



TRABAJO DE FIN DE GRADO MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**KIN-BALL, UNA PROPUESTA INNOVADORA A PARTIR DEL
MODELO DE ENSEÑANZA DE MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS**

AUTOR: DANIEL FERNÁNDEZ CAIRÓS

alu0101118086@ull.edu.es

TUTOR: PABLO JOSÉ BORGES HERNÁNDEZ

pborgesh@ull.edu.es

MODALIDAD: PROYECTO DE INNOVACIÓN

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

CONVOCATORIA: JUNIO

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se presenta un proyecto de innovación con el que se ha creado un acercamiento de los deportes alternativos en el entorno escolar a partir de los materiales autoconstruidos por el alumnado y el docente. Remarcando el uso del modelo de enseñanza de los materiales autoconstruidos para la práctica deportiva, debido a que el profesorado especialista del área de Educación Física se encuentra limitado al material deportivo que dispone. Siendo esta una de las causas por la que estos deportes no son conocidos y practicados en el entorno escolar. Por ello, se ha creado una situación de aprendizaje(SA) para aprender y practicar un deporte alternativo como el Kin-Ball a partir de materiales autoconstruidos. A través de esta propuesta educativa de innovación se pretende que los estudiantes: aprendan y practiquen un deporte poco habitual en el entorno escolar utilizando para su práctica los materiales autoconstruidos por ellos/as mismos/as; mejorar de manera progresiva las habilidades motrices básicas y genéricas implicadas; y un aprendizaje significativo de los valores sociales a partir de la igualdad de oportunidades, la participación y la coeducación.

PALABRAS CLAVE

Educación Física, deportes alternativos, Kin-Ball y materiales autoconstruidos.

ABSTRACT

The following Final Degree report is an innovation project in which an approach to alternative sports has been created within the school's environment, starting from DIY materials made by the teacher and students. It is particularly remarkable the use of self built materials for the sports practice, due to the fact that the P.E. teachers might find boundaries in regard to the materials available, being one of the main reasons why these sports aren't known and done in the school. Henceforth, a learning situation has been created in order to learn and practice an alternative sport such as the Kin-Ball, starting from diy materials as aforementioned. Through this innovative education proposal, it's intended that students: learn and practice an unusual sport in the school using those "do it yourself" materials done by themselves, enhancing progressively their basic motor and generic skills involved and a significant learning of social values from equal opportunities, participation and coeducation.

KEY WORDS

Physical education, alternative sports, Kin-Ball and diy materials

ÍNDICE

1. Justificación	3
2. Objetivos Del Proyecto	5
3. Marco Teórico	6
3.1 Definición Deportes Alternativos	6
3.2 Historia de los Deportes Alternativos	7
3.3 Características Deportes Alternativos	7
3.4 Materiales Deportivos en el Área de Educación Física	8
3.5 Clasificación de los Materiales Deportivos	9
3.6 Kin-Ball	11
3.6.1 Historia	11
3.6.2 ¿Qué se necesita para jugar?	11
3.6.3 Equipos	11
3.6.4 Desarrollo de los Partidos	12
3.6.5 Sistema de Puntuación de los Partidos.	13
3.6.6 Normativa	13
4. Situación de Aprendizaje	13
4.1 Identificación de la Situación de Aprendizaje	13
4.2 Agentes que Intervienen y su Papel/Características	14
4.3 Fundamentación Curricular	14
4.4 Objetivos Generales de Etapa	16
4.5 Competencias	16
4.6 Metodología	17
4.7 Desarrollo de las Sesiones	18
4.8 Evaluación	19
4.9 Temporalización	20
4.10 Recursos y Materiales	20
4.11 Presupuesto y Financiación	22
5. Resultados del Proyecto de Innovación	23
5.1 Cuestionario Valoración Final del Alumnado de 5º de Primaria sobre el Proyecto de Innovación	23
5.2 Cuestionario Valoración Final de la Profesora Especialista del Área de Educación Física sobre el Proyecto de Innovación	29
6. Discusión	30
7. Conclusiones	32
8. Propuestas de Mejora	34
9. Referencias Bibliográficas	35
10. Anexos	38

1. Justificación

Durante mi experiencia personal en las diferentes etapas educativas y actualmente en mis períodos de prácticas, he podido observar que en las sesiones del área de Educación Física (EF) se siguen practicando las mismas modalidades deportivas desde el comienzo de mi escolaridad hasta la actualidad. Aunque estas sean muy interesantes para el desarrollo motriz, es necesario incluir nuevas modalidades deportivas para no causar desinterés y repetición en el alumnado. Una de las causas que expresa el profesorado especialista del área de EF por las cuales no se practican nuevas modalidades deportivas es la inexistencia o el mal estado de los materiales deportivos necesarios. La dificultad de adquisición de este equipamiento deportivo para los departamentos del área de EF, viene asociada al elevado precio del material deportivo específico, así como la escasez de puntos de venta cercanos para la compra de estos.

Este argumento tan reiterado durante mi experiencia personal, me ha motivado para seleccionar cómo la temática principal de mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) la inclusión de aquellos deportes no habituales en el entorno escolar, como por ejemplo el Kin-Ball. Pues con la práctica de este deporte se pretende trabajar las habilidades motrices básicas (lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos y transporte), una educación en valores y comprender la importancia de un estilo de vida saludable y activo. Asimismo y para mejorar la motivación del alumnado se utiliza el modelo de enseñanza de los materiales autoconstruidos por el alumnado para su práctica. El motivo de centrar la temática de este proyecto de innovación en estos dos aspectos mencionados es intentar llevar a las clases de EF una nueva modalidad deportiva con la utilización de un material novedoso para el alumnado. De esta manera, aprenderán durante el proceso de fabricación de los materiales y su posterior utilización en la práctica deportiva a trabajar en equipos mixtos y mejorar las relaciones sociales entre ellos/as.

Además, la temática seleccionada tiene un gran reconocimiento y valoración crítica debido a las diferentes investigaciones científicas y experiencias realizadas por diferentes autores/as que se citan a continuación.

Los deportes alternativos no suelen tener una práctica habitual dentro del entorno escolar, tal y como expone Ruiz (1996) por las siguientes razones: el desconocimiento de los deportes

alternativos por parte del profesorado, no ser deportes habituales dentro del entorno habitual del alumnado y por ser deportes prácticamente nuevos y que aún están en pleno crecimiento y divulgación.

Asimismo, Ruiz (1996) señala los siguientes beneficios de la práctica de los deportes alternativos en el entorno escolar: permiten al alumnado experimentar, conocer y practicar nuevas actividades motrices que pueden permitir alcanzar los mismos objetivos motrices que las modalidades deportivas tradicionales; la adaptación al estado de las instalaciones independientemente de cual sea su estado, porque no interfiere en su práctica; su aprendizaje no supone grandes esfuerzos para sus participantes; la homogeneidad existente a la hora de iniciarse en estos deportes provoca un nivel igualitario sin distinción de género; y el fácil aprendizaje de las habilidades motrices necesarias para su práctica, generan la posibilidad de plantear situaciones reales de juego de manera muy rápida. Además, como señala Ortí (2004) una de las características de los deportes alternativos es que permiten la posibilidad al alumnado de poder crear sus propios materiales para la práctica de estos deportes. Todas estas ventajas y, en especial, la posibilidad de poder autoconstruir los materiales, me han impulsado a desarrollar el aprendizaje del deporte alternativo del Kin-Ball utilizando los materiales autoconstruidos por el alumnado.

En relación a los materiales autoconstruidos, la investigación realizada por Gimenez, Río y Alonso (2012), tiene como objetivo conocer la valoración del alumnado sobre el uso de los materiales autoconstruidos en EF. En esta investigación se comprobó el potencial pedagógico que supone para el alumnado involucrarse en la construcción de los materiales que posteriormente van utilizar. Las razones que manifiestan Gimenez, Río y Alonso (2012) para justificar el valor pedagógico de estos materiales son: fomentan la creatividad del alumnado en el proceso de autoconstrucción; la acción de autoconstruir sus propios materiales supone un aumento del cuidado del material; la creación de los materiales aumenta la motivación del alumnado por querer practicar el deporte con sus materiales e incluso fomentando la actividad física (AF) fuera del entorno escolar cuando no disponen del material deportivo necesario; durante el proceso de fabricación se genera en el alumnado una mejora de las relaciones sociales, aprenden a controlar la organización del tiempo y la toma de decisiones; y por último, es un material con un coste económico muy bajo e incluso inexistentes que permite mejorar las habilidades motrices a trabajar como cualquier otro material convencional.

