fundamentales que distinguen al ApS
Tapia (2018)	<i>El compromiso social en el currículo de la Educación Superior.</i>	Grandes momentos que debe incluir todo proyecto ApS
Hervás y Miñaca (2015)	<i>El aprendizaje-servicio y los beneficios de sus experiencias.</i>	Conceptualización APS Antecedentes APS
Mayor y Rodríguez (2016)	<i>Aprendizaje-servicio y práctica docente: una relación para el cambio educativo.</i>	Concepto ApS y características Antecedentes ApS

CONTRIBUCIONES DEL ApS EN EL ÁMBITO DE EDUCACIÓN FÍSICA

Autores	Nombre artículo	Aportaciones
Capella, Gil, Chiva, y Corbatón. (2015)	<i>Promoción del emprendimiento social y la competencia docente en la aplicación de juegos motores y expresivos utilizando el aprendizaje servicio en Educación Física.</i>	Beneficios del ApS en la materia de EFI
Capella, Gil y Martí (2014)	<i>La metodología del aprendizaje-servicio en la educación física.</i>	Importancia del ApS en la materia de EFI
Celdrán, Valero, y Sánchez, (2016)	<i>La importancia de la Educación Física en el sistema educativo.</i>	Relación y beneficios de la EFI con el ApS
Gil, Francisco y Moliner (2012)	<i>La Educación Física y el Aprendizaje Servicio: abriendo el entorno natural a la escuela.</i>	Importancia del ApS en las clases de EFI
Santos, Cañadas y Martínez (2019)	Limitaciones del aprendizaje-servicio en la formación inicial en actividad físico-deportiva.	Inconvenientes del ApS en el ámbito de la Actividad Física y Deportiva

3. Método y Procedimiento

3.1. Diseño de la Innovación

El siguiente proyecto de ApS, tiene por objetivo ofrecer una solución a una problemática derivada de una necesidad real compartida por el alumnado perteneciente a la Educación Secundaria. A través de su puesta en práctica queremos verificar el grado de incidencia de esta propuesta educativa en el alumnado y en el centro. La necesidad planteada desde el centro es la falta de práctica y la no impartición de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI, basando, nuestro proyecto de ApS a responder esa necesidad y fomentar la práctica y el conocimiento de esos juegos y deportes. Para poder realizar nuestra propuesta, hemos planteado un diseño, en el que se ha utilizado distintas herramientas para la recogida de datos cualitativos (cuestionario y grupo focal) para su posterior análisis.

Este cuestionario, se pasó a toda Educación Secundaria con el objetivo de ratificar y comprobar si la necesidad detectada por el alumno de prácticas estaba presente o no en el centro educativo y, a partir de ahí poner un punto de partida a nuestro ApS. A la hora de interpretar los resultados, se comprobó que la mayoría del alumnado negó haber trabajado los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI durante la etapa Secundaria y, a su vez, la mayoría de los encuestados confirmaron que mostraría interés por conocer y practicar estos juegos y deportes, justificando esta afirmación con respuestas como las siguientes:

- *“Porque forma parte de nuestra cultura, y si no los mantenemos, es posible que lleguen a perderse nuestras costumbres”.*
- *“Creo que es necesario conocer y practicar los juegos y deportes tradicionales de Canarias para conocer más sobre dónde vivimos y para mantener las tradiciones”.*
- *“En mi opinión, los juegos y deportes canarios forman parte de nuestra historia, y de alguna manera, han ido desapareciendo en nuestra sociedad. Si apreciamos nuestra cultura, no estaría mal darle una oportunidad a este tipo de actividades, y así, no dejar que desaparezcan por completo; olvidando de esta manera, el modo en que vivían nuestros antepasados. Además, gran parte de la asignatura de educación física consiste en la práctica de deportes, por lo que me parecería bien que se impartan este tipo de juegos en ciertos momentos del curso”.*

3.2. Contexto y Participantes

Esta propuesta educativa se desarrolló durante el curso académico 2020/2021, en la materia de EFI, impartida en el CPEIPS Pureza de María, situado en la zona norte de la isla de Tenerife concretamente en el Municipio de Los Realejos (Santa Cruz de Tenerife) ubicado en el distrito comprendido entre los barrios de La Zamora, La Montaña y El Jardín. Se trata de un centro de carácter concertado, situado entre dos núcleos “marginales” como son “La Montañeta” y “La Vera”. A pesar de ello, al tratarse de un colegio concertado donde las familias deben de pagar una cierta mensualidad y a pesar de la cercanía de dos núcleos marginales, dentro del mismo centro esta marginalidad social prácticamente es nula.

Para el desarrollo de nuestra propuesta, hemos implicado a dos grupos de alumnado: por un lado, el grupo de 2.º ESO y, por otro lado, el grupo de 1.º ESO Además, también se han visto involucrados dos docentes, el profesor que imparte la materia y un alumno en prácticas, como responsable de este proyecto y perteneciente al Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas en la Universidad de La Laguna (Santa Cruz de Tenerife). En total participaron 47 alumnos, 25 de 2.º ESO y 22 de 1.º ESO (Tabla 4)

Tabla 4

Participantes en la propuesta de ApS

Rol	Número	Género	Situación	Edad
P1	1	Masculino	Alumno en prácticas perteneciente al Máster en Formación del Profesorado (Universidad de La Laguna)	22
P2	1	Masculino	Profesor titular del centro.	-
A1	15	Femenino	Alumnado de 2.º ESO	14 - 15 años
	10	Masculino	Alumnado de 2.º ESO	14 - 15 años
A2	10	Femenino	Alumnado de 1.º ESO	12 - 13 años
	12	Masculino	Alumnado de 1.º ESO	12 - 13 años

3.3. Esquemas y Fases

Las fases en las que se han apoyado nuestra propuesta han sido extraídas de las propuestas y argumentadas por Tapia (2018), estas son:

- **Motivación:** Para empezar, debemos destacar que la necesidad en la que se sustenta este ApS ha sido identificada por el propio alumno de prácticas, esto es debido a que el docente de EFI en 3 años que llevaba dando docencia en ese centro no había practicado ni iba a practicar en el presente curso que se ha realizado esta propuesta educativa los juegos y deportes tradicionales de Canarias en su materia durante la etapa de Educación Secundaria. A partir de este dato, surgió del alumno de prácticas la importancia de que el alumnado conociera y practicara estos juegos y deportes dentro de la propia materia, ya que aparte de ser algo exigido por el propio currículo educativo de la Comunidad Autónoma de Canarias, es un contenido no trabajado por el alumnado y, por ello, puede resultar bastante innovador, interesante y motivante en las personas participante desarrollando transversalmente sus capacidades sociales, personales y culturales.

- **Diagnóstico:** Como ya hemos reconocido anteriormente, en el Centro y, concretamente en la materia de EFI se ve de manera explícita la necesidad de conocer y practicar los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI. Para poder ofrecer una solución a esta necesidad presente en el Centro, se realizará una charla informativa invitando al alumnado de 2.º ESO con el objetivo de identificar la propuesta y poder decidir voluntariamente participar en ella, además, en dicha charla se recogerá aquellos juegos y deportes que les gustaría abarcar a los participantes en el proyecto. De la misma manera, se planteará al alumnado de 1.º ESO la propuesta.

- **Diseño y planificación:** una vez decidido el alumnado voluntario participante en este proyecto, se convocará una nueva reunión con ambos grupos para decidir qué juegos y deportes consideran los más interesantes para llevar a la práctica en esta propuesta educativa. A su vez, en esta misma reunión, se propondrá una serie de horarios para la ejecución de este proyecto. En este caso, la franja horaria seleccionada por ambos grupos ha sido en el horario de recreo, eligiendo como espacio para su práctica la propia cancha deportiva del centro. Respecto al tiempo que se necesitará para llevar a cabo el ApS, se realizará en horario de recreo todos los

días durante una semana, eso sí, para que el aprendizaje sea más efectivo y personalizado el alumnado de 1.º ESO se irá alternando durante la impartición de las sesiones.

- **Ejecución:** la idea era ejecutar este proyecto en el mes de mayo, de manera de que haya cinco sesiones semanales durante la media hora de recreo, a parte de las cuatro sesiones que necesitaremos y llevaremos a cabo con el alumnado que imparte el servicio (2.º ESO) con el objetivo de que conozcan y practiquen los distintos juegos y deportes tradicionales de Canarias para poder prestar el servicio de forma adecuada y de manera que sea lo más beneficioso posible. Debemos recalcar que, debido al Estado de Alarma Sanitaria definido por el Gobierno Central, este proyecto no se ha podido llevar a la práctica ya que el centro en su Protocolo Covid-19 estableció la prohibición de que el alumnado de un grupo pudiese compartir espacio o material con el alumnado perteneciente a otro grupo, por lo que ejecutar este proyecto fue imposible. Aun así, pudimos realizar cuatro sesiones sobre este contenido (Anexo 2) con el grupo que presta el servicio con el objetivo de simular una posible ejecución de esta propuesta y valorar el posible impacto de este proyecto a través de otra simulación de un grupo focal, valorando y analizando las opiniones del alumnado participante.

- **Cierre del proyecto:** para este momento de evaluación del proyecto y celebración de logros, nos reuniremos una última vez con ambos grupos participantes en este proyecto, con el objetivo de sacar conclusiones y valorar qué ha aportado el ApS en el Centro y en el propio alumnado. Para ello, se realizará un grupo focal tanto al alumnado que ha impartido el servicio (de manera simulada, ya que no se ha podido ejecutar el proyecto) como al alumnado que ha recibido este servicio. Además de estos grupos focales, evaluaremos el trabajo desarrollado por 2.º ESO mediante la utilización de una rúbrica (Anexo 3). Por último, se analiza y valora si la intervención de ApS ha cumplido con los objetivos establecidos previamente, esto último se justificará en el apartado de este trabajo titulado “Análisis e interpretación de la experiencia” donde también se pondrá en manifiesto el planteamiento de nuevas etapas y continuidades del proyecto.

3.4. Material, Espacio e Instituciones Participantes

El material utilizado para la realización de esta propuesta dependerá fundamentalmente de los juegos y deportes seleccionados por los mismos participantes. Cabe destacar que el material en el centro es escaso, por lo que, a falta de material, se tiene permiso de la ULL para

el préstamo de material de la propia institución. El alumnado podrá hacer uso en su totalidad tanto del material del centro como el perteneciente a la Universidad de La Laguna.

Respecto al espacio que se emplea para la práctica de esta propuesta, será la propia cancha deportiva del centro educativo (Figura 5). Debemos aclarar que el centro no dispone de pabellón.

Figura 5

Cancha deportiva del centro



A la hora de llevar a cabo un proyecto ApS se ven involucradas una serie de instituciones, desde el propio centro a entidades privadas o, incluso, gubernamentales. En nuestro caso, contamos con la participación de las siguientes instituciones: Universidad de La Laguna (ULL) y el propio Centro Educativo (Equipo Directivo).

