

# ACERCANDO LA BOLA CANARIA A LOS COLEGIOS DEL ARCHIPIÉLAGO

*Grado en Maestro/a en Educación Primaria*  
*Proyecto de Innovación*

Ariadna Loreto Pérez Cubas (alu0101157221@ull.edu.es)

Tutora: Carolina Jorge Trujillo (cJORGETR@ULL.EDU.ES)

Curso académico: 2020-21

Convocatoria: Junio

Acercando la bola canaria a los colegios del archipiélago

## **Resumen**

Este proyecto está centrado en dar a conocer el deporte de la bola canaria a los/as niños/as en los colegios de todo el archipiélago de Canarias. Se encuentra dentro del marco de la innovación porque es un proyecto nuevo que intenta dar solución a un problema actual y a su vez obtener una mejora en la calidad del sistema educativo. Todo ello se realiza a través de la interdisciplinariedad en las aulas para que sea mucho más completo y para a su vez fomentar el rendimiento académico de los/as estudiantes. Para ello, en primer lugar, se da a conocer la larga historia que tiene el juego de la bola canaria y cómo ha ido evolucionando hasta convertirse en el actual. Luego se explica las normas básicas del deporte y algunas características físicas, tanto del material como del campo del juego. Más adelante se describe de forma explícita como se llevaría a cabo este proyecto en cualquier centro de Canarias. Se trabaja de forma interdisciplinar en las asignaturas de Educación Artística, Educación Física, Matemáticas, Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura. Por último, tanto estudiantes como docentes deben realizar un formulario que permitirá averiguar cuánto han aprendido.

**Palabras clave:** Bola canaria, historia de Canarias, tradición, deporte, interdisciplinariedad.

## **Abstract**

This project is focused on making the sport of the Canarian ball known to children from schools throughout the Canary Islands. It is set within the framework of innovation because it is a new project which tries to solve a current problem and, at the same time, obtain an improvement in the quality of the educational system. All of this is done through interdisciplinarity in the classrooms to make it much more complete, and also to assist the academic performance of the students. Firstly, in order to do this, we show the long history of the Canarian ball and how it has evolved to become the current one. Then the basic rules of the sport and some physical characteristics, both of the material and the game field, are explained. Later on, it is explicitly described how this project would be carried out in any center in the Canary Islands. It works in an interdisciplinary way in the subjects of Physical Education, Art Education, Mathematics, Social Sciences and Spanish Language and Literature. Finally, both students and teachers will complete a form that will allow us to find out how much they have learned.

**Key words:** Canarian ball, history of the Canary Islands, tradition, sport, interdisciplinarity.

## Índice

1. Datos de identificación del proyecto	4
2. Justificación	4
3. Marco teórico	8
3.1 Metodologías educativas	8
3.2 Normativa	10
4. Objetivos	11
5. Metodología y propuesta de actuación	11
6. Propuesta de evaluación del proyecto	19
7. Conclusiones	24
8. Referencias bibliográficas	24

## **1. Datos de identificación del proyecto**

Este proyecto va dirigido a los CEIP de las Islas Canarias; en concreto, a los/as niños/as entre los 8-12 años de edad (que se encuentren en 4º, 5º o 6º de Primaria).

## **2. Justificación**

Nuestro trabajo de fin de grado surge de la necesidad de rescatar el deporte de la bola canaria del olvido. A lo largo de la historia, en todas las culturas que se conocen ha habido rastros de juegos o entretenimientos a los que se dedicaba la población en sus ratos libres o de ocio y el juego de la bola canaria forma parte de los ancestrales juegos de Canarias.

El dato más antiguo que se encuentra de la bola se remonta a la cultura egipcia, pues aparecen en una tumba del año 5200 a.C. indicios de este juego. Más tarde se comprueba en los muros de Troya que también había rastro de que se jugó a la bola. Pero es en la Edad Media cuando este juego comienza a ser muy popular en España, hasta el punto de encontrar documentos en los que los reyes Carlos IV y Carlos V prohíben a la población jugar a la bola. También se localiza en el monasterio de El Escorial y se conserva un lienzo que pertenece al siglo XVI, en el cual se puede apreciar a varios individuos jugando.

Con el paso de los años, el juego se ha ido diversificando y han aparecido diferentes versiones en miles de lugares del mundo. En Canarias se queda una de esas interpretaciones del juego, llamada “bola canaria”. En nuestras islas es difícil encontrar documentos escritos que nos ayuden a conocer el comienzo de este juego. El documento más antiguo que encontramos nos dice que en 1539 ya se practicaba en Canarias, pues existía un mandato del Cabildo de Tenerife donde prohibía a los asistentes, ya fueran jugadores o no, llevar armas a este tipo de eventos. Desde entonces, y hasta hace bien poco, lo que se conoce de la bola canaria es en su mayoría por transmisión oral.

Al principio, este deporte se practicaba más en la isla de Lanzarote y como carecían de madera para hacer las bolas, utilizaban piedras. Luego las comenzaron a fabricar de madera, y no fue hasta la época de los setenta que se reemplazaron estas por las actuales, hechas de pasta. Estas últimas fueron fabricadas en Italia, pero traídas a Canarias por venezolanos. Hasta ahora han permanecido estas bolas de pasta por su gran resistencia y durabilidad. Además, es más agradable el sonido que se produce al chocar una con otra.