Respecto a la modalidad deportiva seleccionada, se trata de un deporte alternativo, en concreto el Kin-Ball. Un deporte cuyos objetivos principales son la cooperación y el trabajo en equipo entre sus participantes, eliminando los individualismos durante su práctica. Al mismo tiempo, permite trabajar la importancia de la coeducación, la igualdad de oportunidades indiferentemente de cual sea el nivel de desarrollo motriz de cada persona, el respeto, la cooperación grupal, etc.

En definitiva, este proyecto de innovación pretende introducir en el área de EF la práctica del Kin-Ball como deporte no habitual en el entorno escolar, a través de los materiales autoconstruidos. Para ello se realizará una Situación de Aprendizaje (SA), comenzando con la autoconstrucción de los materiales necesarios para posteriormente utilizarlos en el aprendizaje y la práctica del Kin-Ball. Todo ello, utilizando un deporte alternativo y los materiales autoconstruidos para su aprendizaje y práctica, y que muy pocos docentes utilizan en la implementación de sus sesiones del área de EF. Por tanto, considero que este proyecto ofrece la oportunidad de poder enseñar al alumnado la riqueza de estos dos aspectos principales en los que se centra este proyecto de innovación.

2. Objetivos Del Proyecto

Los objetivos que se pretenden alcanzar con este proyecto de innovación son:

- Aprender y practicar deportes alternativos no habituales en el entorno escolar, como el Kin-Ball a partir de materiales autoconstruidos por el alumnado como alternativa a los recursos disponibles.
- Trabajar las habilidades motrices básicas (lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos y transporte) con segmentos corporales dominantes y no dominantes a través de la manipulación del Omnikin.
- Fomentar a través del Kin-Ball una educación en valores, con especial importancia a la coeducación, la igualdad de oportunidades, el respeto y la cooperación grupal.
- Inculcar a partir de la práctica del Kin-Ball la confianza suficiente en la práctica de las AF para comprender la importancia de un estilo de vida saludable y activo.

3. Marco Teórico

Los diferentes puntos a tratar durante el desarrollo de este marco teórico están relacionados con los dos aspectos fundamentales que enmarcan la temática de este proyecto de innovación, en concreto: el Kin-Ball como deporte alternativo y el modelo de enseñanza de los materiales autoconstruidos (Giménez, 2018) para el aprendizaje y la práctica del mismo.

3.1 Definición Deportes Alternativos

Como se señala en la introducción de este marco teórico, la modalidad deportiva seleccionada en este proyecto de innovación está centrada en un deporte alternativo, cuyo nombre es Kin-Ball. Sin embargo, antes de continuar debemos comprender qué entendemos por “deporte alternativo”.

Según la RAE (Real Academia Española, 2021, definición 3), la palabra “alternativo” hace referencia a todas aquellas actividades que difieren de los modelos comúnmente aceptados. Por lo tanto, vinculando esta definición a los deportes, comprendemos que se refiere a todos aquellos deportes minoritarios, bien por desconocimiento o por ausencia de práctica. Por lo tanto, es una oportunidad muy interesante para los docentes especialistas del área de EF el poder realizar prácticas motrices innovadoras y situaciones educativas tan enriquecedoras a partir de esta modalidad deportiva para ampliar y renovar los contenidos a trabajar desde esta área.

Parfraseando a Barbero (2000), los deportes alternativos son aquellos que utilizan un material cuya finalidad inicial no era el empleo en las actividades físico-deportivas, o la utilización de un material deportivo con una función diferente para la que fue creado. El objetivo es llevar a las clases de EF deportes cuya práctica y aprendizaje no son habituales dentro del entorno escolar y que ofrecen las mismas oportunidades de aprendizaje o incluso más que los deportes que tienen una práctica más habitual en el entorno escolar.

Además, la práctica de los deportes alternativos pretende conseguir un mayor porcentaje de participación y un claro desarrollo de los valores sociales en sus participantes, debido a la posibilidad de pequeñas modificaciones reglamentarias y la utilización de un material diferente al que se utiliza en los deportes comúnmente aceptados, de esta manera define Perez (2007) los deportes alternativos.

En definitiva, haciendo uso de las definiciones anteriores, los deportes alternativos son aquel conjunto de actividades deportivas no habituales en el entorno escolar, que pretenden fomentar y aumentar el nivel de participación y el desarrollo de los valores sociales. Además, de posibilitar el uso de manera diferente de los materiales deportivos que se utilizan en los deportes convencionales o la autoconstrucción de los materiales para la posterior práctica motriz.

3.2 Historia de los Deportes Alternativos

Una vez conocida la definición de deportes alternativos, debemos situarnos en el origen de los mismos. Hernández (1997) aclara que este término tiene su origen en un seminario del INEF (Instituto Nacional de Educación Física) en Madrid a principios de la década de los 90. El objetivo de estos seminarios, era la búsqueda constante de hacer al alumnado explorar nuevas prácticas deportivas, con el requisito de que se pudieran realizar por cualquier persona en su tiempo libre. Sin embargo, la programación del área de EF sufriría un cambio innovador dentro de su estructura para integrar estos nuevos objetivos.

No obstante, este área no fue la única que sufrió cambios. Como afirma Hernández (1997), el concepto de Juegos y Deportes alternativos en un principio no era el mismo con el que se le conoce actualmente. En un comienzo recibían el nombre de “*Deportes alternativos para el año 2000*”, pero pasados dos años, este nombre se modificó a la denominación con la que se le conoce actualmente “*Juegos y deportes alternativos*”.

De la misma manera, Hernández (1997) explica cómo el mencionado concepto deportivo, se ha ido construyendo y modificando a lo largo de los años. Al igual que su integración en el entorno escolar, cuyo objetivo es el desarrollo de prácticas que fomenten la igualdad del deporte para todos/as. Y esto se hace por medio de la puesta en práctica de metodologías innovadoras ajustadas a los objetivos de la escuela y la sociedad.

3.3 Características Deportes Alternativos

Los deportes alternativos a su vez tienen un gran conjunto de características que facilitan su inclusión dentro del área de EF. Tal y como expone Arraéz (1995):

-Las habilidades que se necesitan para su práctica son de fácil aprendizaje, por lo que se produce muy rápido la posibilidad de empezar a plantear situaciones reales de juegos para

sus participantes. Esto se debe a que existe un nivel inicial más igualitario, inexistente en los deportes más comunes.

-Promueven una AF igualitaria entre géneros diferentes, fomentando la coeducación y la igualdad de oportunidades, debido a que el sexo y la edad de la persona no influyen en su práctica, estando reconocidos como deportes para todos/as.

-La posibilidad de poder eliminar el factor competitivo, otorgando mayor relevancia a lo cooperativo. Esto hace que el nivel de destreza de los jugadores no sea importante durante su práctica.

-El estado en el que se encuentran las instalaciones deportivas dentro del ámbito escolar no interfieren para su práctica, puesto que se adaptan a ellas.

-Los materiales para su práctica, permiten tener un gran abanico de posibilidades, puesto que se puede utilizar materiales deportivos, cambiando su uso original. Asimismo, se pueden autoconstruir para su práctica a partir de otros de bajo coste económico, cuyas utilidades principales no era el uso en actividades físico-educativas. La autoconstrucción de los objetos a emplear contribuye a la educación ambiental, debido a la reutilización o reciclaje de los elementos seleccionados para la fabricación del equipamiento que permitirá realizar la práctica del deporte alternativo seleccionado.

Según Ruiz (1996), a pesar de compartir todas las características anteriores, añade además que tienen una gran variedad de aplicaciones prácticas en diferentes contextos (escolar, deportivo, ocio, recreación y tiempo libre). Son también reconocidos como un nuevo recurso didáctico educativo, porque su carácter novedoso les permite ser utilizados como una opción para cambiar la rutina de aquellos deportes habituales que se practican en la escuela.