3.5. Propuesta de Intervención

Como ya hemos comentado con anterioridad, esta propuesta no se va a poder llevar a cabo a causa del Protocolo Covid-19 establecido en el propio centro debido al Estado de Alarma Sanitaria definido por el Gobierno Central, es por ello que, a continuación, planteamos aquellas actividades que el alumnado que ha realizado las sesiones de los juegos y deportes tradicionales de Canarias (2.º ESO), han seleccionado para impartir el servicio de manera simulada.

Esta intervención se dividirá en un total de cinco sesiones, conformada cada una por los veinte minutos que dura cada recreo. La primera sesión se basará en una sesión donde se explicará al alumnado participante cómo va a ser la rutina de trabajo durante esta semana.

Respecto a las sesiones restantes, el alumnado de 2.º ESO de los juegos seleccionados en las reuniones previas a su aplicación, se planteará uno o varios juegos o deportes tradicionales canarios por sesión.

En ocasiones habrá que practicar juegos o deportes sencillos que no requieran mucho compromiso motor por parte del alumnado, es por ello que en esas sesiones donde la tarea motriz a realizar no requiera de mucha complejidad se practicarán dos juegos o deportes tradicionales en esa misma sesión. Todo ello con el objetivo de que el compromiso motor no se vea perjudicado. Por otro lado, aquellos deportes o juegos que requieran de un mayor tiempo de explicación o tienen un mayor grado de complejidad, se practicarán durante la sesión completa con el objetivo de afianzar el mayor número de fundamentos básicos. En definitiva, se daría lugar a la siguiente temporalización (Tabla 5).

Tabla 5

Temporalización de la propuesta

Primera Semana				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Tángana	Lanzamiento y esquivas de piedras	Saltar a la comba	Billarda	Bola Canaria
Alerta	Halar la soga	Lanzamiento de herradura		

Debemos de destacar que, para fomentar la motivación del alumnado que recibe y presta el servicio y para que su aprendizaje adquiriera un sentido, el docente de la materia ha establecido un 10% de la nota final del tercer trimestre en la participación e implicación de este proyecto. Para que esta evaluación sea formativa y continua, cada semana el docente recogerá a través de una hoja de registro una serie de datos para valorar si el alumnado ha cumplido con las expectativas establecidas (Anexo 4).

3.6. Instrumentos de Recogida de Datos y Herramientas de Análisis

Los instrumentos de recogida de datos y herramientas de análisis utilizadas en esta propuesta son los siguientes:

- **Cuestionario (Anexo 5):** El cuestionario que se ha realizado y utilizado ha tenido por objetivo justificar nuestra propuesta y, a su vez, conocer la percepción de los participantes respecto a los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Este cuestionario ha pasado por tres fases antes de su aplicación, estas son: elaboración, validación por expertos y aplicación del cuestionario.

El proceso del diseño del cuestionario se inició con una serie de preguntas realizada por la propia persona encargada de elaborarlo y una primera revisión por los tutores de este TFM. A continuación, se elaboró un borrador consultado por tres expertos de la materia que analizaron con detalle cada una de las dimensiones de este, así como sus respectivos ítems, aportando su opinión y dando feedback orientativo para su mejora. Este feedback lo ofrecieron a través de un instrumento de valoración cuantitativa, donde se les solicitó su grado de conformidad con respecto a la organización, estructura y contenido de los ítems. Una vez recibida la corrección el cuestionario fue nuevamente modificado y consultado nuevamente por los tutores de este TFM, dando luz verde a su aplicación en el centro.

Una vez validado el cuestionario y autorizado por los tutores de este TFM para su aplicación, la persona encargada de realizar el cuestionario elaboró una autorización para el centro (Anexo 1) con el objetivo de que la institución nos diese permiso para aplicar este cuestionario en toda Educación Secundaria (1.º ESO hasta 4.º ESO)

A continuación, se presenta una tabla (Tabla 6) donde se expone la estructura dimensional del cuestionario y donde se identifican los ítems que se corresponden a cada dimensión. Además, se aporta una breve explicación conceptual de cada una de ellas.

Tabla 6

Dimensiones del cuestionario

Dimensiones del cuestionario	Ítems
CONOCER	
Esta dimensión se encuentra formada por ítems relacionados con los conocimientos previos del alumnado sobre los juegos y deportes tradicionales de Canarias.	3, 4 y 5.
PRACTICAR	
Esta dimensión se encuentra formada por ítems relacionados con la opinión del alumnado respecto a la pérdida de la práctica de estos juegos y deportes en el tiempo, así como la práctica de estos en la materia de EFI y sobre el interés que posee el alumnado en practicar los juegos y deportes tradicionales de Canarias.	7, 9 y 12.

VALORAR

Esta dimensión se encuentra formada por ítems relacionados con la valoración personal del alumnado sobre si estos juegos y deportes tradicionales de Canarias deberían de impartirse en la materia de EFI. 8, 10 y 11.

Este cuestionario en concreto está conformado por 2 preguntas tipo Likert (Thomas & Nelson, 2007) con una escala de respuesta de 1 “Nada” y 4 “Bastante”, 4 preguntas con dos opciones: sí y no; y dos preguntas abiertas. Por último, el cuestionario consta de una pregunta de tipo elección donde se le ofrece al alumnado diferentes opciones o la posibilidad de incluir la opción que considere.

El origen de las distintas dimensiones procede de una reflexión exhaustiva sobre distintos aspectos vinculados al conocimiento y práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Así, la dimensión “conocer” está relacionada con el conocimiento previo del alumnado. La dimensión “practicar” hace referencia al grado de práctica por el alumnado durante la Etapa Secundaria de estos juegos y deportes. La dimensión “valorar” hace referencia a la valoración del alumnado en referencia a la impartición de estos juegos y deportes en la materia de EFI.

- **Grupo focal (Anexo 6):** esta herramienta ha podido ser aplicada en el alumnado de 2.º ESO suponiendo, de esta manera, que han llevado a cabo esta propuesta de ApS. Esta simulación se pudo realizar y poner en contexto ya que el alumno que se encontraba en periodo de prácticas pudo trabajar con dicho grupo los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI, pero sin la oportunidad de que los estudiantes pudiesen prestar el servicio a sus compañeros. En el caso del grupo que recibe el servicio fue imposible realizar el grupo focal ya que consideramos que es mucho más complejo sacar conclusiones o que el alumnado simule el haber recibido un servicio inexistente.

Antes de aplicar este grupo focal, la persona encargada de llevarlo a cabo, es decir, el alumno de prácticas de la ULL formuló una autorización (Anexo 1) que pedía el consentimiento de los padres y madres para grabar el audio de la reunión y así facilitar una posterior transcripción. En este grupo focal intervinieron de forma voluntaria un total de seis personas, dos alumnos y cuatro alumnas que habían practicado los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Para respetar la privacidad del alumnado, se adjudicó un número a cada uno de ellos, teniendo que decir su número antes de intervenir y se explicó a los participantes las normas de

esta técnica. En este caso, el alumno de prácticas actuó como moderador encargándose de que la discusión se desarrollara de manera fluida y que fuese fructífera, concediendo los turnos de palabra e interviniendo en caso de que se produzca algún conflicto.

A continuación, se proponen las distintas preguntas que se le formularon a ambos colectivos:

Preguntas al alumnado de 2.º ESO:

- ¿Qué te parecería dedicar tu tiempo libre para que otro compañero/a pueda aprender estos juego y deportes tradicionales de Canarias?
- ¿Qué sensaciones creen que habrían podido vivir en caso de haberse llevado a la práctica la experiencia? ¿Qué hubieran aprendido?
- ¿Creen que ayudarían a mejorar el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales en el Centro?
- ¿Les hubiese gustado participar de forma práctica en el proyecto de ApS que se les ha presentado? ¿Por qué?
- ¿Recomendarían a otros compañeros/as participar en un proyecto de ApS? ¿Por qué?

Preguntas al alumnado de 1.º ESO:

- ¿Les ha gustado la experiencia? ¿Repetirían? ¿Por qué?
- ¿Alguna vez habían participado en un proyecto similar? ¿Les parece buena idea?
- ¿Consideran que han aprendido algo con la realización de este proyecto?
- ¿Recomendarían a otros compañeros/as participar en un proyecto de ApS? ¿Por qué?
- En vez de recibir el servicio, ¿Les gustaría prestar el servicio? ¿Por qué?

Como ya hemos comentado con anterioridad, solo hemos podido realizar una simulación de grupo focal ya que hemos podido trabajar con ellos en la materia de EFI los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Por ello, el objetivo de este grupo focal es situar y explicar al alumnado la necesidad que había en el centro y qué sensaciones y aportaciones les hubiese implicado llevar a la práctica esta propuesta.

- ***Ficha de evaluación final del proyecto:*** Al finalizar la aplicación de esta intervención se les ofrecerá a los grupos participantes en esta propuesta una ficha de evaluación con el objetivo de que valoren el proyecto de ApS del que han sido partícipes. Este instrumento de evaluación se ha desarrollado de manera teórica, puesto que no se ha podido ejecutar la intervención en su totalidad. Además, será aplicado tanto para el alumnado que imparte el servicio (Anexo 7) como para el que lo recibe (Anexo 8).

- ***Autoevaluación de la experiencia:*** con el objetivo de evaluar nuestra propia intervención se realizará una rúbrica teniendo en cuenta la propuesta presentada por Rubio, Puig, Martín y Palos (2015) adjudicando y argumentando un nivel a cada uno de los dinamismos planteados por estos autores. A parte de esta rúbrica, se utilizará un gráfico de tipo araña para visualizar el nivel de desarrollo alcanzado por cada dinamismo de forma muy clara y poder así, valorar el grado de mejora de la experiencia.

4. Análisis e Interpretación de la Experiencia

4.1. Análisis de los Resultados Esperados

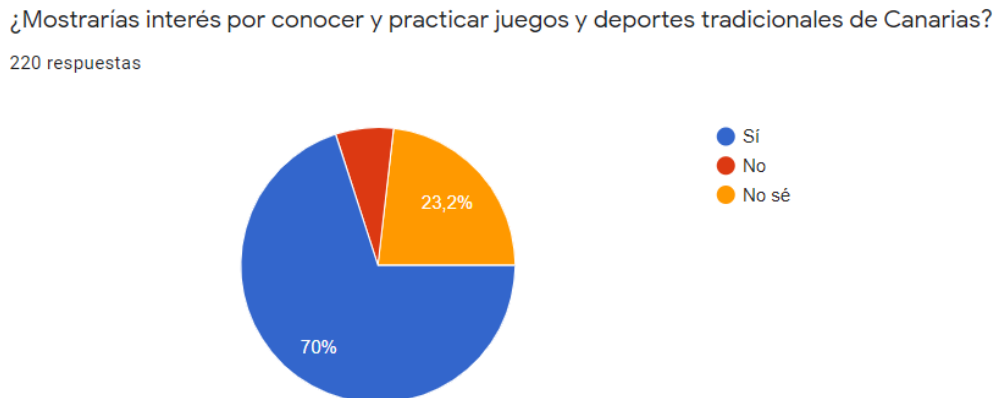
En este apartado, presentamos los tres ítems pertenecientes al cuestionario que consideramos más significativos y que suponen un elemento de apoyo y justificación a nuestra propuesta. Estos tres ítems se encuentran vinculados con la práctica, la valoración y el conocimiento del alumnado sobre los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Además de esto, también se realizó un grupo focal con el alumnado que imparte el servicio elaborando una serie de preguntas simulando el que el alumnado haya ejecutado esta propuesta de ApS. A continuación, se analizará y se establecerá una relación entre los datos obtenidos en el cuestionario y las respuestas ofrecidas por los participantes en el grupo focal.