Como decíamos, actualmente se sigue practicando la bola canaria, y se encuentra enmarcada y catalogada dentro de los juegos y deportes tradicionales de Canarias, junto con la lucha canaria y muchos más. En el año 1994 este juego se institucionaliza por primera vez en la historia como deporte federado al crearse la Federación Canaria de Bola Canaria y Petanca. Hoy en día este deporte se practica en todas las islas del Archipiélago canario, con cinco Federaciones Insulares (Lanzarote, Fuerteventura, Gran Canaria, Tenerife y La Palma) y dos Delegaciones (La Gomera y El Hierro). También se juega en La Graciosa, pero de forma más esporádica.

A nivel regional existen tres competiciones oficiales, que son la Liga Regional, la Copa Presidente y el Encuentro de Selecciones Insulares y que cada año se celebran en diferentes islas del Archipiélago. Además, como juego de entretenimiento también se hacen competiciones en los campeonatos o torneos de fiestas de cada pueblo. Hay cuatro categorías: seniors masculinos, seniors femeninas, juveniles e infantiles (Rivera Pérez, s.f.).

Por otro lado, este juego o deporte con el paso de los años ha desarrollado un amplio reglamento con una serie de normas que hay que cumplir siempre que se practique. El último reglamento de bola canaria fue aprobado por la Asamblea General de la Federación Canaria en el año 2013. Se encuentra publicado y cualquier persona puede acceder a él mediante internet.

Ahora centrándonos en la práctica del deporte, antes de comenzar a jugar los/as jugadores/as pueden calentar en la cancha. Cuando ambos equipos hayan practicado, se tienen que saludar. Esta es una de las tradiciones del juego que se conservan y se considera muy importante, ya que es una muestra de respeto hacia los adversarios. Este saludo se debe hacer siempre antes de comenzar el juego y cuando finaliza.

Para empezar a jugar se sortea con una moneda y el equipo ganador decide si quiere comenzar el juego o elegir el color de bolas. Al otro equipo le tocará lo que no escoja el ganador del sorteo.

El desarrollo del juego consiste principalmente en dejar la bola que lanzas lo más cerca posible del boliche, “mingue” o “miche”. Para ello, tienes que tirar desde una marca en el suelo llamada “rayo” que hará el/la jugador/a que lance el boliche y desde donde se tendrán

que tirar todas las bolas. El boliche tiene un diámetro de 35 a 45 mm, es metálico, un peso entre los 250 y 500 g y forma esférica. La distancia a la que tiene que estar el boliche del rayo son entre 7 y 15 metros (masculino), entre 6 y 12 metros (femenino y juveniles) y entre 5 y 10 metros (infantiles).

Cada equipo tiene bolas de un color, un equipo las tiene de color rojo y otro de color verde. Estas bolas tienen un diámetro de 90 a 120 mm, un peso entre los 1000 y 1200 g y son completamente esféricas.

La composición de los equipos puede ser desde “mano a mano”, es decir, uno contra uno; “dos para dos”, “tres para tres” o “cuatro para cuatro”. En competición federada los equipos están conformados por “cuadretas”, son de cuatro jugadores cada uno.

En el juego hay un total de 24 bolas (12 rojas y 12 verdes), con lo cual cada persona que esté jugando lanzará tres bolas. En el caso de que se esté jugando un mano a mano o un dos para dos, cada jugador puede jugar con cuatro bolas cada uno.

Las dos acciones más importantes del juego son “arrimar”, que es conseguir dejar la bola lo más cerca posible del boliche y “brochar” o “bochar”, que consiste en romper esa cercanía de la bola contraria con el boliche moviéndola con fuerza para facilitar luego el “arrime” de tu equipo (en la jerga del juego, “darle un palo”). Por tanto, dentro de cada equipo hay auténticos/as especialistas en el arrime (“arrimadores/as”) y otros/as que son los que desplazan con fuerza las bolas contrarias (“brochadores/as o bochadores/as”).

Tanto el arrime como el broche o boche se pueden realizar con la palma de la mano hacia arriba o hacia abajo. Este último método es más efectivo porque con la palma de la mano hacia abajo la bola va más controlada y rodando hacia atrás, con lo cual puede quitar la bola contraria del sitio en que está y dejar la suya en su lugar, lo que se conoce en el juego como “saquideja” o “quitaypón”. Además, hay “brochadores/as o bochadores/as de aire” que son los que intentan “sacar la bola limpia” sin tocar las propias, y “brochadores/as rastros/as o marraneros/as”, que son los que no levantan tanto la bola hacia el aire, sino que la juegan más a ras del suelo y suelen romper más el juego (dispersar las bolas que están juntas y dejar espacio para las siguientes).

En cada equipo hay siempre un capitán o capitana. La estrategia del juego normalmente la

lleva esta persona y es quien decide qué jugada se realiza en cada momento. De todas maneras, este/a siempre puede consultar con el resto del equipo la acción que se desarrollará en cada momento (arrimar o brochar).

Una vez que se ha tirado el boliche y la primera bola, es el equipo del color contrario al que tiró la primera bola el que debe seguir tirando hasta lograr tener una bola más cerca del mismo que la más próxima del contrario, aunque tenga que tirar las doce con las que cuenta. Desde el momento que deje una bola más cerca del boliche que la del equipo contrario, entonces es este el que debe tirar la bola y así sucesivamente. Cuando existen bolas dudosas en cuanto a ver quién gana (quién está más cerca del boliche) se mide la distancia de cada una de las bolas dudosas hasta el boliche y continúa tirando el que tiene la bola más lejos. Normalmente quien pide medir las bolas es alguno de los capitanes o capitanas (aunque sea otro jugador o jugadora quien se lo haya dicho) y son los/as capitanes/as de ambos equipos quienes miden conjuntamente las bolas, para que no haya ningún malentendido.