3.4 Materiales Deportivos en el Área de Educación Física

Teniendo en cuenta que una de las características de los deportes alternativos es tener un gran abanico de posibilidades en lo que a los materiales se refiere para su práctica. A continuación se explica qué son los materiales deportivos en el área de EF. Asimismo, como son las clasificaciones que se establecen, haciendo especial hincapié en los materiales autoconstruidos, que serán los utilizados para este proyecto de innovación.

El material deportivo dentro del área de EF, según Díaz (1996, p.46) son *“todos aquellos utensilios, móviles o elementos que se utilizan en las sesiones de educación física para la realización de las actividades y como vehículo para conseguir los contenidos y objetivos*

didácticos”. Por lo tanto, el material deportivo es el elemento tangible que se utiliza para adquirir los contenidos y los objetivos didácticos que se proponen para cada una de las sesiones de EF.

3.5 Clasificación de los Materiales Deportivos

El Ministerio de Educación y Ciencia de España (MEC) en 1992 (citado por *Díaz, 1996*) establece una clasificación dentro del diseño curricular de los materiales didácticos del área de EF. Esta clasificación se divide en 3 bloques: (1) *material convencional*, (2) *material no convencional*, y por último, (3) *material convencional usado de forma no convencional*.

El primer bloque de clasificación son los materiales convencionales (1), que se refiere a aquellos materiales o recursos específicos del área de EF para la práctica de las actividades físicas y deportivas. A su vez estos materiales se dividen en:

- Según su tamaño:
 - **Pequeño:** aros, balones, picas, etc.
 - **Mediano:** colchonetas, bancos suecos, potros, etc.
 - **Grande:** Canastas de baloncesto, porterías, espalderas, etc.
- Según su movilidad:
 - **Fijo:** material con ubicación permanente.
 - **Móvil:** material con ubicación variable.
 - **Mixto:** material con ubicación permanente que puede cambiar de lugar al finalizar la sesión.
- Según su utilización:
 - **Individual:** utilizado por solo un alumno.
 - **Colectivo:** utilizado tanto en parejas o en grupos.

El segundo bloque de clasificación son los materiales no convencionales (2), son todos aquellos elementos deportivos cuya función principal no era la de ser utilizados en el área de EF. Pueden ser objetos con diferentes procedencias y utilidades que no han sido diseñados específicamente para realizar actividades físicas y/o deportivas determinadas. Debido a las diferentes procedencias y utilidades de estos materiales, se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Construidos por los alumnos y/o el profesor:** el resultado final procede de la colaboración entre docentes y alumnado para elaborar objetos deportivos a partir de materiales comerciales o de bajo presupuesto como las maracas con globos y arroz, pelota con papel de periódico, zancos con botellas de plástico, etc.

- **De la vida cotidiana:** a pesar de no haber sido creados para actividades físico-deportivas, son idóneos para la realización de estas como las toallas, telas, banderas, etc.
- **De desecho:** son objetos que pueden ser referidos como reciclados y van desde cajas de cartón, envases de tipo tetra brik, envases de detergentes, neumáticos, etc.
- **Comercial:** son elementos que han sido fabricados para actividades alternativas como el stick de floorball, indiacas, paracaídas, etc.
- **Facilitador de actividades de enseñanza convencionales:** son materiales que debido a sus características específicas, facilitan y motivan el aprendizaje de las actividades, como las pelotas de gomaespuma, picas multiusos, etc.

Tal y como se refleja en esta clasificación, los materiales no convencionales tienen una gran posibilidad de aplicación en el área de EF. Es por ello, por lo que se han seleccionado para facilitar la disponibilidad de los materiales necesarios para el aprendizaje y práctica del Kin-ball, a partir de la autoconstrucción de los mismos por parte de los estudiantes y el profesorado.

De manera más específica, estos materiales no convencionales de autoconstrucción tienen un gran conjunto de ventajas a la hora de utilizarlos, como pueden ser: posibilitan el trabajo interdisciplinar con otras áreas mientras se construyen; fomentan la creatividad e imaginación del alumnado; comprenden que el resultado obtenido en una práctica deportiva no depende de la marca del material deportivo que estén utilizando; entienden las posibilidades de aplicación de este tipo de material a diferentes actividades deportivas, y por último, generar conciencia de reciclaje.

Todas las ventajas mencionadas, refuerzan la teoría del constructivismo de Lev Vygotski y Jean Piaget, donde Paper (1987) citado por Giménez et al. (2016, p. 181), explica apoyándose en esta teoría que *“los sujetos construyen sus propias estructuras de conocimiento en paralelo a la construcción de objetos”*, proporcionándoles un rol activo de su aprendizaje.

El tercer y último bloque clasificatorio, son los materiales convencionales usados de forma no convencional (3), son aquellos objetos deportivos específicos del área de EF, pero empleados con un uso distinto para el que fue creado. A modo de ejemplo, se pueden citar: los conos como bolos, los aros como canastas, colchonetas y ladrillos de plásticos para desplazarse a

modo de transporte para atravesar circuitos, etc. La creatividad de los docentes es fundamental para dar diferentes usos no tradicionales a estos materiales en las actividades.

3.6 Kin-Ball

El deporte alternativo seleccionado para este proyecto de innovación es el Kin-Ball. Según la clasificación de Parlebas (1988), es un deporte donde se produce la interacción entre los/as compañeros/as pertenecientes al mismo equipo, se interactúa con los adversarios de los otros equipos y no hay una interacción con el medio donde se practica (C A Ī). Además, a partir de esta clasificación Blázquez y Hernández (1984), establecen una clasificación para los deportes de cooperación-oposición en la cual se puede incluir el Kin-Ball, debido a que es un deporte de espacio común, porque todos los equipos participantes juegan sobre el mismo terreno de juego; y participación alternativa, porque la participación de los equipos sobre el móvil se realiza de manera alterna.

3.6.1 Historia

El nacimiento del Kin-Ball tiene su origen en 1986, en Quebec (Canadá). Su creador fue Mario Demers, profesor de EF, quien ideó esta modalidad deportiva para intentar acabar con los individualismos en el deporte. Tras varias observaciones en diferentes modalidades deportivas, encontró un gran número de casos de discriminación entre participantes del mismo o distinto género y la escasa integración de niños y niñas con un grado inferior al normal de desarrollo motriz. Es por ello, que los objetivos que persigue la práctica de este deporte aplicando su normativa son: la coeducación, la igualdad de oportunidades, el trabajo cooperativo y la inclusión de todos sus participantes independientemente de cual sea su nivel de desarrollo motriz.

3.6.2 ¿Qué se necesita para jugar?

En relación a los elementos materiales necesarios para su práctica, hay que destacar los siguientes: un campo de juego cuadrado con una dimensiones de 20 x 20 metros; y una pelota de grandes dimensiones, conocida como "Omnikin". En su versión oficial, tiene un diámetro de 1,22 metros y 1 kilogramo de masa.

3.6.3 Equipos

Para el desarrollo de un partido partido de Kin-Ball, se necesitan tres equipos sobre el terreno de juego, identificados por tres colores oficiales: azul, gris y negro. Cada equipo debe estar

formado por 4 personas, además de ser obligatoriamente mixtos. Este requisito tiene la finalidad de eliminar la discriminación por sexos e incluir a aquel alumnado que tiene un menor desarrollo motriz en la práctica deportiva. No obstante, se debe destacar que en este deporte, todos los componentes de un equipo son importantes para conseguir el éxito en grupo, eliminando de esta manera el liderazgo durante la práctica del mismo.

3.6.4 Desarrollo de los Partidos

El equipo que realiza el saque inicial es seleccionado de manera al azar después de tirar un dado de 6 caras, que tiene dos caras para cada uno de los colores de los equipos. El color que salga en la cara superior del dado, será el encargado de realizar el saque inicial.