Para empezar, con el objetivo de verificar y reconocer la necesidad y motivación de esta propuesta educativa, antes de su diseño y planificación, el alumno de prácticas ha elaborado y pasado a todo el alumnado de Educación Secundaria un cuestionario validado por expertos con el objetivo de corroborar esta necesidad y comprobar si realmente el alumnado mostraría interés en practicar estos juegos y deportes tradicionales de Canarias para, a partir de ahí, poner un punto de partida a nuestra propuesta educativa.

Efectivamente, esta motivación se justifica a través de esta herramienta ya que la mayoría del alumnado participante en dicho cuestionario indicó que mostraría interés por conocer y practicar los juegos y deportes tradicionales de Canarias. De 220 personas que contestaron a la pregunta: “¿Mostrarías interés por conocer y practicar juegos y deportes tradicionales de Canarias?”, 154 estudiantes, es decir, un 70% respondió afirmativamente (Figura 6).

Figura 6

Representación gráfica de la respuesta a la pregunta 12 del cuestionario



Este mismo dato podemos extrapolarlo a la respuesta ofrecida por dos de los participantes de nuestro grupo focal, a través de su opinión respecto a si les hubiese gustado participar en la propuesta de ApS que se les había presentado y cuya temática era la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias y si mostrarían interés en enseñar estos juegos y deportes a sus compañeros, los participantes contestaron lo siguiente:

- *“Sí, yo creo que nos hubiera gustado participar ya que así nosotras ya tenemos la experiencia de haber jugado y dar a conocer a los otros para que también se involucren en lo que estamos haciendo. Sería bastante divertido para algunos ya que*

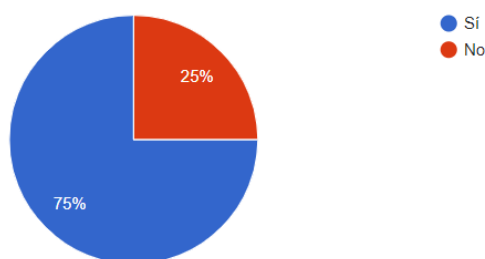
a lo mejor hay otras personas que no les interesa, aunque dar a conocer los juegos y deportes de Canarias siempre está bien” (A3). “A mí también me hubiera gustado participar ya que veo divertido el ir a dar una clase de Educación Física a mis compañeros y haberles enseñado cómo se juegan estos juegos y deportes” (A4).

Volviendo a analizar los datos obtenidos por el cuestionario empleado, cabe destacar que, un 75% (165 personas) del alumnado que ha participado en este cuestionario ha respondido que consideran que estos juegos y deportes tradicionales de Canarias han de impartirse en la materia de EFI (Figura 7), un nuevo dato que justifica con más motivo nuestra propuesta educativa.

Figura 7

Representación gráfica de la respuesta a la pregunta 9 del cuestionario

¿Consideras que se deberían impartir estos juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física?
220 respuestas



Este dato obtenido del cuestionario lo podemos relacionar nuevamente con una de las respuestas obtenidas en el grupo focal, ya que a través de estas respuestas el alumnado da importancia a que se practiquen estos juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI, considerando que es necesario dar este contenido en la propia materia.

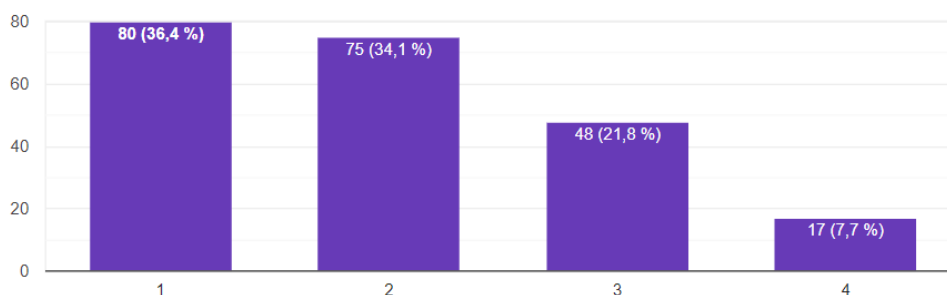
- *“Sí, si seguimos practicando y enseñando estos juegos y deportes más a menudo en Educación Física, pues al final todo el centro conocerá los juegos y deportes tradicionales y sabrán cómo se jugaban” (A2). “Yo creo que si hubiésemos ayudado. Es importante que el resto conozca algún juego o deporte ya que es parte de la tradición canaria y es algo que debe darse en Educación Física” (A1).*

Por último, presentamos otro de los ítems que hemos considerado importantes analizar y comentar dentro del cuestionario y que a través de él podemos argumentar que, una vez obtenido los resultados, corroboramos que la necesidad en la que se fundamenta nuestra propuesta se encontraba más que justificada. Para ello, debemos recalcar que en dicho cuestionario participaron 220 estudiantes. De esas 220 personas, 155 (70,5%) consideraron que nunca o casi nunca han trabajado en la materia de EFI los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la etapa de Secundaria (Figura 8)

Figura 8

Representación gráfica de la respuesta a la pregunta 5 del cuestionario

Siendo 1 "nada" y 4 "bastante", ¿Alguna vez en la materia de Educación Física has trabajado los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la etapa de Secundaria?
220 respuestas



A pesar de que la mayoría del alumnado no haya practicado estos juegos y deportes en la materia de EFI durante la etapa de Educación Secundaria, en varias de las repuestas ofrecidas en el grupo focal, los participantes consideraron que, a través de la puesta en práctica de este proyecto se podía conseguir mejorar el conocimiento y la práctica de estos juegos y deportes, ayudando a solventar esta necesidad dentro del propio centro.

- *“Sí, si seguimos practicando y enseñando estos juegos y deportes más a menudo en Educación Física, pues al final todo el centro conocerá los juegos y deportes tradicionales y sabrán cómo se jugaban” (A2). “Pues a lo mejor, ahora nuestros compañeros no conocen ningún juego o deporte como nosotros, que solo conocemos el saltar a la comba y poco más. Creo que esta propuesta haría que nosotros los practicáramos más para poder enseñárselos a nuestros compañeros y de esta manera ayudar al centro” (A3). “Yo creo que si hubiésemos ayudado. Es importante*

que el resto conozca algún juego o deporte ya que es parte de la tradición canaria y es algo que debe darse en Educación Física” (A1).

Como conclusión, podemos argumentar que la necesidad en el centro se encuentra justificada ya que más de la mitad del alumnado que participó en el cuestionario afirmó que nunca o casi nunca habían trabajado los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI, algo inconcebible y un dato totalmente sorprendente. Pero, a pesar de que el alumnado no haya practicado estos juegos y deportes en la materia de EFI con mucha frecuencia, sorprendentemente la mayoría mostraría interés tanto por practicarlos como para llevar a cabo el proyecto que se les presentó, por lo que la motivación de los participantes estaría presente. Por último, a través del análisis de los resultados ofrecidos por estas herramientas, pudimos comprobar que el alumnado cree que este contenido debe de impartirse obligatoriamente en la materia de EFI.

Una vez analizado y comentado los datos esperados, a continuación, se presenta una tabla (Tabla 7) con el objetivo de relacionar las preguntas realizadas en el grupo focal con las dimensiones del cuestionario aplicado, ejemplificando su relación con la aportación de una respuesta emitida por el alumnado que justifique esa reciprocidad.

Tabla 7

Relación entre el grupo focal y dimensiones del cuestionario

Pregunta Grupo Focal	Respuesta	Dimensión Cuestionario
¿Creen que ayudarían a mejorar el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales en el Centro?	<i>“Pues a lo mejor, ahora nuestros compañeros no conocen ningún juego o deporte como nosotros, que solo conocemos el saltar a la comba y poco más” (A3)</i>	Conocer (3, 4 y 5)
¿Creen que ayudarían a mejorar el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales en el Centro?	<i>“Sí, si seguimos practicando y enseñando estos juegos y deportes más a menudo en Educación Física, pues al final todo el centro conocerá los juegos y deportes tradicionales y sabrán cómo se jugaban” (A2)</i>	Practicar (7, 9 y 12)

¿Les hubiese gustado participar de forma práctica en el proyecto de ApS que se les ha presentado?
¿Por qué?

“Sería bastante divertido para algunos ya que a lo mejor hay otras personas que no les interesa, aunque dar a conocer los juegos y deportes de Canarias siempre está bien” (A3)

Valorar
(8, 10 y 11)

4.2. Valoración de la Experiencia ApS

Con el objetivo de evaluar nuestra experiencia de ApS haremos uso de una rúbrica presentada por Rubio, Puig, Martín y Palos (2015). Esta rúbrica se divide en doce dinamismos organizativos abordando los aspectos logísticos e institucionales del ApS y estos, a su vez, se encuentran agrupados en una serie de categorías: básicos, pedagógicos y organizativos. Dentro de estos dinamismos se encuentran cuatro niveles de desarrollo pedagógico, haciendo uso de ellos para autoevaluar nuestra experiencia durante la realización de esta intervención (Tabla 8). Debemos de aclarar que, la presente rúbrica se hubiera empleado en caso de haber puesto en marcha el proyecto, lo que se presenta a continuación es una simulación al no haber podido desarrollar la propuesta en su totalidad.

Tabla 8

Rúbrica para la autoevaluación del ApS

Categoría	Dinamismo	Nivel perteneciente
	Necesidades	Nivel III: <u>Decididas</u>. Se selecciona este nivel debido a que el alumnado ha adquirido un mayor protagonismo a la hora de elegir la necesidad, impulsando el docente momentos de diálogo y comprensión crítica para que el grupo participe en la intervención. Además, los estudiantes han presentado una necesidad sobre las que quieren trabajar como resultado de su análisis y de acuerdo con los docentes.
Básico	Servicio	Nivel I: <u>Simple</u>. Al no poder ejecutar el proyecto, el servicio es inexistente. Además, las tareas propuestas para la ejecución del servicio son muy concretas y se concentran en un breve espacio de tiempo. Se trata de tareas sencillas que, a pesar de ello, se podrían llevar a cabo con enorme entusiasmo.
	Sentido del servicio	Nivel III: <u>Cívico</u>. Esto es debido a que la planificación del servicio tiene como punto de partida la voluntad de colaborar frente a situaciones que requieren una implicación directa por parte de los participantes. El alumnado ha tomado parte de manera activa en la detección de necesidades y ha destinado un tiempo a valorar el impacto de la intervención, favoreciendo la toma de conciencia de la dimensión social del servicio.