Cuando todas las bolas de los dos equipos han sido tiradas, ganará la “mano” (tirada de todas las bolas en una dirección determinada del campo) el equipo que tenga las bolas más cerca del mingue y sumará tantas bolas como tenga más cerca del boliche que la más próxima del contrario. Estos tantos se van anotando en el marcador hasta que se termine la “partida”, que normalmente es a 12 tantos, aunque se puede jugar también a 15 o a 18.

En la siguiente mano se tira el miche desde la cabecera contraria a la que se terminó de jugar y lo hará un jugador del equipo que ganó la última mano.

El terreno de juego, campo o cancha será un rectángulo delimitado que debe tener unas dimensiones de entre 18 y 25 metros de largo, y entre 3,5 y 6 metros de ancho (Federación Canaria de Bola Canaria y Petanca, 2013). La cancha se encuentra delimitada por hilos. Si durante la jugada se sale una bola del hilo, queda automáticamente eliminada hasta la siguiente mano, ya que puede tocarlo y pasar por encima pero nunca salirse. También puede darse el caso de que se salga el boliche, entonces este queda nulo. Para saber quién se anota los puntos de esta mano hay que revisar el reglamento, ya que dependiendo de qué equipo lo saque y de cuántas bolas tenga cada equipo tendrán unos puntos u otros.

El campo de bola canaria es un terreno de tierra que tiene que estar duro y liso. Para eso los

equipos lo riegan y alisan con un instrumento específico antes de cada encuentro. Si el campo no está duro las bolas se pueden enterrar, y si no está liso las bolas se pueden desviar sin que sea culpa del/la jugador/a.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. Metodologías educativas**

Observando toda la historia de la bola canaria y las diferentes ramas que engloba, es lógico enfocar este proyecto desde un aprendizaje interdisciplinar. Así profundizamos también en este tipo de aprendizaje que, a pesar de dar tan buenos resultados cuando se utiliza, solo es empleado por una minoría de docentes.

La interdisciplinariedad es una coordinación, prevista con antelación, de dos o más disciplinas para estudiar algún campo. Mediante ella, se pretende mejorar el rendimiento escolar de los/as estudiantes. La interdisciplinariedad se puede observar como un planteamiento pedagógico que supone la acción recíproca de diversas disciplinas, comprendido como la conversación y la ayuda de ambas con la finalidad de conseguir un conocimiento inédito (van der Linde, 2014). Por otro lado, Posada (2004) la sitúa en la segunda posición de integración interdisciplinar, donde la cooperación entre enseñanzas implica interacciones que son verdaderas; es decir, existe una compensación en los intercambios y, por lo tanto, un beneficio de ambas partes. Como resultado de esto, se consigue un cambio de conceptos, metodologías de investigación y de enseñanza.

Muchas veces se confunde este concepto con el de globalización. Su principal diferencia es que mientras la globalización no pone límites a lo que se va a aprender, el aprendizaje interdisciplinar limita, de algún modo, aquello que se va a aprender. Esto ocurre porque en el aprendizaje interdisciplinar se decide de manera previa qué va a intervenir en lo que se va a hacer en el aula.

El aprendizaje interdisciplinar (Bizneo, 2021) tiene varias ventajas en clase, que son muy beneficiosas para el alumnado y por eso es enriquecedor trabajar con él:

- Fomenta la creatividad.



- Favorece un proceso de aprendizaje continuo.
- Los/as estudiantes están más abiertos/as a la innovación y a la búsqueda de mejores y nuevas soluciones.
- Mayor integración de los/as niños/as en la diversidad.

La metodología principal en la que se basa este proyecto es el aprendizaje cooperativo. Los/as maestros/as la usan para agrupar a los estudiantes y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva.

Los preservadores y las preservadoras de este modelo piensan que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los y las estudiantes. Su característica principal es que se estructura la clase en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada persona tiene un rol determinado y para conseguir alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada. Además, el objetivo final es siempre común y solo se va a lograr si cada una de las personas que conforman el grupo realiza con éxito sus todas sus tareas.

Este proyecto también se apoyará en otras metodologías, aunque el aprendizaje cooperativo será la que predomine en todas las actividades que se desarrollen. Estas otras metodologías son: aprendizaje basado en juegos, aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje clásico y aprendizaje globalizado.

El aprendizaje basado en juegos (AulaPlaneta, 2015) se basa en aprovechar los juegos como herramientas para apoyar el aprendizaje y la evaluación de cualquier conocimiento. Esta metodología se considera innovadora ya que es nueva, diferente, y se puede poner en práctica con una materia o integrar varias asignaturas, como es el caso de este proyecto de innovación. Algunas de las ventajas del aprendizaje basado en juegos son: motiva a los/as estudiantes, estimula la autonomía, permite un aprendizaje activo, ayuda a razonar mejor, potencia las habilidades sociales, proporciona información de utilidad a los/as docentes, promueve la creatividad y la imaginación.

Por otro lado, la globalización alude al aprendizaje significativo, es decir, al aprendizaje que consiente establecer relaciones entre los conocimientos previos (que ya hemos adquirido con

anterioridad) y los aprendizajes nuevos. Pero para que se puedan producir estas relaciones es preciso contextualizar (de la Sierra, 2020). Bajo este punto de vista, la globalización nos permite trabajar diversos conocimientos y áreas a través de actividades. Esto permite a los/as estudiantes a que fomenten la creatividad, potencien el trabajo lógico-matemático, busquen soluciones a sus dudas, enriquezcan el conocimiento artístico y desarrollen múltiples capacidades cognitivas.