El desarrollo de un partido consiste en un equipo atacante en posesión del Omnikin y dos equipos defensores de este. El equipo atacante deberá generar obligatoriamente un trípole de ataque formado por tres de sus componentes, manteniendo el contacto con el Omnikin en todo momento. Al mismo tiempo, un cuarto miembro del equipo atacante se encargará de realizar individualmente la llamada de ataque gritando alto y claro *”Omnikin + color de otro equipo”*. A continuación, deben ejecutar el golpeo o lanzamiento del Omnikin de manera ascendente obligatoriamente, a aquellos espacios que han quedado sin cubrir del terreno de juego por el equipo defensor mencionado en la llamada de ataque para impedir o dificultar la recepción del móvil. Por ello, el equipo defensor retado por el equipo atacante deberá reducir los espacios libres del terreno de juego, para reducir las posibilidades al equipo atacante del lanzamiento del móvil a aquellos espacios libres que queden sin cubrir.

Después del golpeo o lanzamiento del Omnikin del equipo atacante, el equipo defensor que ha sido mencionado en la llamada de ataque por su color, deberá recepcionar el Omnikin con cualquier parte del cuerpo antes de que este caiga al suelo. Si lo consigue rápidamente, se volverá a generar todo el proceso mencionado anteriormente por el nuevo equipo atacante.

De esta manera y en caso de no haber cometido ninguna falta, se intercambian continuamente los roles de equipo atacante y defensor entre los tres equipos. En el caso de que algún equipo cometa alguna falta, los otros dos equipos que no han cometido falta consiguen automáticamente un punto. Asimismo, el juego se reinicia con la posesión del Omnikin por parte del equipo que cometió la falta desde el lugar del terreno de juego donde la realizó.

3.6.5 Sistema de Puntuación de los Partidos.

Como explica la Asociación Española del Kin-Ball (2018) existen dos sistemas de puntuación posibles para el desarrollo de los partidos. El primer sistema de puntuación, se trata de tres períodos de juegos con una duración de 5 a 10 minutos cada uno, la temporalidad de cada período será elegida por la organización del partido. Siguiendo este primer sistema de puntuación, ganará aquel equipo que tenga en mayor recuento de puntuación conseguido a partir de las puntuaciones alcanzadas al final de cada período. El segundo sistema de puntuación, consiste en conseguir la máxima puntuación en un período, es decir, ganará aquel equipo que consiga antes 13 puntos en cada uno de los períodos.

3.6.6 Normativa

El reglamento oficial del Kin-Ball establecido por la Asociación Española del Kin-Ball (2018) indica que el incumplimiento de alguna de las normas que se explican a continuación, hacen que el equipo que la comete de la posibilidad a los otros dos equipos que no han cometido falta de conseguir de manera inmediata puntuación. En este caso para el aprendizaje y la práctica del Kin-Ball en este proyecto de innovación, se ha utilizado la siguiente normativa de este deporte:

- El equipo defensor debe recepcionar el Omnikin antes de que caiga al suelo.
- El equipo atacante no puede realizar una trayectoria del Omnikin de manera descendente e inferior a 1 metro.
- Una vez que se crea el trípode de ataque, no pueden desplazarse ningún componente del equipo atacante de esta base.
- No se puede lanzar el Omnikin fuera de los límites del campo.
- Para realizar el golpeo del Omnikin, se debe realizar el correcto procedimiento (trípode de ataque, llamada de ataque y el golpeo).

4. Situación de Aprendizaje

4.1 Identificación de la Situación de Aprendizaje

A continuación se presenta una SA constituida por siete sesiones a desarrollar en el área de EF. El objetivo principal es la práctica de un deporte alternativo, como es el Kin-Ball a partir de la autoconstrucción de los materiales deportivos necesarios por parte del alumnado.

4.2 Agentes que Intervienen y su Papel/Características

Para el desarrollo de esta SA han intervenido diferentes agentes sociales y educativos como son:

-Alumnado: son los agentes fundamentales para el desarrollo de este proyecto. En este caso los estudiantes son pertenecientes a tres grupos de 5º de Educación Primaria. Con un total de 65 estudiantes distribuidos de la siguiente manera en cada uno de los grupos:

-La clase de 5º A son un total de 22 alumnos/as, 10 son niñas y 12 son niños.

-La clase de 5ºB son un total de 21 alumnos/as, 13 son niñas y 8 son niños.

-La clase de 5ºC son un total de 22 alumnos/as, 10 son niñas y 12 son niños.

Hay que mencionar la presencia dentro de este alumnado de un alumno con Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Este estudiante presenta dificultad para mantener la atención en las explicaciones de las actividades, pero no presenta ninguna dificultad en la ejecución motriz de las mismas. Por tanto, la única modificación a realizar en las sesiones, es que este alumno ayudará al docente a realizar un ejemplo explicativo de la tarea a realizar para el resto del alumnado.

-Profesorado: en este proyecto colabora una profesora del área de Educación Física en el desarrollo de las sesiones, mostrando ayuda al alumnado en el desarrollo de la tarea motriz.

4.3 Fundamentación Curricular

Para el desarrollo de este apartado se han seleccionado los contenidos a trabajar en las siete sesiones que componen esta SA a partir del 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. Los contenidos elegidos son específicos del tercer ciclo de Educación Primaria, en concreto para el nivel de 5º de Primaria.

A continuación, en la Tabla 1 se detallan de manera específica cada uno de los criterios de evaluación seleccionados con sus respectivos contenidos, estándares de aprendizaje y competencias a trabajar de manera específica de cada uno de ellos.

Criterio de evaluación: 1. Aplicar las habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.

Descripción: La finalidad de este criterio es verificar si el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) con parámetros espaciotemporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo,...) o con distintos estímulos (visuales, kinestésicos y auditivos) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz, y manteniendo un correcto equilibrio postural.

Código: PEFI05C01	Contenidos: 1, 5 y 8.	Estándares: 3 y 12	Competencias: AA
-----------------------------	---------------------------------	------------------------------	----------------------------

Criterio de evaluación: 2. Resolver retos de situaciones motrices demostrando intencionalidad estratégica.

Descripción: Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir estrategias individuales y grupales para la resolución de la práctica motriz, optando por la estrategia más adecuada para cumplir con el objetivo planteado en contextos de situaciones motrices de componente lúdico y deportivo. También se comprobará si muestra actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los distintos miembros de su grupo, respetando los acuerdos y normas establecidas para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.

Código: PEFI05C02	Contenidos: 1, 2 y 3 (<u>Aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas motrices</u>).	Estándares: 11, 41 y 44	Competencias: SIEE, CSC y AA
-----------------------------	---	-----------------------------------	--

Criterio de evaluación: 4. Utilizar en las actividades físico-motrices el vocabulario propio de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.

Descripción: Con este criterio se pretende verificar si el alumnado comprende y utiliza correctamente el vocabulario propio del área de Educación Física en la práctica de la diversidad de situaciones motrices (actividades físicas, deportivas, bailes, danzas, ritmo), incorporando los desarrollados en otras áreas (como el aparato locomotor, las funciones vitales...).

Código: PEFI05C04	Contenidos: 1. (<u>Identificación y reconocimiento de los deportes colectivos</u>)	Estándares: 39	Competencias: CL
-----------------------------	---	--------------------------	----------------------------

Tabla 1.

Fundamentación curricular del área de EF para quinto curso de primaria (RD 89/2014).

Respecto a los criterios de evaluación recogidos en la Tabla 1, en lo que se refiere a los criterios de evaluación 1 y 4, se encuentran en negrita y subrayados todos aquellos aspectos que se trabajan de manera parcial de cada uno de ellos. Sin embargo, del criterio de evaluación 2 se trabaja de forma completa, exceptuando el contenido 3 que se hace de manera parcial.