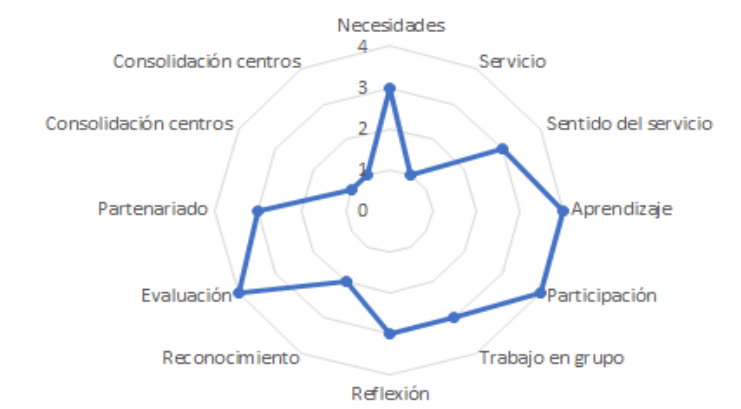
	Aprendizaje	Nivel IV: <i>Innovador</i>. Hemos seleccionado este nivel debido a que el alumnado participante en la propuesta ha aprendido mientras realizan una investigación que tiene por objetivo formarse y preparar su acción en la comunidad. Además, los docentes han guiado el proceso de aprendizaje, pero no determinan sus resultados, que permanecen abiertos a la innovación.
	Participación	Nivel IV: <i>Liderada</i>. Este nivel de participación se debe a que el alumnado ha mostrado interés por participar en la propuesta durante todo el proceso. Además, todos los miembros de un grupo han iniciado una actividad de ApS, a partir de un problema que les inquieta, y han asumido su liderazgo.
Pedagógico	Trabajo en grupo	Nivel III: <i>Cooperativo</i>. La ayuda del alumnado ha sido imprescindible, complementándose en roles y funciones en la realización de la propuesta. Se trata de un ApS en el que los estudiantes comparten un mismo objetivo sólo alcanzable a partir de las aportaciones individuales y/o colectivas.
	Reflexión	Nivel III: <i>Continua</i>. Nos hemos situado en este nivel ya que en uno o varios momentos de la experiencia de esta propuesta de ApS se ha destinado alguna sesión de trabajo a realizar, normalmente en grupo, actividades reflexivas o de puesta en común, pero siempre precedidas de tareas reflexivas que llevan a cabo los participantes a lo largo del proyecto.
	Reconocimiento	Nivel II: <i>Intencionado</i>. Este nivel se debe a que los docentes han organizado durante esta propuesta alguna actividad de reconocimiento de los participantes que, a menudo, coincide con actividades de evaluación o reflexión final.
	Evaluación	Nivel IV: <i>Conjunta</i>. Este nivel se debe a que los docentes han involucrado a los participantes en todo el proceso de evaluación, desde el debate sobre los objetivos e indicadores, hasta el momento de considerar la intervención. Se introducen prácticas de autoevaluación y, por encima de todo, se cuida la evaluación conjunta y dialogada que incrementa la fuerza educativa de la actividad de ApS y el sentimiento de compartir un proyecto
Organizativo	Partenariado	Nivel II: <i>Dirigido</i>. Esto es debido a que han participado dos organizaciones (Centro educativo y ULL) en esta propuesta. Es decir, el proyecto ha sido diseñado por una sola organización (Centro educativo), aunque se ha necesitado que la ULL le facilite su desarrollo.
	Consolidación centros	Nivel I: <i>Incipiente</i>. El aprendizaje servicio está presente en el centro porque el alumno de prácticas ha presentado una idea que ha despertado un interés mínimo en el profesorado, que sin embargo no se ha comprometido a llevar a cabo ningún proyecto.
	Consolidación entidades	Nivel I: <i>Incipiente</i>. Este nivel se debe a que esta propuesta se realiza debido a la presentación del proyecto por parte del alumnado en prácticas, pero no existe ningún compromiso o interés por parte de las entidades para empezar este proyecto.

Nota. Adaptado de “*Analizar, repensar y mejorar los proyectos: una rúbrica para la autoevaluación de experiencias de aprendizaje servicio*” de Rubio et al. (2015)

Además, aparte de aplicar esta rúbrica para evaluar en qué nivel se encuentra cada dimensión de nuestra propuesta de ApS, hemos realizado un gráfico de tipo araña (Figura 9) con la posibilidad de visualizar el nivel de desarrollo alcanzado por cada dinamismo. Se presenta de forma muy clara, una imagen del área total de la experiencia, así como su posibilidad de crecimiento.

Figura 9

Gráfico de tipo araña sobre propuesta ApS



Como podemos observar, los resultados tanto de la rúbrica como su representación gráfica permiten identificar los puntos fuertes y débiles de nuestra propuesta de ApS. El análisis detallado de cada dinamismo puede ayudarnos a dar importancia a aspectos concretos que, por norma general, suelen pasar desapercibidos. En la figura, podemos comprobar que la mayoría de estos dinamosmos no se encuentran en su máximo nivel, pero también hemos conseguido evitar que el nivel mínimo predomine sobre el resto.

Respecto a los aspectos a destacar de esta evaluación de nuestra propuesta de ApS debemos resaltar la fuerte incidencia que poseen tanto el aprendizaje como la participación y la evaluación. Esto es debido a que el aprendizaje se ha adquirido a partir de una actividad investigadora y se encuentra directamente relacionado con el currículum educativo. Respecto a la participación, el alumnado ha participado ideando propuestas, tomando decisiones, colaborando en la gestión y realizando acciones orientadas a lograr el objetivo común que posee el proyecto. Por último, en cuanto a la evaluación, se han desarrollado actividades para introducir elementos de corrección, identificar los factores que explican los resultados

obtenidos y ofrecer a los participantes un feedback que les ayude a mejorar, participando en su propia evaluación dentro del marco de una evaluación compartida.

Por otro lado, como aspecto a mejorar de nuestra propuesta de ApS y que podemos corroborar con esta autoevaluación son los dinamismos de servicio y consolidación de centros y entidades. Respecto al servicio, nuestra propuesta ha carecido de su ejecución debido al Protocolo Covid-19 establecido en el propio Centro, es decir, los participantes no han podido llevar a cabo un bien útil para la comunidad de manera planificada y de modo altruista. Respecto a los dinamismos de consolidación de centro y entidades, tienen poca influencia dentro de nuestra propuesta ya que en el centro no existen precedentes de proyecto de ApS, no se ha mostrado interés por su aplicación y ejecución y, por último, esta propuesta no ha pasado por momentos de impregnación, integración y asimilación, hasta formar parte de la cultura de la institución. Debemos de aclarar que, si este proyecto se hubiese llevado a cabo y se hubiese mostrado interés y motivación por parte de las entidades, con el paso del tiempo puede que estos dinamismos tengan una mayor valoración.

4.3. Discusión y Conclusiones

A continuación, se presentan las discusiones y conclusiones a las que hemos llegado en función de la de los resultados obtenidos y los objetivos establecidos durante la elaboración de este trabajo y se concretará y justificará si nuestra propuesta de ApS ha cumplido con estos:

- *Trabajar contenidos curriculares correspondientes a la materia de EFI:* Como hemos comentado en apartados anteriores, nuestra propuesta de ApS se sustenta en el Decreto 83/2016 y, no solo a través de los Objetivos Generales de Etapa (Decreto 1105/2014) sino también a través de los propios contenidos establecidos en el currículo educativo perteneciente a la materia de EFI en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Desde 1.º ESO dentro del propio Criterio 2 nos encontramos con los contenidos curriculares 6 y 12 que hablan sobre la identificación y la práctica de los distintos juegos y deportes tradicionales de Canarias.

Desde 2.º ESO y, dentro del Criterio 2 nos encontramos con el contenido curricular 1 que habla sobre la realización de distintas tareas psico-motrices, pero con especial atención a los juegos y deportes tradicionales de Canarias.

Cabe destacar que, estos contenidos dirigidos hacia el conocimiento, práctica y la valoración de los juegos y deportes tradicionales de Canarias también se encuentran presentes en todos los cursos pertenecientes a la Educación Secundaria por lo que la transversalidad de esta propuesta se encuentra justificada.

- *Fomentar el grado de conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias desde EFI:* aunque esta intervención no se haya podido llevar a la práctica, hemos comprobado a través del grupo focal que empleamos, que el ApS y la EFI hubiese fomentado y ayudado a mejorar el grado de conocimiento y la práctica de estos juegos y deportes tradicionales de Canarias: *“Si seguimos practicando y enseñando estos juegos y deportes más a menudo en Educación Física, pues al final todo el centro conocerá los juegos y deportes tradicionales y sabrán cómo se jugaban” (A2).*

Es decir, hemos podido comprobar que esta propuesta hubiese ayudado a mejorar el conocimiento y la práctica de estos juegos y deportes a través de una acción solidaria con su respectiva vinculación curricular, posibilitando al alumnado la oportunidad de aprender siendo útiles a los demás (Batlle, 2018) y todo ello a través de la actividad física y el deporte, generando con ello grandes logros y muy beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Capella, Gil y Martí, 2014).

- *Desarrollar el interés del alumnado en la práctica de estos juegos y deportes a través del ApS:* como hemos podido observar a través de los resultados obtenidos del cuestionario y del grupo focal que hemos empleado, la mayoría del alumnado afirmó que mostraría interés por practicar estos juegos y deportes en la materia de EFI.

Respecto al cuestionario el 70% de los participantes afirmaron que mostrarían interés por conocer y practicar estos juegos y deportes. En cuanto a las respuestas ofrecidas por el grupo focal podemos destacar la siguiente: *“Sería bastante divertido para algunos ya que a lo mejor hay otras personas que no les interesa, aunque dar a conocer los juegos y deportes de Canarias siempre está bien” (A3).*

Además, en las cuatro sesiones que hemos podido realizar en torno a este contenido durante el periodo de prácticas en este centro, el alumnado de 2.º ESO ha elaborado incluso su propio material reciclado para practicar los juegos y deportes establecidos en las sesiones correspondientes, una acción más que demuestra que la motivación del alumnado se encuentra claramente explícita.

- *Valorar la posible incidencia de nuestro proyecto de ApS en la percepción del alumnado de los grupos participantes:* podemos comprobar el grado de adquisición de este objetivo a través de los instrumentos de recogida de información utilizados durante nuestra propuesta. Como pudimos observar a través de las respuestas obtenidas de la simulación de grupo focal, el alumnado de 2.º ESO valoró positivamente nuestro proyecto de ApS y argumentó que esta propuesta incidiría positivamente en el centro a la vez que aclararon que les hubiese gustado participar en el mismo: *“Creo que esta propuesta haría que nosotros los practicaríamos más para poder enseñárselos a nuestros compañeros y de esta manera ayudar al centro” (A3).*

Por otro lado, a través de la aplicación y el empleo de la ficha de evaluación para el alumnado, valoraremos el grado de incidencia de nuestro proyecto de ApS en los grupos participantes.

- *Fomentar en el alumnado que recibe el servicio actitudes de ayuda, cooperación y compromiso social:* como hemos mencionado en apartados anteriores, el ApS posee un carácter recíproco (Tapia 2008), es decir, no solo las personas que prestan el servicio serán las beneficiarias de este proceso, sino también aquellas personas que lo reciben. Por ello, las actitudes de ayuda, cooperación y compromiso social serán necesarias para que la propuesta cumpla con plenitud todas sus expectativas y pueda realizarse con éxito. Este objetivo se alcanzaría si la propuesta se ejecutase, ya que a través de la práctica se lograría el fomento y la mejora de estas actitudes.