### **3.2. Normativa**

La legislación educativa en la que se basa este proyecto de innovación es la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa). Esta ley fue aprobada en noviembre de 2013.

La LOMCE se planteó una serie de objetivos (Educaonline, 1998-2021):

- Mejorar los resultados académicos de los/as estudiantes.
- Desarrollar lo más posible el potencial y el talento de cada estudiante.
- Adaptar el sistema educativo al aprendizaje basado en competencias, el aprender haciendo las cosas y el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Bajar las cifras de las tasas de abandono escolar en edades tempranas.
- Aumentar los niveles de calidad de la educación.
- Flexibilizar la estructura educativa de manera que se faciliten diferentes trayectorias en función de las capacidades del alumnado.
- Darle especial importancia a la cultura del esfuerzo, el trabajo y la excelencia.
- Modernizar la Formación Profesional.

Dentro de esta ley, nos hemos centrado el currículo de Primaria, debido a que este proyecto de bola canaria se pretende introducir en esta etapa. Por tanto, trabajamos según el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, donde está establecido el currículo de las diferentes áreas de la etapa de la Educación Primaria. Por medio de este, se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.

#### **4. Objetivos**

El objetivo principal de este proyecto es dar a conocer el deporte de la bola canaria a los/as niños/as en los colegios, ya que es un deporte tradicional que con el paso de los años ha ido perdiendo jugadores/as y afición, y por ello corre riesgo de extinguirse. Por este motivo, es necesario crear cantera y familiarizar a los más pequeños con la cultura de la bola canaria.

Por otro lado, como objetivo secundario del proyecto pretendemos fomentar la interdisciplinariedad en distintas materias. Este objetivo surge a raíz del principal para dar a conocer el deporte de la bola canaria desde diferentes asignaturas. Trabajamos así tanto la puesta en práctica de dicho deporte, como el trabajo en equipo, la historia y su vocabulario específico.

#### **5. Metodología y propuesta de actuación**

Como hemos mencionado, este proyecto se va abordar desde la interdisciplinariedad y por ello se va a trabajar en diferentes asignaturas. La parte que cobra más peso es la de enseñar a jugar a la bola canaria a los/as niños/as. Pero para ello, primero se considera necesario trabajar la cultura del deporte, su vocabulario específico y el trabajo en equipo.

Sería interesante abordar muchos aspectos desde la asignatura de Valores Sociales y Cívicos, o bien desde Educación Emocional y para la Creatividad. No obstante, la asignatura de Valores únicamente se imparte a una parte de la clase, es decir, a los que no acuden a la asignatura de Religión Católica. De modo que no es conveniente, porque es importante trabajar a la vez con todo el grupo. Por otro lado, como se observa en la tabla 1, la asignatura de Emocional solo se imparte hasta 4º de Primaria, de manera que no se podría trabajar en esa asignatura en 5º y 6º de Primaria. Por todo ello, el proyecto se desarrollará en las asignaturas de Educación Artística, Educación Física, Matemáticas, Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura.

**Tabla 1**  
*Sesiones semanales*

ÁREAS	Sesiones semanales de 55´ por curso					
	CURSOS					
	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Ciencias de la Naturaleza	3	2	2	2	2	2
Ciencias Sociales	2	2	2	2	2	2
Educación Artística	2	3	2	3	2	2
Educación Física	2	2	2	2	2	2
Lengua Castellana y Literatura	5	4	5	4	5	5
Lengua Extranjera Inglés	3	3	3	3	3	3
Matemáticas	4	5	5	5	5	5
Religión/Valores Sociales y Cívicos	1	1	1	1	1	1
2° Lengua Extranjera					2	2
Ed. Emocional y para la Creatividad	2	2	2	2		
Profundización curricular de un área	1	1	1	1	1	1
RECREO	Sesión diaria de 30 minutos					
Total sesiones	25	25	25	25	25	25

La cultura y tradición de la bola canaria se abordarán en el área de Ciencias Sociales. Mediante diversas actividades los/as niños/as podrán aprender más acerca de la historia y la cultura de este deporte.

**Tabla 2**

*Secuencia de actividades del área de Ciencias Sociales*

Secuencia de actividades	Productos e instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
<p><b>Actividad 1: “Volviendo al pasado”.</b> En esta actividad se dividirá a la clase en grupos mixtos de 4 o 5 personas. Se les repartirá un texto en el que se cuenta de forma breve la historia de la bola canaria (basado en los datos históricos que hemos expuesto en este TFG). Los/as alumnos/as deben leer el texto y entre todos/as seleccionar la información que consideren más importante y elaborar un resumen con sus palabras. Para ello deben ponerse de acuerdo, respetando siempre el turno de palabra y las opiniones del resto. Cada persona tiene un rol dentro del grupo (moderador/a, portavoz, escritor/a y subrayador/a). Una vez lo hayan revisado y estén de acuerdo en que ese es el definitivo, deben pasarlo a un documento Word y enviárselo a su tutor/a.</p>	<p>-Resumen -Formulario final</p>	<p>Grupos mixtos de 4 o 5 personas</p>	<p>1</p>	<p>Recurso 1: Historia de la bola canaria. Materiales: Hoja de papel, bolígrafo y portátil</p>	<p>Aula</p>
<p><b>Actividad 2: “Las reglas del juego”.</b> Se le repartirá un texto a cada uno/a. En él aparecerán unas breves nociones de cómo se practica el juego (también explicadas en este trabajo). Deben redactar un resumen/esquema en sus cuadernos, anotando las reglas básicas del juego en no más de medio folio. En la otra mitad deben apuntar la definición de “bochar”, “arrimar” y “boliche”.</p>	<p>-Resumen o esquema y definición de palabras -Formulario final</p>	<p>Individual</p>	<p>1</p>	<p>Recurso 2: Las reglas del juego. Materiales: Hoja de papel, bolígrafo y cuaderno.</p>	<p>Aula</p>
<p><b>Actividad 3: “Visionado de vídeos”.</b> Se proyectarán varios vídeos en la pizarra digital. En ellos aparecerán personas practicando el deporte de la bola canaria. El objetivo de la actividad es que el alumnado observe las técnicas que utilizan para lanzar y el desarrollo del juego. Al final de la clase podrán</p>	<p>-Debate -Formulario final</p>	<p>Individual y gran grupo clase</p>	<p>1</p>	<p>Recurso 3: Vídeos de práctica de la bola (ejemplo de vídeo: Perdomo,</p>	<p>Aula</p>