4.4 Objetivos Generales de Etapa

La implementación de esta SA contribuye al logro de los diferentes objetivos de etapa establecidos en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto. Debido a que el conjunto de tareas planteadas mejoran la convivencia utilizando la lengua castellana como herramienta comunicativa entre los estudiantes durante las diferentes tareas motrices; se promueve la igualdad de derechos y oportunidades entre ambos sexos; se impulsa el desarrollo de hábitos de trabajo en equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en la AF escolar; y por último, utiliza la EF y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

4.5 Competencias

En relación al desarrollo de las competencias de la Etapa de Educación Primaria que se trabajan con esta SA además de contribuir al desarrollo de la competencia motriz se destacan las siguientes:

- Aprender a aprender (AA), el alumnado va a trabajar en pequeños grupos donde deberán de transferir sus aprendizajes motrices a sus compañeros/as de equipo para conseguir la mejora grupal, los diferentes niveles de complejidad de las tareas motrices generarán una maduración y el establecimiento de metas alcanzables que generan autoconfianza y un progresivo desarrollo de una actitud responsable y autónoma en el alumnado hacia su propio aprendizaje.
- Comunicación Lingüística (CL), debido a la necesidad de la gran cantidad de intercambios comunicativos entre el alumnado haciendo uso del vocabulario específico que requiere este

deporte alternativo. Y por último, deberán mostrar respeto y aceptación por las normas del Kin-Ball y saber escuchar y ser escuchado en los diferentes momentos de cada sesión.

-Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE), el alumnado deberá tomar decisiones colectivas de organización y ejecución trabajando de manera directa sobre los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motrices. Al mismo tiempo, los estudiantes deberán adquirir actitudes de superación y constancia durante el aprendizaje de las habilidades motrices requeridas para la práctica del Kin-Ball.

-Competencias sociales y cívicas (CSC), debido al refuerzo positivo que se produce en sus relaciones sociales a consecuencias de la realización de actividades físicas sociomotrices donde se trabajará el respeto hacia las demás personas impulsando actitudes de inclusividad y promoviendo una participación en igualdad de oportunidades durante la práctica del Kin-Ball.

4.6 Metodología

Para el desarrollo de esta SA se emplea la metodología del Aprendizaje Basado en Retos (ABR). Esta metodología se define como *“un enfoque pedagógico que involucra al alumnado en una situación problemática real, significativa y vinculada al entorno que implique la definición de un reto y la implementación de una solución.”* (Proyecto UCTICEE, 2021). Por tanto, a través de esta metodología se consigue que el alumnado tenga una participación activa en su aprendizaje planteando el reto principal de este proyecto, como es la introducción de un deporte alternativo con una práctica poco habitual en el entorno escolar utilizando los materiales autoconstruidos como alternativa a los recursos disponibles.

En cada sesión se han planificado diferentes retos motrices tal y como podrán observarse en el *anexo 1*. Estos deberán ser superados por cada uno de los equipos de manera autónoma recibiendo ayuda del profesorado cuando fuera necesario. Durante el desarrollo y el final de cada sesión el alumnado conocerá en todo momento los resultados obtenidos de su aprendizaje.

Por otro lado, los estilos de enseñanza que se utilizan en esta SA, siguiendo el modelo de Noguera y Ramirez (1999) son:

-Asignación de tareas (AT): el/la docente determina el conjunto de tareas motrices a realizar, pero cada equipo luego establece el orden y el ritmo en el que se alcanzan los objetivos propuestos para cada una de ellas.

-Descubrimiento guiado (DG): durante la ejecución de cada una de las tareas a realizar el/la docente deberá ir planteando diferentes estrategias que ayuden a los/as estudiantes a conseguir los objetivos propuestos en cada sesión.

Al finalizar la implementación se han realizado dos cuestionarios online para valorar la SA y mi actuación docente durante la implementación de la misma. Los agentes sociales encargados de realizarlos han sido el alumnado de 5º de Primaria del centro y la profesora del área de EF, ambos participantes en este proyecto.

En relación al cuestionario de valoración final del alumnado de 5º de Primaria se encuentra reflejado en el *anexo 2*. Está compuesto por 16 preguntas más un último apartado de sugerencia o comentarios de mejora. Las preguntas se han dividido en dos aspectos evaluativos: por un lado, la SA con 10 preguntas; y por otro lado, 6 preguntas para valorar mi actuación docente.

El cuestionario de valoración final de la profesora especialista del área de EF que se encuentra reflejado en el *anexo 3*. Está compuesto por 15 preguntas y un último apartado de sugerencia o comentario de mejora. Las preguntas se han dividido en dos aspectos evaluativos: por un lado, la SA con 8 preguntas; y por otro lado, 7 preguntas para valorar mi actuación docente. Cada una de las preguntas tiene una escala de valoración desde el 1 hasta el 5, donde el 1 representa como respuesta “Nada” o “Poco adecuada” y el 5 representa como respuesta “Mucho” o “Muy adecuada”.

4.7 Desarrollo de las Sesiones

A continuación se hace una breve descripción de cada una de las sesiones que se van a llevar a cabo en esta SA. A excepción de la primera sesión, todas las demás sesiones siempre comenzarán con una parte inicial (*anexo 4*) y una parte final. Las sesiones se encuentran totalmente desarrolladas en el *anexo 1*.

-Sesión 1: se han desarrollado dos tareas. La primera tarea, ha sido la realización de la batería de preguntas de manera al azar sobre los contenidos recogidos en la presentación del Kin-Ball (*anexo 5*). Y la segunda tarea, ha sido la autoconstrucción de los dos Omnikin por cada grupo de 5º de Primaria.

-Sesión 2: se comenzará a tener la primera toma de contacto del alumnado con las dimensiones y la masa del Omnikin. Para ello, el alumnado realizará el juego de los 10 pases, trabajando las habilidades motrices básicas (lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos) a través de la coordinación segmentaria y la manipulación del Omnikin.

-Sesión 3: el alumnado comenzará a practicar la formación del trípode de ataque y las fintas durante el proceso de formación y la llamada de ataque. Se seguirá trabajando las habilidades motrices básicas y genéricas, así como la estrategia colectiva.

-Sesión 4: el objetivo motriz principal está centrado en la precisión en los golpeos y lanzamientos del Omnikin utilizando diferentes extremidades superiores del cuerpo humano.

-Sesión 5: se desarrollará el aprendizaje y la práctica de la habilidad motriz de recepción del Omnikin con diferentes extremidades del cuerpo humano.

-Sesión 6: el alumnado comenzará a realizar partidos de Kin-Ball sin puntuación. El objetivo es familiarizarse con la normativa del Kin-Ball durante el desarrollo de los partidos donde ponen en práctica lo aprendido en todas las sesiones anteriores.

-Sesión 7: se llevará a cabo un torneo de Kin-Ball, dividido en tres períodos de juego de 8 minutos cada uno. Finalizando con la valoración del alumnado sobre el proyecto.

4.8 Evaluación

Para la evaluación de las diferentes sesiones que componen esta SA se ha utilizado la Orden de 21 de abril de 2015, por la que se regula la evaluación y la promoción del alumnado que cursa la etapa de la Educación Primaria. El carácter de la evaluación durante el desarrollo del proyecto ha sido global, continua, formativa y conjunta. El alumnado recibirá continuamente retroalimentación de su aprendizaje por parte del profesorado permitiendo la posibilidad de poder ir mejorando su aprendizaje durante cada una de las sesiones. A continuación se mencionan las sesiones de esta SA que serán evaluadas y las herramientas de evaluación que se utilizarán en cada una de ellas.

En primer lugar, el alumnado llevará a cabo una autoevaluación inicial a través de un formulario online (*anexo 6*), que deberán realizar desde casa posteriormente a la sesión 1. El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel de conocimiento del alumnado acerca de los aspectos teóricos básicos necesarios para la práctica del Kin-Ball que han sido trabajados previamente desde casa y durante el desarrollo de la sesión 1.

En segundo lugar, en las sesiones 4 y 5 el alumnado realizará una coevaluación individual entre los/as compañeros/as del mismo equipo al que pertenecen haciéndoles participe del proceso de evaluación entre iguales. Además, este tipo de evaluación servirá de retroalimentación grupal a cada componente de cada equipo, para localizar cuáles son aquellas virtudes y debilidades a mejorar acerca de las habilidades motrices básicas y genéricas que requieren la práctica del Kin-Ball. Estas listas de control se encuentran recogidas en el *anexo 7* (sesión 4) y en el *anexo 8* (sesión 5).