Teniendo en cuenta la discusión de los resultados de la investigación, llegamos a las siguientes conclusiones, que van a ser desarrolladas en respuesta a cada uno de los objetivos considerados:

- *Trabajar contenidos curriculares correspondientes a la materia de EFI:* hemos comprobado que la metodología de ApS ayuda a la adquisición de los contenidos curriculares no solo de EFI, sino también de cualquier materia.

- *Fomentar el grado de conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias desde EFI:* gracias al empleo de esta metodología hemos conseguido fomentar el conocimiento y la práctica de estos juegos y deportes.

- *Desarrollar el interés del alumnado en la práctica de estos juegos y deportes a través del ApS:* al ser el ApS una metodología innovadora y nueva para el alumnado ha ayudado a mostrar un mayor interés en el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias.

- *Valorar la posible incidencia de nuestro proyecto de ApS en la percepción del alumnado de los grupos participantes:* hemos podido comprobar que los estudiantes han considerado que el ApS tendría un impacto positivo en su propio aprendizaje y en el centro.

- *Fomentar en el alumnado que recibe el servicio actitudes de ayuda, cooperación y compromiso social:* esta experiencia puede proporcionar una serie de herramientas personales y/o sociales que pueden fomentar y mejorar actitudes de ayuda, cooperación y compromiso social.

En definitiva, podemos decir que el ApS es un modelo de enseñanza válido para la mejora de la participación significativa del alumnado en la materia de EFI, generando una serie de beneficios académicos, personales y sociales útiles y válidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.4. Limitaciones y Prospectivas

En este apartado se tratarán todas aquellas cuestiones que han podido suponer una dificultad en la presente intervención y se presentarán y comentarán algunas cuestiones que puedan dar lugar a futuros estudios vinculados con nuestro objeto de estudio.

La principal limitación con la que nos hemos topado y que ha impedido llevar a cabo la ejecución de esta propuesta ha sido el protocolo Covid-19 establecido por el propio centro. Este protocolo impedía que el alumnado de distintos grupos compartiera espacio y material, por lo que llevar a la práctica el servicio fue imposible. A pesar de ello, se planteó al centro la idea de realizar la intervención en grupos reducidos y desinfectando tanto las manos como el material a utilizar y la respuesta fue negativa, agotando todas las posibilidades y recursos y llegando a la conclusión de llevar a cabo una propuesta.

Otra de las limitaciones vinculadas con la anterior es que, al no poder ejecutar el proyecto, el grupo focal que hemos realizado al alumnado que presta el servicio se tuvo que presentar de forma simulada, es decir, hemos tenido que situar al alumnado participante en un contexto de simulación explicando en qué consistía el ApS y la manera en la que ellos y ellas prestarían el servicio para solucionar la necesidad detectada en el centro. A pesar de esta limitación, pudimos situar al alumnado con facilidad en este contexto ya que con ellos sí se pudo trabajar los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI durante un periodo de dos semanas, pero sin poder llegar a prestar el servicio a sus compañeros. A parte de esto, tampoco hemos podido realizar el grupo focal con el alumnado que recibe el servicio debido a que consideramos que es muy difícil situar al alumnado de 1.º ESO en un contexto simulado donde el servicio es inexistente.

Por último, como limitación final que hemos identificado es la falta de interés y motivación tanto por parte del profesorado como del equipo directivo. En ningún momento se mostró interés por la propuesta planteada y, por este motivo, consideramos que esta propuesta no supondrá la solución de esta necesidad presente el centro, ya que el profesorado y el centro seguirá (sin motivo aparente) sin impartir los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI durante la etapa de Educación Secundaria.

Respecto a las perspectivas presentadas en este trabajo, podemos considerar que sirve como guía y apoyo para futuros docente y centros, interesados en seguir investigando sobre las aplicaciones de ApS. Además, consideramos que la metodología de ApS está en pleno auge debido a la gran eficacia y eficiencia que puede generar a la hora de resolver una necesidad real presentada por una comunidad, por lo que sería interesante aplicar esta metodología en otros centros educativos, con otro tipo de alumnado y con todo tipo de necesidades que podamos resolver a través de la actividad física y el deporte.

Además, los juegos y deportes tradicionales de Canarias, en muchos centros educativos nos son aplicados ni trabajados de manera integradora en la materia de EFI, por lo que aplicar este trabajo supone una ayuda para aquellos centros y/o docentes que identifican esta necesidad en cualquier institución educativa con el objetivo de fomentar el conocimiento y la práctica de estos juegos y deportes, otorgándoles todo el protagonismo del proceso de enseñanza-aprendizaje al alumnado participante en la intervención. Por otro lado, se sugiere y sería interesante aplicar este ApS de manera longitudinal y con todo tipo de diversidad de grupos y alumnado para comprobar realmente la verdadera utilidad y beneficio de este modelo de enseñanza en la materia de EFI

Por ello, consideramos importante que tanto los docentes de esta materia, así como los centros educativos tomen el ApS como una vía real y tangible en la educación de nuestras futuras generaciones, desarrollando con ello aprendizajes significativos y convirtiendo este modelo de enseñanza en un elemento de futuro.

5. Referencias

- Abal de Hevia, I. (2016). Aprendizaje servicio solidario: una propuesta pedagógica innovadora. *RIDAS. Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio*, (2), 3-32. DOI: 10.1344/RIDAS2016.2.2
- Battle, R. (2011). ¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje-servicio? *Crítica*, (972), 49-54.
- Battle, R. (2018). *Guía práctica de aprendizaje-servicio*. Santillana Educación, S.L. <https://centrodeformacion.net/web/wp-content/uploads/2020/07/Guia-practica-Aprendizaje-Servicio-1.pdf>
- Brown, D. M. (2001). *Puling in together: A method for developing service-learning and community partnerships based in critical pedagogy*. <https://ntrl.ntis.gov/NTRL/dashboard/searchResults/titleDetail/PB2002100626.xhtml#>
- Capella, C., Gil, J., y Martí, M. (2014). La metodología del aprendizaje-servicio en la educación física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (116), 33-43. [http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2014/2\).116.03](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2014/2).116.03)
- Capella, C., Gil, J., Chiva, O. y Corbatón, R. (2015). Promoción del emprendimiento social y la competencia docente en la aplicación de juegos motores y expresivos utilizando el aprendizaje servicio en Educación Física. *RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio*, (1), 138-143. DOI: 10.1344/RIDAS2015.1.9
- Celdrán, A., Valero, A., y Sánchez, B. J. (2016). La importancia de la educación física en el sistema educativo. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, (43), 83-96.
- Chiva, O., Ruiz, P., Martín, R., Pérez, I., Giles, J., García, J., & Rivera, E. (2019). University Service-Learning in Physical Education and Sport Sciences: A systematic review. *Revista Complutense De Educación*, 30(4), 1147-1164. <https://doi.org/10.5209/rced.60191>

Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Furco, A., & Billig, S. H. (Eds.). (2002). *Service learning: The essence of the pedagogy*. IAP.

García, M., y Sánchez, L. (2017). El aprendizaje servicio y el desarrollo de las competencias emocionales en la formación inicial del profesorado. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (20), 127-145. <https://doi.org/10.18172/con.2991>

Gil, J., Chiva, Ó., y Martí, M. (2013). La adquisición de la competencia social y ciudadana en la universidad mediante el Aprendizaje-Servicio: Un estudio cuantitativo y cualitativo en el ámbito de la Educación Física. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 2(2), 89-108.

Gil, J., Francisco, A., y Moliner, L. (2012). La Educación Física y el Aprendizaje Servicio: abriendo el entorno natural a la escuela. *Revista tándem: didáctica de la Educación Física*, (38), 95-100.

Gortari, A. (6 - 7 de octubre de 2004). *El servicio social mexicano: Diseño y construcción de modelos*. Comunicación presentada al VII Seminario Internacional Aprendizaje y Servicio Solidario, Buenos Aires.

Hervás, M. y Miñaca, M.I. (5 – 20 de febrero de 2015): *El aprendizaje-servicio y los beneficios de sus experiencias*. En: XI Congreso Internacional sobre Educación, Cultura y Desarrollo con el Simposio Internacional Virtual Ecoinvolucrate: Educación para Arquitectura Sostenible.

Kohlberg, L. (1981). Estadios morales y moralización. Enfoque cognitivo-evolutivo. *Infancia y Aprendizaje*, 5(18), 33-51. <https://doi.org/10.1080/02103702.1982.10821935>

Mayor, D. y Rodríguez, D. (2016). Aprendizaje-servicio y práctica docente: una relación para el cambio educativo. *Revista de Investigación Educativa*, 34(2), 535-552. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.34.2.231401>

- Ochoa, A., Pérez, L. M., y Salinas, J. J. (2018). El aprendizaje-servicio (APS) como práctica expansiva y transformadora. *Revista Iberoamericana De Educación*, 76, 15-34. <https://doi.org/10.35362/rie7602846>
- Santos, M., Cañadas, L., y Martínez, L. (2019). Limitaciones del aprendizaje-servicio en la formación inicial en actividad físico-deportiva. *Retos*, 37, 509-517. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.70961>
- Piaget, J., Peterssen, P., Wodhouse, H., y Santullano, L. (1967). *La nueva educación moral*. Losada.
- Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C., y Palos, J. (2007). *Aprendizaje servicio. Educar para la ciudadanía*. Octaedro.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Rubio, L., Puig, J. M., Martín, X., y Palos, J. (2015). Analizar, repensar y mejorar los proyectos: una rúbrica para la autoevaluación de experiencias de aprendizaje servicio. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 111-126.
- Tapia, M. N. (2006). *Aprendizaje y servicio solidario en el sistema educativo y las organizaciones juveniles*. Buenos Aires: Ciudad Nueva.
- Tapia, M. N. (2008). Calidad académica y responsabilidad social: el aprendizaje servicio como puente entre dos culturas universitarias. M. Martínez (Ed.), *Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las Universidades* (pp. 27-56). Octaedro. http://www.ucv.ve/uploads/media/Aps_y_universidad.pdf
- Tapia, M. N. (2018). El compromiso social en el currículo de la Educación Superior. CLAYSS. https://www.clayss.org.ar/04_publicaciones/CompromisoSocialEdSup.pdf

Valero, A., y Gómez, M. (2014). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de Educación Física de la sociedad posmoderna. *Investigación Educativa*. 12(21), 131 - 141.

6. Anexos

Anexo 1. Autorizaciones para grupo focal y cuestionario

Eliot Suárez Moreno, alumno en prácticas del Máster en Formación del Profesorado (Universidad de La Laguna), con DNI: 43485655S

EXPONE:

- Que durante el presente curso escolar 2020-2021 se llevará a cabo la fase de intervención práctica correspondiente al Trabajo Fin de Máster titulado: “El Aprendizaje-Servicio como propuesta metodológica para trabajar los juegos y deportes tradicionales de Canarias en Secundaria”
- El objetivo fundamental de esta intervención es conocer y valorar las opiniones a través de la realización de un grupo focal de forma totalmente anónima a través de la grabación de audio (sin imagen) al alumnado perteneciente a 2.º ESO C sobre la intervención perteneciente al máster previamente citado; recalando que, en todo momento, se respetará la confidencialidad y anonimato de las respuestas obtenidas.