comentar y debatir lo que han visto.				2013). Materiales: pizarra digital.	
En 4º se trabajarán los criterios 1 (contenidos 1, 2 y 3) y 2 (contenidos 1, 4 y 6).					
En 5º se trabajarán los criterios 1 (contenidos 2, 3, 4, 6 y 7), 2 (contenidos 1, 2, 3, 4 y 6) y 3 (contenidos 1, 2, 3, 4, 5 y 6).					
En 6º se trabajarán los criterios 1 (contenidos 2, 3, 5, 9 y 10), 2 (contenidos 1, 2, 3, 5 y 6) y 3 (contenidos 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7).					

En el área de Lengua Castellana y Literatura se trabajará el vocabulario específico del juego. De esta manera se estudiarán los canarismos, que son una parte muy importante de la cultura y la tradición de Canarias.

**Tabla 3**

*Actividad del área de Lengua Castellana y Literatura*

Secuencia de actividades	Productos e instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
<p><b>Actividad 1: “Canarismos en la escuela”.</b> En esta actividad se dividirá a la clase en grupos mixtos de 4 o 5 personas. Estos grupos deben ser los mismos que se formaron en la asignatura de Sociales y deben mantenerse hasta que finalice el proyecto. Se le repartirá a cada grupo una hoja con dos canarismos escritos que están relacionados con la bola canaria. A un grupo <i>arrimar</i> y <i>arrimador/a</i>, a otro <i>bochar</i> y <i>bochador/a</i>, a otro <i>miche</i> y <i>rayo</i>, a otro <i>saquideja</i> y <i>dar un palo</i> y a otro <i>rastrero/a</i> y <i>marranero/a</i>. En grupo deben buscar el significado de estos dos canarismos (para ello pueden buscar en internet) y, además, añadir dos más, aunque no sean propios del vocabulario que se utiliza en la bola canaria. Al final de la clase cada grupo debe tener anotado en su hoja los cuatro canarismos,</p>	<p>-Glosario de canarismos -Formulario final</p>	<p>Grupos mixtos de 4 o 5 personas</p>	<p>1</p>	<p>Hoja de papel, bolígrafo y portátil</p>	<p>Aula</p>

que el/la portavoz debe leer cuando sea su turno. Mientras un grupo lee el significado de sus canarismos, el resto debe ir tomando nota. De esta manera al final de la sesión todos los grupos deben tener un glosario de 20 canarismos.					
<p>En 4º se trabajarán los criterios 5 (contenidos 5 y 6) y 6 (contenidos 1 y 3).</p> <p>En 5º se trabajarán los criterios 5 (contenidos 6, 7 y 9) y 6 (contenidos 1 y 3).</p> <p>En 6º se trabajarán los criterios 5 (contenidos 6 y 7) y 6 (contenidos 1 y 3).</p>					

En el área de Matemáticas nos centraremos en la construcción del campo de bola canaria, de modo que será necesario utilizar las medidas para llevar a cabo su elaboración.

**Tabla 4**

*Actividad del área de Matemáticas*

Secuencia de actividades	Productos e instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
<p><b>Actividad 1: “Campeando”.</b> En esta actividad vamos a realizar un campo de bola. Para ello, los/as estudiantes deben tener en cuenta lo aprendido en las sesiones anteriores. Como se trata de niños y niñas, las dimensiones del campo serán 18 m de largo y 4 de ancho. La maestra o el maestro les proporcionará los materiales necesarios para realizar la actividad y saldrán todos de la clase para ir a la zona elegida para hacer el campo. Una vez allí, entre todos/as deben medir con el metro las dimensiones del campo. Para ello se les dará libertad de roles, teniendo que desempeñar cada uno una función en la construcción del campo, trabajando de esta manera de forma grupal. Deben medir y marcar las medidas, para luego hacer el</p>	<p>-Campo de bola</p> <p>-Formulario final</p>	Gran grupo clase	1	Cuerda, metro, martillo y tachas.	Patio

campo con las cuerdas y las tachas. Una vez tengan la medida clara, el/la docente les ayudará a clavar las tachas en las esquinas que ellos/as hayan marcado. Una vez hecho, entre todos/as quitan las piedras de dentro del terreno y lo riegan con la manguera del huerto.					
<p>En 4° se trabajarán los criterios 2 (contenidos 1 y 2) y 6 (contenidos 1, 2 y 3).</p> <p>En 5° se trabajarán los criterios 2 (contenidos 1 y 5) y 6 (contenidos 3, 4, 5, 6 y 11).</p> <p>En 6° se trabajarán los criterios 2 (contenidos 1 y 5) y 6 (contenidos 5, 6, 7 y 11).</p>					

La puesta en práctica de todo lo aprendido en las sesiones anteriores y el desarrollo del juego en sí se realizará en el área de Educación Física. Para ello, será necesario utilizar varias sesiones.