Y en tercer y último lugar, en la sesión 7 el/la docente realizará una heteroevaluación grupal con cada uno de los equipos. La técnica de evaluación utilizada es la observación sistemática durante el desarrollo de esta sesión. Para ello, se ha creado una lista de control (*anexo 9*) para determinar el grado de adquisición en la ejecución motriz y el desarrollo de las habilidades motrices y genéricas que se han ido trabajando; el respeto hacia los/as compañeros/as; el cumplimiento de las normas y la utilización del vocabulario específico aprendido para la ejecución motriz del Kin-Ball; la ayuda, colaboración y cooperación grupal; y el saber aceptar el resultado conseguido por el equipo independientemente de cual sea el resultado.

Por lo que se refiere a las sesiones 2, 3 y 6, el/la docente realizará un registro anecdótico durante el desarrollo de estas sesiones para realizar anotaciones en su libreta acerca de aquellos aspectos relevantes que consideré sumatorios para la evaluación del alumnado.

4.9 Temporalización

El período de implementación que se ha establecido para el desarrollo de esta SA son dos semanas y dos días, teniendo en cuenta que se va a desarrollar en tres grupos los cuales tienen 3 sesiones semanales de 45 minutos cada una. En el *anexo 10* se encuentra recogido la temporalización de las sesiones para cada uno de los grupos en relación al horario escolar y el período de implementación propuesto para desarrollar todas las sesiones de la SA.

4.10 Recursos y Materiales

En este apartado se mencionan los diferentes materiales autoconstruidos necesarios para el desarrollo de este proyecto de innovación. A continuación se detallan cuales son:

-Petos: Serán autoconstruidos en casa por el alumnado a partir del video tutorial (*anexo 11*) creado por el docente para facilitar la construcción del mismo. Los materiales que se necesitan son: 1 bolsa de basura del color de su equipo, la decoración del peto (*anexo 12*), una regla, un rotulador permanente, pegamento y unas tijeras. Los petos serán utilizados desde la sesión 2 a la sesión 7.

-Omnikin: Serán autoconstruidos por el alumnado. Para facilitar el procedimiento de construcción se ha facilitado un cartel que contiene los pasos a seguir para su autoconstrucción (*anexo 13*). Los materiales necesarios son: 2 bolsas de basura grandes, 2 globos grandes, cinta adhesiva, decoración para el Omnikin (*anexo 12*), tijeras y un inflador. Los dos Omnikin creados por cada grupo serán utilizados para el desarrollo desde la sesión 2 a la sesión 7.

-Conos pequeños: Cada alumno aportará una botella de 8 litros a partir de las cuales el docente creará conos pequeños. Los materiales necesarios son: $\frac{1}{4}$ de una botella de 8 litros, tijeras y un spray o témpera para decorarlos. El proceso de construcción se encuentra detallado en el *anexo 14*. Estos conos pequeños serán utilizados desde la sesión 2 hasta la 7.

-Picas: A partir de los $\frac{3}{4}$ restantes de las botellas de 8 litros que ha aportado el alumnado, el docente las unirá intentando introducir una dentro de otras y reforzando con cinta adhesiva las uniones entre ambas. Es importante rellenar con un poco de tierra aquella botella que apoye en el suelo para conseguir mayor estabilidad en la pica. Los materiales necesarios son: 4 $\frac{3}{4}$ de botellas de 8 litros, cinta adhesiva, 2 recortes de cartulina para cada color (negro, azul y gris), tijeras, un poco de tierra y un spray. El proceso de fabricación se encuentra detallado en el *anexo 15*. Estas picas serán utilizadas para el desarrollo de la sesión 4.

-Dados: El alumnado aportará una caja cartón de dimensiones pequeñas a partir de la cual el docente creará un dado de 6 caras, de las cuales tendrá 2 caras para cada uno de los colores de los equipos. Los materiales necesarios son: un caja de cartón de dimensiones pequeñas, dos recortes de cartulina para cada color (negro, azul y gris), pegamento y cinta adhesiva. El proceso de construcción se encuentra detallado en el *anexo 16*. Estos dados serán utilizados en las sesiones 2, 6 y 7.

-Marcadores: El alumnado aportará dos cajas de cartón a partir de las cuales el docente creará dos marcadores oficiales del Kin-Ball. Los materiales necesarios son: dos cajas de cartones, 3 fotocopias de números del 1 al 13, papel decorativo, 6 argollas, un recorte de cartulina para cada color (negro, azul y gris), tijeras, cinta adhesiva y pegamento de contacto. El proceso de construcción se encuentra detallado en el *anexo 17*. Estos marcadores serán utilizados para el desarrollo de la sesión 7.

Asimismo, se hará uso del gimnasio del colegio para la sesión 1. También, se utilizará en su totalidad una de las canchas del colegio como lugar para llevar a cabo desde la sesión 2 a la 7.

4.11 Presupuesto y Financiación

En este apartado se refleja el presupuesto para la adquisición de los recursos necesarios para la autoconstrucción de los materiales deportivos para el desarrollo de este proyecto.

MATERIAL AUTOCONSTRUIDO	RECURSO NECESARIOS	PRECIO UNA CLASE	PRECIO TRES CLASES
PETOS	-Tres paquetes de bolsas de basura de 30 litros de color azul, negro y blanco.	1,53€ (24 petos)	4,62€ (72 petos)
OMNIKIN	-2 globos grandes. -2 Bolsas de basura de 50 litros. -Cinta adhesiva. -Fotocopia decoración.	3,46€ (2 Omnikin)	10,40€ (6 Omnikin)
CONOS PEQUEÑOS	- $\frac{1}{4}$ de botella de 8 litros. -Spray de color.	0,40€	1,20€ (48 conos pequeños)
PICAS	- $\frac{3}{4}$ de botella de 8 litros. -Cartulinas de color azul, negro y blanco (recicladas). -Cinta adhesiva.	0,87€	2,60€ (12 picas)
DADO	-Caja de cartón (reciclada). -Cartulinas de tres colores (reciclada). -Cinta adhesiva.	0€	0€
MARCADOR	-6 argollas metálicas. -Cinta adhesiva. -Fotocopias del 1 al 13.	2,75€	8,26€ (2 marcadores)

	-Cartulina decoración (reciclada). -Pegamento de contacto. -Cinta adhesiva.		
PRECIO TOTAL		9,01€	27,08€

Tabla 2

Presupuesto de cada uno de los materiales autoconstruidos con sus recursos necesarios.

Como se puede observar en la Tabla 2, se especifica el presupuesto final de cada material autoconstruido tanto para una única clase, como para hacer implementado en tres grupos como se ha realizado en este proyecto. Hay que tener en cuenta, que ambos presupuestos están calculados en base a no disponer de ningún tipo de recurso de los necesarios y tener que adquirirlos. Pero el presupuesto establecido podría ser inferior si el alumnado aporta los recursos que se necesitan trayendolos desde casa, debido a que muchos de ellos son elementos cotidianos en un hogar.

5. Resultados del Proyecto de Innovación

En relación al cuestionario de valoración final del alumnado de 5º de Primaria (*anexo 2*), el cual se realizó el mismo cuestionario por separado en cada grupo, fue con el objetivo de comprobar si habían diferentes valoraciones en relación a este proyecto, pero al analizar los resultados se observaron respuestas muy similares. Por lo tanto, se ha creado un recuento que se encuentra en el *anexo 18*, que ha facilitado la creación de las figuras que se presentan a continuación, donde se reflejan las respuestas obtenidas de los 3 cursos participantes en este proyecto.