Es por lo que:

SOLICITA:

Permiso para poder realizar la fase de intervención práctica de la innovación, que consistirá en la realización de un grupo focal a través de grabaciones de audio de forma totalmente anónima durante el presente curso escolar 2020-2021, con el grupo de 2º ESO C y realizar una valoración y análisis sobre el Aprendizaje-Servicio y los juegos y deportes tradicionales de Canarias.

Agradeciendo de antemano su colaboración y esperando que este trabajo pueda ayudar a mejorar las estrategias docentes, reciba un cordial saludo.

Los Realejos, a 13 de mayo de 2021

Fdo: Eliot Suárez Moreno

SR/A. REPRESENTANTE LEGAL DEL MENOR.

AUTORIZACIÓN PARA LA GRABACIÓN DE AUDIO DE FORMA TOTALMENTE ANÓNIMA POR PARTE DE LA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA (ULL)

D.D^a con D.N.I.
 Como representante legal del menor
, autoriza a grabar voz de dicho menor de forma
 personalizada por parte de la Universidad de La Laguna.

Santa Cruz de Tenerife, a de..... de.....

Fdo.....

Eliot Suárez Moreno, alumno en prácticas del Máster en Formación del Profesorado (Universidad de La Laguna), con DNI: 43485655S

Asunto: Solicitud de Permiso para aplicación de cuestionario al alumnado perteneciente a la etapa de Educación Secundaria.

Me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su apoyo, colaboración y autorización del presente cuestionario que será aplicado al alumnado perteneciente a la etapa de Educación Secundaria para realizar un trabajo de investigación sobre los juegos y deportes tradicionales de Canarias, el cual será utilizado para analizar los datos extraídos con el objetivo de elaborar y presentar mi Trabajo de Fin de Máster (TFM).

El objetivo del estudio es indagar sobre el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física en el propio centro educativo durante la etapa de Educación Secundaria.

Esperando contar con su apoyo me despido de usted con un cordial saludo.

Es por lo que:

SOLICITA:

Permiso para poder realizar la fase de intervención práctica de la investigación, que consistirá en el empleo de un cuestionario durante el presente curso escolar 2020-2021, con los grupos pertenecientes a la etapa de Educación Secundaria con el objetivo de realizar un análisis sobre el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física

Agradeciendo de antemano su colaboración y esperando que este trabajo pueda ayudar a la mejora del conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en el propio centro educativo

Los Realejos, a 13 de mayo de 2021

Fdo: Eliot Suárez Moreno

SR/A. DIRECTOR/A DEL CPEIPS PUREZA DE MARÍA, DE LOS REALEJOS.

Anexo 2. Situación de Aprendizaje de juegos y deportes tradicionales de Canarias de 2º de ESO.

SESIÓN 1		
Agrupamientos: Gran grupo/Pequeños grupos (heterogéneos mixtos)		
Recursos: Conos (chinos), aros, pañuelos y petos.		
Espacio/contexto: Cancha.		
Herramientas de evaluación: Lista de control y rúbrica.		
Productos del aprendizaje e instrumentos de evaluación usados por el alumnado: Participación y realización de las tareas de clase / Ficha juegos y deportes tradicionales de Canarias.		
Cod. CE	SEFI02C02	
	Contenidos: 4.	Estándares: 1 y 10.
	SEFI02C04	
	Contenidos: 3 y 4.	Estándares: 27, 28 y 29.
Competencias: AA, CEC y CSC.		
Secuencia de actividades (tareas)		
<u>Calentamiento</u>		
<p>El alumnado en silencio se colocará en círculo en medio de la cancha e iniciarán el calentamiento. En cada sesión será un alumno distinto el encargado de guiar el calentamiento al resto de los compañeros. A continuación, darán tres vueltas a la cancha a trote suave. Una vez terminado el calentamiento, el profesorado explicará el juego perteneciente a la parte inicial y se seguirá con el desarrollo de la sesión.</p> <p>Tiempo (aproximado): 8 - 10 minutos.</p>		
<u>Parte principal</u>		
<p>1ª Tarea: Nombre: “El pistolero” Descripción: con el objetivo de romper el hielo y conocer un poco más a la clase, se realizará un juego de presentación llamado “el pistolero”, este juego consiste en que el alumnado se distribuirá en un círculo. A continuación, se dirá el nombre de un alumno al azar y este tendrá que agacharse antes de que sus compañeros se “disparen” entre sí. El que primero realice este “disparo” será el vencedor y el perdedor de este duelo pasará a decir el nombre del compañero que desee. Tiempo (aproximado): 5 – 8 minutos.</p>		

2ª Tarea:**Nombre:** “3 en raya”

Descripción: con el objetivo de realizar un juego de activación en el alumnado se realizará el juego denominado “3 en raya”. Hay dos equipos, formados por 5 miembros cada equipo, se colocan en fila uno detrás de otro y a la voz de “¡ya!” tendrán que ir corriendo de uno en uno hasta el tablero (formado por 9 aros) colocar el peto o cono, volver y tocar el codo al siguiente compañero, este sale y así sucesivamente. El equipo que consiga hacer el tres en raya, es decir, colocar los tres petos en línea horizontal, vertical o diagonal ganará. El cuarto jugador deberá coger el peto ya colocado y colocarlo donde quiera, ya que sólo hay tres petos por cada equipo.

Tiempo (aproximado): 8 – 10 minutos.**3ª Tarea:****Nombre:** “Alerta”

Descripción: esta tarea se realizará con el objetivo de introducir los juegos infantiles tradicionales de Canarias. Para el desarrollo de este juego, el profesorado divide a la clase en 2 grupos. Situados en dos hileras a los extremos de la pista, en el centro el profesor con un pañuelo. Cada equipo asigna un número a cada uno de sus jugadores, el profesor va cantando los números, rápidamente los jugadores que tengan el número elegido saldrán a coger el pañuelo y llevarlo a su campo sin ser alcanzados por su contrincante. Se irá asignando 1 punto a aquel equipo que consiga acabar la carrera sin ser cogido. Ganará el equipo que obtenga más puntos en un determinado tiempo.

Tiempo (aproximado): 8 – 10 minutos.**4ª Tarea:****Nombre:** “A la una la mula”

Descripción: Esta tarea está fundamentada en otro juego infantil tradicional de Canarias. Este juego consiste en que un alumno/a elegido al azar hace de burro, el resto saltan encima del burro mientras se va diciendo los números del 1 al 10 acompañado dichos números de una rima. A su vez, el alumnado irá variando sus saltos. Cuando pasen 10 personas el último dirá: “y a las 10 sale a correr”, en cuanto la persona que dé el último salto caiga en el suelo, el burro se levantará e intentará pillar a alguien de los que ha saltado por encima suya.

Tiempo (aproximado): 8 – 10 minutos.**Vuelta a la calma****1ª Tarea:****Nombre:** “Momento de reflexión”.

Descripción: Como el objetivo de esta Situación de Aprendizaje es que el alumnado practique, conozca y sea consciente de distintos juegos y deportes tradicionales de Canarias se les realizará de forma grupal las siguientes cuestiones:

- ¿Creen que los juegos y deportes tradicionales de Canarias tienen la importancia que se merecen en la materia de Educación Física?
- ¿Alguna vez han trabajado los juegos y deportes tradicionales de Canarias en esta materia?
- ¿Creen que la práctica de estos juegos y deportes irán desapareciendo con el paso del tiempo?

Además, se les dará tiempo para que puedan asearse y lleguen puntualmente a la siguiente clase.

Tiempo (aproximado): 5 – 8 minutos.

SESIÓN 2	
Agrupamientos: Gran grupo/Pequeños grupos (heterogéneos mixtos)	
Recursos: Cuerda, pelotas, aros, picas, chapas y conos.	
Espacio/contexto: Cancha.	
Herramientas de evaluación: Lista de control y rúbrica.	
Productos del aprendizaje e instrumentos de evaluación usados por el alumnado: Participación y realización de las tareas de clase.	
Cod. CE	SEFI02C02
	Contenidos: 1 y 4.
	Estándares: 1, 4 y 10.
	SEFI02C04
Contenidos: 2, 3 y 4.	
Estándares: 27, 28 y 29.	
Competencias: CL, AA, CSC, CEC y SIEE.	
Secuencia de actividades (tareas)	
<u>Calentamiento</u>	
<p>El alumnado en silencio se colocará en círculo en medio de la cancha e iniciarán el calentamiento. En cada sesión será un alumno distinto el encargado de guiar el calentamiento al resto de los compañeros. A continuación, darán tres vueltas a la cancha a trote suave. Una vez terminado el calentamiento, el profesorado explicará el juego perteneciente a la parte inicial y se seguirá con el desarrollo de la sesión.</p> <p>Tiempo (aproximado): 8 - 10 minutos.</p>	
<u>Parte principal</u>	
<p>Tras haber realizado la tarea que se ha solicitado previamente al alumnado antes de comenzar con la presente SA, dividiremos la clase en 5 grupos formados por 5 personas cada grupo. El propio alumnado formará los grupos de manera que en cada grupo haya un “experto” de los 5 juegos y deportes tradicionales de Canarias que van a presentar en esta sesión. Además, se otorgarán los roles ya explicados anteriormente de forma libre y autónoma.</p> <p>Elaboramos 5 estaciones con los 5 juegos y deportes tradicionales de Canarias seleccionados. El alumnado que sea “experto” en el juego, deberá explicar al resto de sus compañeros cómo se juega y cuáles son las normas. Por cada estación habrá un tiempo máximo de 8 minutos. Además, el alumnado será el encargado de preparar el material en la estación de aquel juego o deporte en el que se hayan especializado.</p> <p>Estas son las estaciones con los juegos y deportes correspondientes pertenecientes a esta sesión:</p>	

Estación 1:**1ª Tarea:** “Halar la sogá”

Descripción: en esta estación se realizará el juego llamado “halar la sogá”. Se coloca la cuerda estirada y en su punto central se amarra un pañuelo, marcándose en el suelo, y en el mismo lugar del pañuelo, una raya que señala el límite al que puede ser arrastrado cada uno de los equipos sin perder. Los equipos, agarrados a la cuerda, tensan la misma sin desplazarla, hasta cuando la persona que ejerce la función de juez/árbitro dé la orden de tirar. El equipo que, arrastrado por el adversario, supere la línea central, será el perdedor de la primera tanda (se jugarán un total de 2 tandas).