**Tabla 5**

*Secuencia de actividades del área de Educación Física*

Secuencia de actividades	Productos e instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
<p><b>Actividad 1: “Pisando sobre llano”.</b> En esta actividad, al igual que en todas las destinadas a Educación Física, la clase se dirigirá a la cancha de bola que construyeron. Una vez en el terreno el/la docente les recordará de nuevo las normas básicas del juego y les enseñará por primera vez las bolas (que ya estarán colocadas en el campo). Luego les indicará cómo calentar el cuerpo, que es fundamental antes de comenzar a jugar. Una vez hayan calentado, el/la docente les enseñará el saludo, que es un apretón de manos obligatorio antes y después del juego. Después, el/la maestra/o les enseñará a hacer la marca del rayo en el suelo y a tirar el boliche, además de tirar unas cuantas bolas para arrimar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de normas,</li> <li>calentamiento,</li> <li>saludo y primeros tiros.</li> <li>-Formulario final</li> </ul>	Gran grupo clase	1	Juego de bolas, boliche y metro	Patio



<p>y otras para bochar. Así, los/as estudiantes ven cómo se realiza y de manera libre, pero ordenada, pueden practicar estas jugadas hasta que se termina el tiempo de la sesión.</p>					
<p><b>Actividad 2: “Partidas rápidas”.</b> La clase se dirige al campo de bola canaria del colegio. Una vez, allí calientan y se distribuyen por equipos. Juegan 2 equipos y luego entran 2 nuevos, hasta que hayan jugado todos. Los puntos, en lugar de ser a 12, serán a 6, para que dé tiempo en una sesión a que juegue por lo menos una vez cada equipo. Si alguna persona hace trampa o falta al respeto durante el juego a otra, el equipo entero será automáticamente expulsado del juego. El/la docente tendrá el papel de árbitro/a y mediador/a.</p>	<p>- Partidas cortas de bola canaria -Formulario final</p>	<p>Grupos mixtos de 4 o 5 personas</p>	<p>2</p>	<p>Juego de bolas, boliche y metro</p>	<p>Patio</p>
<p><b>Actividad 3: “Torneo”.</b> La clase se dirige al campo de bola canaria del colegio. Una vez allí, calientan y se distribuyen por equipos. Empieza a jugar el equipo de la persona que sea la primera en la lista, contra el equipo de la persona que sea la última en la lista. El equipo ganador seguirá jugando contra el siguiente equipo, y así sucesivamente, hasta que ya no queden equipos por jugar. El equipo que quede ganador en la última partida será ganador del torneo. Al igual que en las sesiones anteriores los puntos, en lugar de ser a 12, serán a 6. Si alguna persona hace trampa o falta al respeto durante el juego a otra, el equipo entero será automáticamente expulsado del juego. El/la docente tendrá el papel de árbitro/a y mediador/a.</p>	<p>- Torneo de bola canaria -Formulario final</p>	<p>Grupos mixtos de 4 o 5 personas</p>	<p>2</p>	<p>Juego de bolas, boliche y metro</p>	<p>Patio</p>
<p>En 4º se trabajará el criterio 8 (contenidos 1, 3, 4 y 5). En 5º se trabajará el criterio 8 (contenidos 1, 3, 4 y 5). En 6º se trabajará el criterio 8 (contenidos 1, 3, 4 y 5).</p>					

Este proyecto también tendrá lugar en el área de Educación Artística. En esta asignatura se elaborarán, por grupos, diferentes exposiciones de trabajos, como resultado final de todo el aprendizaje anterior.

**Tabla 6**  
*Secuencia de actividades del área de Educación Artística*

Secuencia de actividades	Productos e instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios
<p><b>Actividad 1: “Decorando lo aprendido”.</b> En esta actividad el/la docente les pedirá, como resultado final de este proyecto de bola canaria, que elaboren por grupos una cartulina/presentación/maqueta, etc., para hacer una exposición sobre lo que han aprendido. Tienen la libertad de utilizar los materiales que quieran, pero deben ser originales y trabajar en equipo. Tienen toda la sesión para hacerlo, disponiendo del material que haya en el aula o tengan ellos/as porque los han traído de sus casas. Pueden seguir trabajando en casa, y deben hacerlo si no han finalizado, porque la siguiente sesión estará dedicada a las exposiciones y puestas en común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de cartulina/presentación/maqueta</li> <li>- Formulario final</li> </ul>	<p>Grupos mixtos de 4 o 5 personas</p>	<p>1</p>	<p>Materiales variados</p>	<p>Aula</p>
<p><b>Actividad 2: “Se acabó lo que se daba”.</b> En esta sesión todos los grupos deben haber traído sus trabajos. Se empezará a exponer los trabajos por grupos según se vayan presentando voluntarios. Al final, entre toda la clase se realizará un pequeño debate y puesta en común. En él se reflexionará sobre todo lo aprendido durante el proyecto, las cosas que les han gustado y las que no, se harán preguntas, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposiciones y reflexiones finales</li> <li>-Formulario final</li> </ul>	<p>Grupos mixtos de 4 o 5 personas</p>	<p>1</p>	<p>Materiales variados</p>	<p>Aula</p>
<p>En 4º se trabajará el criterio 1 (contenido 7).</p>					

En 5º se trabajará el criterio 1 (contenidos 6, 8 y 10).

En 6º se trabajará el criterio 1 (contenidos 6, 8 y 10).