5.1 Cuestionario Valoración Final del Alumnado de 5º de Primaria sobre el Proyecto de Innovación

-Aspecto de valoración, Situación de Aprendizaje

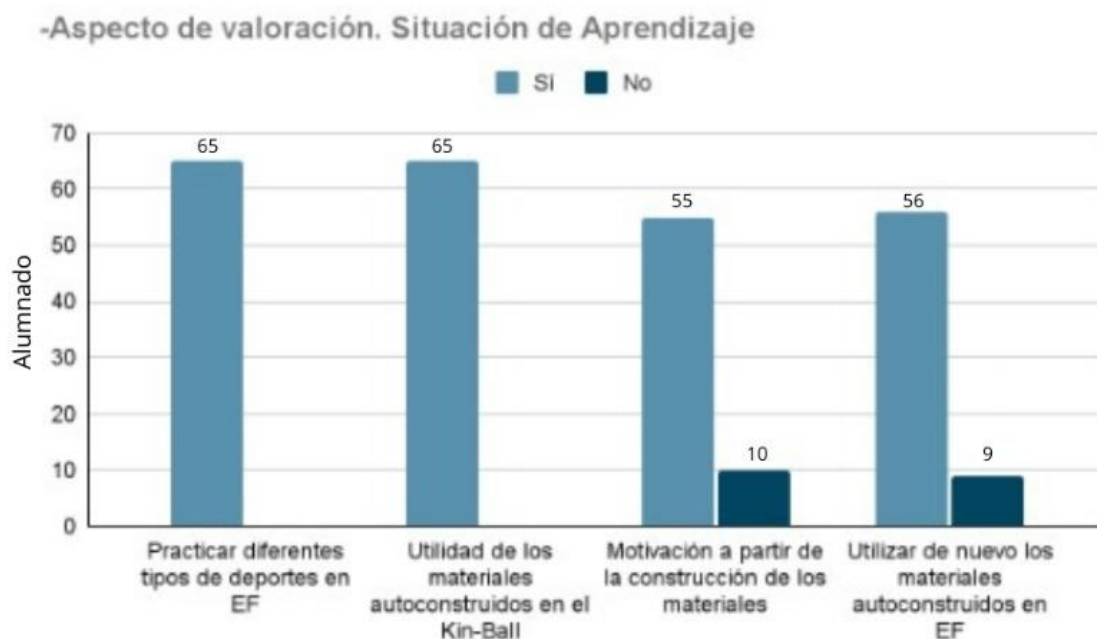


Figura 1

Aspecto de valoración, situación de aprendizaje de la pregunta 1 a la 4.

Como se puede observar en la Figura 1, en ella se recogen las respuestas obtenidas de las pregunta uno a la cuatro, cuyo aspecto de valoración es la SA desarrollada en la que el alumnado ha sido partícipe. En relación a la pregunta uno del cuestionario, todo el alumnado (65 estudiantes), contestaron que consideran que es importante que en las clases de EF se realicen diferentes tipos de deportes.

En la segunda pregunta del cuestionario, todos los estudiantes, confirmaron que los materiales autoconstruidos han servido para el aprendizaje y práctica del Kin-Ball sin ningún tipo de inconveniente.

Respecto a la pregunta tres del cuestionario, 55 personas afirmaron que la autoconstrucción del Omnikin les generó una motivación adicional a la hora de querer utilizar sus materiales autoconstruidos para jugar al Kin-Ball, pero 10 personas expresan que la autoconstrucción del mismo no les generó ninguna motivación extra para la posterior utilización en la práctica deportiva.

Por último, en la pregunta cuatro, 56 estudiantes afirman que les gustaría volver a autoconstruir los materiales deportivos necesarios para la práctica de cualquier otro deporte,

mientras que 9 estudiantes manifiestan que no les gustaría volver a autoconstruir materiales para cualquier práctica deportiva.



Figura 2

Aspecto de valoración, situación de aprendizaje de la pregunta 5 a la 9, sin la pregunta 8.

En la Figura 2, se agrupan las respuestas obtenidas de la pregunta cinco a la nueve, sin la pregunta ocho. De la misma manera, el aspecto de valoración de estas preguntas es la SA. Comenzado con el análisis de estas respuestas, en la pregunta cinco, 56 estudiantes afirman que durante la práctica del Kin-Ball han aprendido o mejorado la capacidad de saber trabajar en equipos mixtos, pero 9 estudiantes expresan que la práctica del Kin-Ball no les ha ayudado a mejorar la capacidad de saber trabajar en equipos mixtos.

Respecto a la pregunta seis del cuestionario, 64 personas consideran que las actividades realizadas durante esta SA les han servido para aprender y mejorar los golpeos, lanzamientos y recepciones con el Omnikin, salvo una sola persona que expresa no haber conseguido un aprendizaje o mejoría en estas habilidades motrices.

Acerca de la pregunta siete del cuestionario, 63 estudiantes consideran que las actividades realizadas en la SA desarrollada les ha facilitado de manera progresiva el aprendizaje y el entendimiento de cómo jugar al Kin-Ball. Por el contrario, 2 estudiantes consideran que las

actividades no les han servido para aprender y entender cómo se juega el Kin-Ball de manera progresiva.

Para finalizar, en la pregunta nueve del cuestionario, 59 estudiantes expresan que les gustaría volver a practicar el Kin-Ball en las clases de EF. Sin embargo, 6 estudiantes manifiestan que no les gustaría volver a practicar el Kin-Ball en las clases de EF.

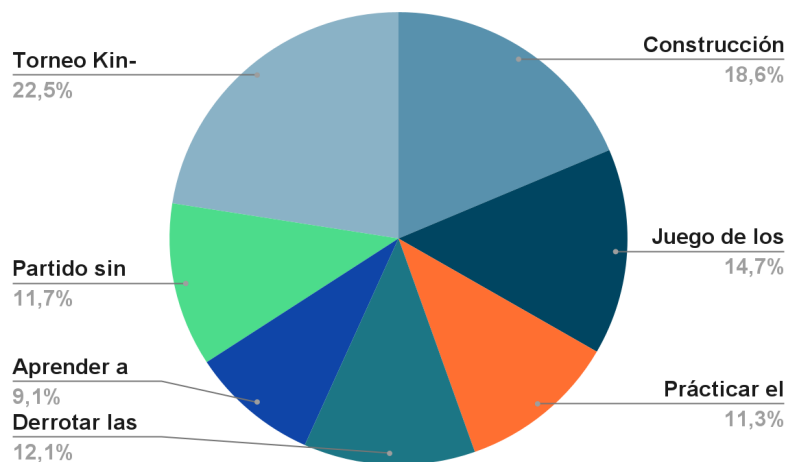


Figura 3

Aspecto de valoración, situación de aprendizaje, pregunta 8.

Continuando con la pregunta 8 del cuestionario cuyo aspecto valorativo sigue siendo la SA. Tal y como se muestra en la Figura 3, las respuestas obtenidas en esta pregunta en relación a cuáles han sido las actividades que más le ha gustado al alumnado se ordenan de la siguiente manera: en primer lugar, la actividad que más ha gustado al alumnado ha sido “*Torneo Kin-Ball*”, con un 22,5 % (52 estudiantes).

En segundo lugar “*Construcción del Omnikin*” con un 18,6% (43 estudiantes). En tercer lugar “*Juego de los 10 pases con el Omnikin*” con un 14,7% (34 estudiantes). En cuarto lugar “*Derrotar las picas con el lanzamiento del Omnikin*” con un 12,1% (28 estudiantes). En quinto lugar “*Partido sin puntuación para entender y practicar las normas del Kin-Ball*” con un 11,7 % (27 estudiantes). Y en sexto lugar “*Aprender a recepcionar el Omnikin*” con un 9,1% (21 estudiantes).

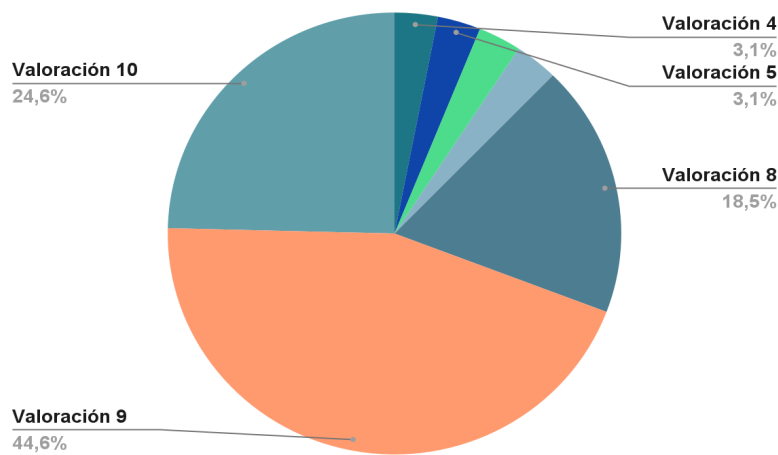


Figura 4

Aspecto de valoración, situación de aprendizaje, pregunta 10.