En caso de que haya sido el mismo el equipo vencedor de las dos tandas, el juego ha terminado. En caso de empate se disputa otra tanda.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.**Estación 2:****2ª Tarea:** “Lanzamiento y esquiva de piedras”

Descripción: el alumnado se dividirá en parejas, cada pareja se pone uno enfrente del otro a una distancia de más de 8 pasos. Cada uno se pondrá dentro de su aro, a la pata coja. Cada jugador empezará con 3 pelotas e intentará dar al compañero y evitar ser golpeado. Para evitar ser golpeado tendrá que esquivar la pelota o cogerla sin salirse de su zona. El que menos golpes haya recibido gana la ronda. La ronda termina cuando los dos jugadores se quedan sin pelotas, pudiendo coger las que tengan en el suelo siempre que no salgan del aro. Debemos de aclarar que solo se podrá dar al rival de cabeza para abajo.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.**Estación 3:****3ª Tarea:** “Billarda”

Descripción: al tratarse de un deporte complejo para que el alumnado explique al resto del grupo, será el único deporte tradicional de Canarias que explique el profesorado. Además, sufrirá una pequeña adaptación para que sea más entendible.

El alumnado se dividirá en parejas. Cada pareja tendrá un aro, un palo(pica) y una billarda (pelota pequeña). Se colocarán los aros en el suelo a una distancia de unos 10 pasos. Un equipo será el encargado de defender su aro, golpeando la pelota pequeña que lance el rival y, el otro equipo, será el encargado de lanzar la pelota y que ésta caiga dentro del aro rival, en el caso de acertar, se contará un punto para el equipo que lanza la pelota. Para golpear la pelota, la pica debe estar siempre apoyada dentro del aro, levantándose solamente cuando se vaya a efectuar el golpeo. Se trata de golpear la pelota que es lanzada por el oponente de enfrente y, en caso de golpearla con la pica, realizar carreras de ida y vuelta, siendo una carrera, un punto.

Cada vez que un equipo consiga un punto ya sea bateando o lanzando, cambiarán de roles.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.**Estación 4:****4ª Tarea:** “Carrera de chapas”

Descripción: La carrera de chapas es un juego de habilidad que consiste en recorrer el circuito formado por cuerdas o tizas. Se trata de una carrera intentando que las chapas lleguen a meta lo antes posible. Situamos en el lugar de salida tantas chapas como jugadores participen en esta carrera. Se golpea la chapa por turno y sólo se permite un golpe por turno. El juego termina cuando todas las chapas pasan la meta. Sólo se puede empujar la chapa con un golpecito con la punta de los dedos. Si al tirar, la chapa se sale del circuito esa chapa vuelve a empezar. Se pondrán varios obstáculos en el circuito para que sea más difícil llegar a meta.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.**Estación 5:****5ª Tarea:** “Lanzamiento de herradura”

Descripción: para este juego, habrá tres estacas (picas o conos) en el suelo, separadas entre sí y de manera que la primera quede más cerca del lanzador y la tercera más lejos. En cada turno cada jugador lanza las tres herraduras (aros). Si consigue meter la herradura dentro de la estaca más cerca sumará un punto. Si lanza la herradura a la estaca situada en el medio, 2 puntos y si la lanza a la última estaca conseguirá 3 puntos. Gana quien obtenga más puntos después de 4 rondas.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

Vuelta a la calma

Descripción: Para esta vuelta a la calma, el alumnado se colocará en círculo y el profesorado guiará una serie de estiramientos. Además, se les dará tiempo para que puedan asearse y lleguen puntualmente a la siguiente clase.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

SESIÓN 3	
Agrupamientos: Gran grupo/Pequeños grupos (heterogéneos mixtos)	
Recursos: Pelotas, vasos, chapas, bola canaria, boliches y cuerdas.	
Espacio/contexto: Cancha.	
Herramientas de evaluación: Lista de control y rúbrica.	
Productos del aprendizaje e instrumentos de evaluación usados por el alumnado: Participación y realización de las tareas de clase.	
Cod. CE	SEFI02C02
	Contenidos: 1 y 4. Estándares: 1, 4 y 10.
	SEFI02C04
	Contenidos: 2, 3 y 4. Estándares: 27, 28 y 29.
Competencias: CL, AA, CSC, CEC y SIEE.	
Secuencia de actividades (tareas)	
<u>Calentamiento</u>	
<p>El alumnado en silencio se colocará en círculo en medio de la cancha e iniciarán el calentamiento. En cada sesión será un alumno distinto el encargado de guiar el calentamiento al resto de los compañeros. A continuación, darán tres vueltas a la cancha a trote suave. Una vez terminado el calentamiento, el profesorado explicará el juego perteneciente a la parte inicial y se seguirá con el desarrollo de la sesión.</p> <p>Tiempo (aproximado): 8 - 10 minutos.</p>	
<u>Parte principal</u>	
<p>Tras haber realizado la tarea que se ha solicitado previamente al alumnado antes de comenzar con la presente SA, nuevamente dividiremos la clase en 5 grupos formados por 5 personas cada grupo. El propio alumnado formará los grupos de manera que en cada grupo haya un “experto” de los 5 juegos y deportes tradicionales de Canarias que van a presentar en esta sesión. Además, se otorgarán los roles ya explicados anteriormente de forma libre y autónoma.</p> <p>Elaboramos 5 estaciones con los 5 juegos y deportes tradicionales de Canarias restantes. El alumnado que sea “experto” en el juego, deberá explicar al resto de sus compañeros cómo se juega y cuáles son las normas. Por cada estación habrá un tiempo máximo de 8 minutos. Además, el alumnado será el encargado de preparar el material en la estación de aquel juego o deporte en el que se hayan especializado.</p> <p>Estas son las estaciones con los juegos y deportes correspondientes pertenecientes a esta sesión:</p>	

Estación 1:**1ª Tarea:** “Tángana”

Descripción: sobre una piedra de forma piramidal (bloque de pica o vasos plásticos), cada jugador sitúa una apuesta (chapas) y, desde una distancia acordada por los jugadores, cada jugador lanzará una piedra (pelota de goma espuma) con el objetivo de derribar la tángana para ganar la apuesta que había sobre ella.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

Estación 2:**2ª Tarea:** “La apuesta”

Descripción: a una distancia de unos 5 metros se traza una raya del suelo respecto a una pared del colegio. Cada jugador dispone de una chapa. El juego consiste en lanzar la chapa desde la línea a la pared, procurando acercarla lo máximo posible. Gana el jugador cuya chapa quede más próxima a la pared, llevándose simbólicamente toda la apuesta.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

Estación 3:**3ª Tarea:** “Bola Canaria”

Descripción: el alumnado se dividirá en dos equipos y se marcará el punto de partida. A continuación, echarán a suertes qué equipo será el encargado de lanzar el boliche. El objetivo es que cada equipo intente aproximarse a través del lanzamiento de bolas lo máximo posible al boliche. Los jugadores actúan por turnos. Primero lanzará un equipo todas sus bolas y posteriormente el otro equipo. La partida será a 12 puntos, que estarán definidos en función del número de bolas más próximas al boliche. En el caso de que un equipo decida mover las bolas de otro equipo o el boliche con su lanzamiento es totalmente válido.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

Estación 4:**4ª Tarea:** “Boliches”

Descripción: este juego consistirá en que el alumnado deba meter sus boliches dentro de un vaso o lata situado a unos 5 metros de la línea de lanzamiento. Se jugará por turnos y ganará el jugador que consiga meter más boliches dentro del vaso o lata.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

Estación 5:**5ª Tarea:** “Saltar a la cuerda”

Descripción: en esta tarea, el alumnado dispondrá de total libertad para inventar la actividad que crean conveniente. Lo único que se les pedirá es que el objetivo sea que salten la cuerda.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

Vuelta a la calma

Descripción: Para esta vuelta a la calma, el alumnado se colocará en círculo y el profesorado guiará una serie de estiramientos. Además, se les dará tiempo para que puedan asearse y lleguen puntualmente a la siguiente clase.

Tiempo (aproximado): 6 – 8 minutos.

SESIÓN 4	
Agrupamientos: Gran grupo/Pequeños grupos (heterogéneos mixtos)	
Recursos: Solicitado por el alumnado.	
Espacio/contexto: Cancha.	
Herramientas de evaluación: Lista de control y rúbrica.	
Productos del aprendizaje e instrumentos de evaluación usados por el alumnado: Participación y realización de las tareas de clase / Autoevaluación.	
Cod. CE	SEFI02C02
	Contenidos: 1 y 4.
	Estándares: 1, 4 y 10.
	SEFI02C04
Contenidos: 2, 3 y 4.	Estándares: 27, 28 y 29.
Competencias: CL, AA, CSC, CEC y SIEE.	
Secuencia de actividades (tareas)	
<u>Calentamiento</u>	
<p>El alumnado en silencio se colocará en círculo en medio de la cancha e iniciarán el calentamiento. En cada sesión será un alumno distinto el encargado de guiar el calentamiento al resto de los compañeros. A continuación, darán tres vueltas a la cancha a trote suave. Una vez terminado el calentamiento, el profesorado explicará el juego perteneciente a la parte inicial y se seguirá con el desarrollo de la sesión.</p> <p>Tiempo (aproximado): 8 - 10 minutos.</p>	
<u>Parte principal</u>	
<p>Descripción: En esta última sesión el alumnado podrá elegir aquellos 5 juegos que hayan considerado más divertidos y practicarlos libremente durante toda la sesión en grupos de 5 personas y con sus respectivos roles.</p> <p>Tiempo (aproximado): 40 - 45 minutos.</p>	

Vuelta a la calma**1ª Tarea:**

Nombre: “Momento de reflexión”.

Descripción: Como el objetivo de esta Situación de Aprendizaje es que el alumnado practique, conozca y sea consciente de distintos juegos y deportes tradicionales de Canarias se les realizará de forma grupal las siguientes cuestiones:

- ¿Les ha gustado practicar estos juegos y deportes en la materia de Educación Física? ¿Por qué?
- ¿Creen que ahora podremos explicar algunos de estos juegos y deportes a nuestros compañeros?
- ¿Les gustaría que a partir de ahora trabajasen estos juegos y deportes en esta materia? ¿Por qué?

Además, se les dará tiempo para que puedan rellenar la evaluación de la propuesta (Anexos 7 y 8), asearse y llegar puntualmente a la siguiente clase.

Tiempo (aproximado): 5 – 8 minutos.

Anexo 3. Rúbrica para el alumnado de 2.º de ESO.

Nombre y apellidos:

Criterios por evaluar: 2 y 4.

Estándares por evaluar: 1,4, 10, 27, 28 y 29.