## 6. Propuesta de evaluación del proyecto

Para comprobar que este proyecto ha dado resultado, se repartirá un cuestionario tanto al alumnado como al profesorado de los diferentes centros. En él se reflejará lo que sabían previamente, si han aprendido cosas nuevas, si creen que es necesario que se imparta bola canaria a los/as niños/as en los colegios y otras cuestiones de interés.

Enlace al cuestionario:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSduGS1cP\\_rUpR\\_zrHCwoBb0a\\_l8qcMuufE4I8IxTbTr0JIHw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSduGS1cP_rUpR_zrHCwoBb0a_l8qcMuufE4I8IxTbTr0JIHw/viewform?usp=sf_link)

Por otra parte, la evaluación de este proyecto se llevará a cabo mediante la siguiente rúbrica:

**Tabla 7**

*Rúbrica de evaluación*

CRITERIOS	MEJORABLE	ACEPTABLE	BUENO
A) Interés educativo del proyecto, atendiendo especialmente a la mejora de los rendimientos escolares del alumnado y a su carácter integrador			
Reflexión sobre la propia práctica docente	La docente no expone en el proyecto de forma clara la necesidad a la que pretende dar respuesta.	La docente expone claramente la necesidad a la que pretende dar respuesta, pero no justifica que se haya llegado a la solución que	La docente ha reflexionado/indagado/investigado sobre la necesidad que expone claramente en el proyecto y es la

		propone en base a un proceso de reflexión/indagación/investigación.	base de la solución que propone.
Mejora de los rendimientos escolares	El proyecto no menciona intención de mejora de los rendimientos escolares.	El proyecto aporta indicadores para medir la mejora en los rendimientos escolares tras la intervención, pero no los fundamenta o justifica.	El proyecto aporta indicadores para medir la mejora en los rendimientos escolares tras su aplicación y lo fundamenta y justifica.
Coordinación entre áreas/materias o etapas/niveles o profesorado o centros educativos	El proyecto se diseña para un solo área/materia/ámbito/módulo o para un solo curso/nivel; además, el profesorado no trabaja en equipo ni crea redes del profesorado, ni se implica activamente en equipo para la adopción y consolidación en el tiempo de las prácticas innovadoras.	El proyecto recoge la integración de más de un área/materia/etapa/nivel, pero no especifica cómo se trabajará en equipo, o bien el profesorado trabaja en equipo pero no se concretan las actuaciones, la temporalización ni cómo se llevará a cabo.	El proyecto recoge la integración de más de un área/materia/etapa/nivel, y especifica el trabajo en equipo del profesorado. Además, concreta la temporalización de las actuaciones y cómo se llevarán a cabo.
B) Carácter innovador del proyecto, por la originalidad de sus planteamientos o por la novedad que su aplicación supone para el centro o centros implicados			
Originalidad	El proyecto no aporta ninguna idea original de la autora o no propone una solución imaginativa y eficaz a la necesidad planteada.	El proyecto no aporta ninguna idea original de la autora pero sí propone una aplicación imaginativa y eficaz de una idea ya conocida	El proyecto aporta ideas originales de la autora y propone una aplicación imaginativa y eficaz de ideas, conocidas o nuevas, para

		para solucionar la necesidad planteada.	solucionar la necesidad planteada.
Novedad	El proyecto no presenta ninguna idea novedosa en la práctica docente del centro.	El proyecto no presenta ninguna idea novedosa en la práctica docente del centro pero sí avanza con novedades en la mejora iniciada en cursos anteriores.	El proyecto presenta una idea novedosa en el centro y, en general, entre el resto de centros educativos que imparten la misma enseñanza.
Metodologías activas o actividades motivadoras y creativas	El proyecto no propone una metodología activa ni actividades motivadoras o creativas para el alumnado.	El proyecto declara que utilizará metodologías activas con actividades motivadoras y creativas, pero no detalla cuáles ni cómo se aplicarán.	El proyecto declara que utilizará metodologías activas, detalla cuáles son y cómo se aplicarán. Se da una lista de actividades para fomentar la creatividad y aumentar la motivación: dinámicas de juego, inteligencias múltiples, resolución de problemas, etc., y se dan pautas específicas para desarrollar en el aula.
Nuevas tecnologías	El proyecto utiliza muy poco las nuevas tecnologías y únicamente como fuente de información.	El proyecto utiliza las nuevas tecnologías en algunas actividades, pero no se especifica el ámbito ni las estrategias o requisitos para trabajar con ellas.	El proyecto hace un uso de las nuevas tecnologías en repetidas ocasiones y especifica las estrategias y los requisitos para utilizarlas, según la actividad.
C) Grado de extrapolación o adaptación de la innovación a otros centros o ámbitos del sistema			

educativo canario			
Extrapolación o adaptación a otros centros u ámbitos	El proyecto se presenta como una propuesta para un contexto, situación o problema concreto de un centro educativo que no es extrapolable. Además no hace ninguna propuesta de adaptación a otra área/materia/nivel/etapa/centro/ámbito educativo.	El proyecto se presenta como una propuesta para un contexto, situación o problema concreto de un centro educativo y aunque no es extrapolable de forma completa, sí avanza ideas que podrían adaptarse a otros contextos.	El proyecto presenta respuesta a una necesidad que se puede extrapolar a cualquier otro centro que presente la misma situación o necesidad de partida.
D) Coherencia entre los objetivos perseguidos por el proyecto, la propuesta metodológica y de actividades, los contenidos que se van a desarrollar y el sistema de evaluación			
Coherencia entre los objetivos perseguidos por el proyecto, la propuesta metodológica y de actividades, los contenidos que se van a desarrollar y el sistema de evaluación	El proyecto no menciona al menos dos de los elementos requeridos (objetivos, propuesta metodológica, actividades, contenidos y evaluación).	El proyecto menciona todos los elementos requeridos pero no establece una relación coherente entre ellos.	El proyecto menciona todos los elementos requeridos y los relaciona estableciendo una coherencia suficiente y justificada entre ellos.
Formato del guion del proyecto	El proyecto no sigue el guion requerido o su formato/presentación es confusa o sin detalle.	El proyecto sigue el guion requerido pero no justifica o completa cada uno de ellos con claridad.	El proyecto sigue el guion requerido y justifica o completa cada uno de ellos con claridad.

Indicadores para evaluar la mejora generada por el proyecto	El proyecto no enuncia qué indicadores utilizará para evaluar la mejora generada.	El proyecto enuncia qué mejoras generará, y aporta una relación de indicadores pero no los relaciona, detalla o justifica con respecto a las mejoras deseadas.	El proyecto enuncia qué mejoras generará, aporta una relación de indicadores y los relaciona, detalla o justifica con respecto a las mejoras deseadas.
E) Viabilidad del proyecto			
Viabilidad desde los recursos disponibles	El proyecto no explicita los recursos necesarios o no concuerda con los necesarios para su desarrollo.	El proyecto explicita los recursos necesarios para su desarrollo pero las vías para su adquisición no son plausibles.	El proyecto explicita qué recursos son necesarios para su desarrollo y expone ideas fáciles para que cualquier centro los pueda adquirir.
Consolidación en el futuro	El proyecto solo está diseñado para desarrollarlo en la actualidad.	El proyecto está diseñado para desarrollarlo en un periodo de 5 años.	El proyecto está diseñado para que se pueda desarrollar durante muchos años.

*Nota.* Adaptada de *Rúbrica para la valoración de proyectos de innovación*, por Junta de Andalucía, Consejería de Educación y Deporte, 2009.

## **7. Conclusiones**

Hemos desarrollado este proyecto debido a la necesidad que encontramos de que la bola canaria no se pierda. Es por ello que la hemos querido introducir en los colegios, ya que los niños y las niñas son el futuro de la humanidad y son los que pueden continuar esta tradición.

Se ha diseñado de manera interdisciplinar para las asignaturas de Educación Artística, Educación Física, Matemáticas, Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura, lo que resulta bastante interesante, ya que podemos observar cómo las diferentes áreas pueden contribuir al desarrollo de este deporte. Esto nos hace reflexionar acerca de cómo se plantea hoy en día la educación en los colegios y que sería óptimo trabajar así la mayoría de los contenidos.

Este proyecto no se ha podido llevar a cabo hasta la fecha en ningún centro. Esto se debe a que a estas alturas del curso está todo ya muy programado y no hay tiempo para encajar proyectos tan extensos y que se tienen que desarrollar en diversas asignaturas. Pero para el próximo curso se prevé introducirlo en diversos centros de Canarias y, una vez hecho esto, se verá la repercusión y los resultados que origina. Viendo la necesidad que existe y sabiendo que es algo que les suele gustar a los/as estudiantes, se espera obtener resultados positivos.

Por último, queremos añadir que ha sido muy enriquecedor realizar este proyecto, en el que no solo se trabaja de manera interdisciplinar en varias áreas, sino que también se fomentan valores como el trabajo en equipo, la creatividad, la importancia de la tradición y cultura de Canarias, el cumplimiento de las normas, el respeto hacia el resto de personas, el cuidado del entorno y, por supuesto, el deporte saludable.

## **8. Referencias bibliográficas**

AulaPlaneta (21 de julio de 2015). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL). Recuperado de: <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>

Bizneo HR Software (2021). Interdisciplinariedad en la empresa. Bizneo Blog. Recuperado de: <https://www.bizneo.com/blog/interdisciplinariedad/>



Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 156, de 13 de agosto de 2014). Recuperado de: <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2014/156/001.html>

de la Sierra, María (28 de septiembre de 2020). La globalización y la transversalidad en Educación Infantil. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.ilerna.es/blog/aprende-con-ilerna-online/servicios-socioculturales/globalizacion-transversalidad-educacion/>

Educaonline (1998-2021). Orientación Académica. La LOMCE (2013). Educaweb. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/leyes-educacion-estatales/lomce-2013/>

Federación Canaria de Bola Canaria y Petanca (2013). *Reglamento de bola canaria*. Recuperado de: <https://www.fcbolaypetanca.es/wp-content/uploads/2018/07/Reglamento-de-Bola-Canaria-2013.pdf>

Junta de Andalucía, Consejería de Educación y Deporte (2009). *Rúbrica para la valoración de proyectos de innovación*. Recuperado de: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalarroes/documents/10306/64059c8b-6246-4f38-a733-8950225a40b6>

Perdomo, J. R. (20 mayo, 2013). 05 Bola Canaria [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://youtu.be/iowXRkv0mhc>

Posada Álvarez, R. (2004). Formación Superior basada en competencias, interdisciplinariedad y trabajo autónomo del estudiante, *Revista Iberoamericana De Educación*, 35(1), 1-33. Recuperado de: <https://doi.org/10.35362/rie3512870>

Rivera Pérez, S. (s. f.). *Breve historia de la bola canaria*.

van der Linde, G. (2014). ¿Por qué es importante la interdisciplinariedad en la educación superior? *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 4(8), 11-12. Recuperado de: <https://doi.org/10.29197/cpu.v4i8.68>