Conductas por evaluar	Insuficiente (1 – 4)	Suficiente (5 – 6)	Notable (7 – 8)	Sobresaliente (9 – 10)
<p>Aplica las habilidades motrices y coordinativas específicas a distintas situaciones psicomotrices y sociomotrices, considerando tanto los aspectos básicos de su lógica en la resolución de problemas motores como los fenómenos socioculturales que se manifiestan en ellas.</p> <p>(1 y 10)</p>	<p>Nunca aplica con eficiencia las habilidades motrices y coordinativas específicas para la resolución de los problemas motores en las situaciones psicomotrices y sociomotrices.</p>	<p>Aplica alguna vez con eficiencia las habilidades motrices y coordinativas específicas para la resolución de los problemas motores en las situaciones psicomotrices y sociomotrices.</p>	<p>Aplica regularmente con eficiencia las habilidades motrices y coordinativas específicas para la resolución de los problemas motores en las situaciones psicomotrices y sociomotrices.</p>	<p>Aplica siempre con eficiencia las habilidades motrices y coordinativas específicas para la resolución de los problemas motores en las situaciones psicomotrices y sociomotrices.</p>
<p>Acepta el nivel de ejecución alcanzado, con especial atención a las manifestaciones prácticas lúdicas y expresivas tradicionales de Canarias, valorándolas como situaciones motrices con arraigo cultural.</p> <p>(4)</p>	<p>Con ingenuidad valora su nivel de ejecución e identifica los fenómenos socioculturales que están presentes en las distintas situaciones motrices. Además, ejecuta mostrando desinterés los juegos canarios y los reconoce conscientemente como parte de su patrimonio cultural.</p>	<p>Con deliberación valora su nivel de ejecución e identifica los fenómenos socioculturales que están presentes en las distintas situaciones motrices. Además, ejecuta con interés inconstante los juegos canarios y los reconoce conscientemente como parte de su patrimonio cultural.</p>	<p>Con deliberación valora su nivel de ejecución e identifica los fenómenos socioculturales que están presentes en las distintas situaciones motrices. Además, ejecuta con interés constante los juegos canarios y los reconoce conscientemente como parte de su patrimonio cultural.</p>	<p>Con conciencia crítica valora su nivel de ejecución e identifica los fenómenos socioculturales que están presentes en las distintas situaciones motrices. Además, ejecuta con interés y dedicación constante los juegos canarios y los reconoce conscientemente como parte de su patrimonio cultural.</p>

<p>Muestra tolerancia y solidaridad en la realización de actividades físico-motrices para la consecución de objetivos comunes y considerando la competición y la cooperación como una forma lúdica de autosuperación personal y del grupo.</p> <p>(27, 28 y 29)</p>	<p>Rara vez muestra y fomenta una actitud solidaria y cooperativa para conseguir objetivos comunes. Con ayuda acepta y busca alternativas a las limitaciones propias y de sus compañeros. Además, promueve mostrando inseguridad la competición y la cooperación como una forma lúdica de autosuperación personal y del grupo.</p>	<p>Muestra y fomenta ocasionalmente una actitud solidaria y cooperativa para conseguir objetivos comunes. Con cierta iniciativa propia acepta y busca alternativas a las limitaciones propias y de sus compañeros. Además, promueve con poca seguridad la competición y la cooperación como una forma lúdica de autosuperación personal y del grupo.</p>	<p>Muestra y fomenta frecuentemente una actitud solidaria y cooperativa para conseguir objetivos comunes. Con iniciativa propia acepta y busca alternativas a las limitaciones propias y de sus compañeros. Además, promueve con seguridad la competición y la cooperación como formas de organización saludable del tiempo libre y como una forma lúdica de autosuperación personal y del grupo.</p>	<p>Muestra y fomenta siempre una actitud solidaria y cooperativa para conseguir objetivos comunes. Con autonomía e iniciativa propia acepta y busca alternativas a las limitaciones propias y de sus compañeros. Además, promueve de forma asertiva y clara la competición y la cooperación como formas de organización saludable del tiempo libre y como una forma lúdica de autosuperación personal y del grupo.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo 4. Hoja de registro para el alumnado que recibe y presta el servicio

Alumno/a:		Seguimiento			
Actitudes	Indicadores	Nunca (0,1 - 0,4)	A veces (0,5 - 0,6)	Casi siempre (0,7 - 0,8)	Siempre (0,9 - 1)
Participación	Muestra implicación en su participación				
	Participa de manera asertiva y con respeto				
	Realiza la actividad de manera continua				
Nota media:					
Interés	Muestra interés por lo que se está realizando				
	Muestra interés al participar en las actividades				
	Muestra interés por el grupo				
Nota media:					
Responsabilidad	Ayuda al compañero/a que presta/recibe el servicio				
	Ayuda a sus propios compañeros/as				
	Respeto el material				
	Respeto el turno de palabra				
Nota media:					
Nota final (máximo 1 pto.):		Fecha:			

Anexo 5. Cuestionario empleado para la propuesta

Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias

Este cuestionario es totalmente anónimo, por lo que se solicita que se responda con la máxima sinceridad. Su principal objetivo es recoger información que formará parte de un estudio acerca del conocimiento y práctica de juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física en la etapa de Secundaria.

***Obligatorio**

1. Género: *

Marca solo un óvalo.

- Mujer
 Hombre
 Prefiero no decirlo

2. Curso escolar: *

Marca solo un óvalo.

- 1º ESO
 2º ESO
 3º ESO
 4º ESO

3. ¿Conoces algún juego tradicional de Canarias? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

29/6/2021

Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias

8. Siendo 1 "nada" y 4 "bastante", señala cómo de importante consideras los juegos y deportes tradicionales de Canarias. *

Marca solo un óvalo.

- | | | | | | |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Nada | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Bastante |

9. ¿Consideras que se deberían impartir estos juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

10. En caso de haber respondido afirmativamente en la pregunta anterior: ¿Por qué consideras necesario conocer y practicar estos juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de Educación Física? *

11. En caso de haber respondido negativamente, ¿Por qué crees que no es necesario incorporarlos? *

4. ¿Conoces algún deporte tradicional de Canarias? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

5. De lo siguientes juegos y deportes tradicionales de Canarias, ¿Cuáles conoces?

Selecciona todos los que correspondan.

- Lanzamiento y esquiwa de piedras
 Bola Canaria
 Tángana
 Boliches
 Alerta
 Lucha Canaria
 Juego del palo

Otro: _____

6. Siendo 1 "nada" y 4 "bastante", ¿Alguna vez en la materia de Educación Física has trabajado los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la etapa de Secundaria? *

Marca solo un óvalo.

- | | | | | | |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Nada | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Bastante |

7. ¿Crees que la práctica de estos juegos y deportes tradicionales de Canarias se irá perdiendo con el paso del tiempo? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 No sabe/no contesta

29/6/2021

Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias

12. ¿Mostrarías interés por conocer y practicar juegos y deportes tradicionales de Canarias? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 No sé

¡Muchas gracias por su colaboración!

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 6. Transcripción Grupo Focal

Pregunta: ¿Qué te parecería dedicar tu tiempo libre para que otro compañero/a pueda aprender estos juegos y deportes tradicionales de Canarias?

Alumno 5: No me parecería mal, me parecería una buena idea, pero no siempre realizando lo mismo juegos.

Alumna 6: A mí también me parece buena idea. Lo único que yo buscaría los juegos más entretenidos para que no se nos hiciese pesado.

Alumna 2: Sí, ya que veo importante que conozcan los juegos y deportes y que sepan cómo se juega.

Pregunta: ¿Qué sensaciones creen que habrían podido vivir en caso de haberse llevado a la práctica la experiencia? ¿Qué hubieran aprendido?

Alumno 5: Pues a lo mejor lo que podríamos haber podido vivir es el cómo la gente de aquí se divertía con estos juegos y deportes.

Alumna 2: Yo creo que hubiésemos sentido el cómo la gente se divertía sin usar ningún tipo de tecnología.

Alumna 4: Hubiésemos aprendido a saber cómo se practicaban estos juegos y deportes.

Alumna 3: También hubiésemos aprendido a cómo enseñar esos juegos y deportes a otros compañeros.

Pregunta: ¿Creen que ayudarían a mejorar el conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales en el Centro?

Alumna 2: Sí, si seguimos practicando y enseñando estos juegos y deportes más a menudo en Educación Física, pues al final todo el centro conocerá los juegos y deportes tradicionales y sabrá cómo se jugaban.

Alumna 3: Pues a lo mejor, ahora nuestros compañeros no conocen ningún juego o deporte como nosotros, que solo conocemos el saltar a la comba y poco más. Creo que esta propuesta haría que nosotros los practicáramos más para poder enseñárselos a nuestros compañeros y de esta manera ayudar al centro.

Alumno 1: Yo creo que si hubiésemos ayudado. Es importante que el resto conozca algún juego o deporte ya que es parte de la tradición canaria y es algo que debe darse en Educación Física.

Pregunta: ¿Les hubiese gustado participar de forma práctica en el proyecto de ApS que se les ha presentado? ¿Por qué?

Alumna 3: Sí, yo creo que nos hubiera gustado participar ya que así nosotras ya tenemos la experiencia de haber jugado y dar a conocer a los otros para que también se involucran en lo que estamos haciendo. Sería bastante divertido para algunos ya que a lo mejor hay otras personas que no les interesa, aunque dar a conocer los juegos y deportes de Canarias siempre está bien y es importante.

Alumna 4: A mí también me hubiera gustado participar ya que veo divertido el ir a dar una clase de Educación Física a mis compañeros y haberles enseñado cómo se juegan estos juegos y deportes.

Pregunta: ¿Recomendarían a otros compañeros/as participar en un proyecto de ApS?
¿Por qué?

Alumno 5: Sí, se los recomendaría ya que es algo novedoso y que puede ser interesante, no solo con los juegos y deportes tradicionales de Canarias sino con otros temas también.

Alumno 1: Sí, yo también se los recomendaría ya que puede ser divertido enseñar algunas cosas de la Educación Física a nuestros compañeros.

Alumna 3: Sí, es algo que nunca hemos hecho y puede ser interesante.

Alumna 4: Sí, porque creo que es algo interesante y el poder ayudar a otras personas a comprender algunas cosas siempre está bien.

Alumna 2: Sí, lo recomendaría.

Alumna 6: Sí.

Anexo 7. Ficha evaluación del ApS para el alumnado que imparte el servicio

Marca con una X según consideres cada uno de los siguientes aspectos de la propuesta de ApS de la que acabas de ser partícipe. Además, valora la propuesta asignándole una puntuación (1-10):

Aspectos	Sí	No	Dudo	Comentarios
Me ha parecido una propuesta interesante y divertida.				
Me ha ayudado a conocer mejor los juegos y deportes tradicionales de Canarias				
Participaría en otro proyecto de ApS.				
Creo que el centro le dará más importancia al conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI a partir de ahora.				
Considero que el ApS puede ayudar a solucionar problemas que se den en el centro.				
¿Te has sentido bien a la hora de enseñar los contenidos a tus compañeros?				
Siento una gran responsabilidad por ser yo el que debe enseñar el contenido a otros compañeros que lo necesitan.				
Valoración final (1-10):				

Anexo 8. Ficha evaluación del ApS para el alumnado que recibe el servicio

Marca con una X según consideres cada uno de los siguientes aspectos de la propuesta de ApS de la que acabas de ser partícipe. Además, valora la propuesta asignándole una puntuación (1-10):

Aspectos	Sí	No	Dudo	Comentarios
Me ha parecido una propuesta interesante y divertida.				
Me ha ayudado a conocer mejor los juegos y deportes tradicionales de Canarias				
Participaría en otro proyecto de ApS.				
Creo que el centro le dará más importancia al conocimiento y la práctica de los juegos y deportes tradicionales de Canarias en la materia de EFI a partir de ahora.				
Considero que el ApS puede ayudar a solucionar problemas que se den en el centro.				
¿Te ha parecido bien que tus compañeros te hayan ayudado a conocer mejor estos juegos y deportes?				
¿Te animarías tú a enseñar algún contenido a otros compañeros que lo necesiten?				
Valoración final (1-10):				