En la Figura 4, se recogen las respuestas obtenidas de la última pregunta del cuestionario cuyo aspecto valorativo es la SA. En esta pregunta un 44,6% (29 personas) ha valorado la SA desarrollada con una nota de un “9”; 24,6% (16 personas) ha seleccionado como nota un “10”; 18,5% (12 personas) ha seleccionado como nota un “8”; y por último, para las notas “4,5,6 y 7” han sido seleccionadas por un 3,1% (2 personas) para cada una de ellas.

-Aspecto de valoración, actuación docente

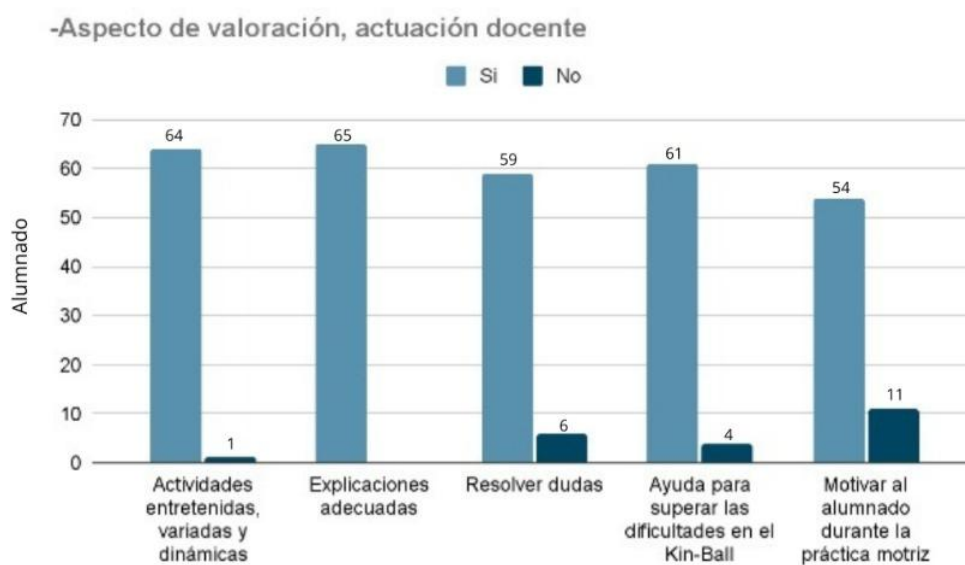


Figura 5

Aspecto de valoración, actuación docente, desde la pregunta 11 a la 15.

Para finalizar las respuestas obtenidas en este cuestionario de valoración del alumnado implicado, en la Figura 5, están agrupadas las respuestas de la pregunta once a la quince, cuyo aspecto de valoración es mi actuación docente durante la SA. En primer lugar, las respuestas obtenidas en la pregunta once del cuestionario, donde 64 estudiantes expresan con su respuesta que las actividades que he realizado durante la SA les han parecido entretenidas, variadas y dinámicas, salvo un estudiante que ha manifestado lo contrario.

Por otra parte, en la pregunta doce del cuestionario, todo el alumnado consideró que las explicaciones que he realizado en cada sesión les ha ayudado a comprender mejor la tarea motriz que han tenido que realizar. Sin embargo, en la pregunta trece del cuestionario, 59 personas manifiestan que me he preocupado por aclarar sus dudas antes, durante y después de cada tarea motriz, pero 6 personas consideran que no he aclarado sus dudas antes, durante y después de cada tarea motriz.

En la pregunta catorce del cuestionario, 61 estudiantes expresan haber recibido mi ayuda en las dificultades encontradas durante la práctica del Kin-Ball, mientras que 4 estudiantes manifiestan no haber sentido esa ayuda ante las dificultades encontradas.

Y por último, en la pregunta quince del cuestionario, 54 personas afirman que les he motivado durante la práctica motriz, pero 11 personas no consideran que les haya motivado durante las tareas motrices de la SA.

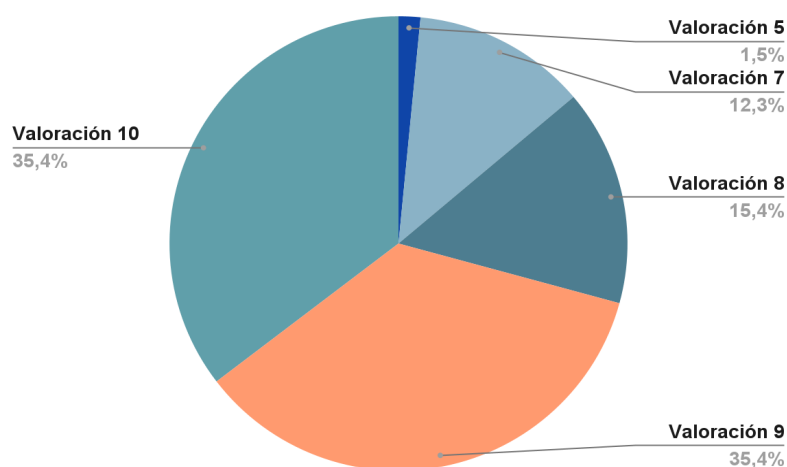


Figura 6

Aspecto de valoración, actuación docente, pregunta 16.

Para finalizar con las respuestas de este cuestionario, en la Figura 6 se refleja la valoración con una nota del 1 al 10 que ha establecido el alumnado a mi actuación docente durante la SA. En esta pregunta un 35,4% (23 personas) ha valorado mi actuación docente con una nota de un “9” o “10”; un 15,4 % (10 personas) ha seleccionado como nota un “8”; un 12,3 % (8 personas) han seleccionado como nota un “7”; y por último, un 1,5% (1 persona) ha seleccionado como nota de mi actuación docente un “5”.

5.2 Cuestionario Valoración Final de la Profesora Especialista del Área de Educación Física sobre el Proyecto de Innovación

En relación al cuestionario de valoración final del proyecto de innovación por parte de la profesora especialista del área de EF (*anexo 3*), no ha sido necesario generar un recuento de las respuestas obtenidas debido a que es una sola persona.

-Aspecto de valoración, Situación de aprendizaje

Comenzando con el primer aspecto valorativo de este cuestionario, SA. En la primera pregunta la profesora ha manifestado que la utilización de los materiales autoconstruidos es una muy buena herramienta para las diferentes prácticas deportivas a realizar en función de los recursos materiales disponibles. La profesora ha considerado en la pregunta dos, muy efectiva la práctica del Kin-Ball a partir de los materiales autoconstruidos. Además, en la pregunta 3, ha expresado que la autoconstrucción de los materiales ha influido de manera positiva en la motivación del alumnado demostrando un gran interés por querer utilizar sus materiales en el aprendizaje y práctica del Kin-Ball.

Por otro lado, en la pregunta cuatro, la docente ha manifestado que la práctica del Kin-Ball ha supuesto un aprendizaje en la educación en valores, en lo que a trabajar la coeducación, la igualdad de oportunidades, el respeto y la cooperación grupal se refiere. Al mismo tiempo, en la pregunta cinco, ha expresado que la motivación que se ha generado durante esta SA ha provocado en el alumnado la confianza suficiente en la práctica de las AF para comprender la importancia de un estilo de vida saludable y activo a través del deporte.

Por último, la profesora afirmó en la pregunta seis, que este proyecto le ha motivado para incorporar este modelo de enseñanza de los materiales autoconstruidos durante el aprendizaje de alguna modalidad deportiva para la que no disponga del material necesario. Al igual que

en la pregunta anterior, la docente ha expresado en la pregunta siete su motivación de querer incorporar la práctica y el aprendizaje del Kin-Ball en sus futuras sesiones EF. Además, al finalizar el desarrollo de la SA, la docente me ha comunicado que quiere incluir en el proyecto de olimpiadas que se realiza cada año en el centro, la práctica del Kin-Ball a partir de los materiales autoconstruidos y a hacer posible acuda al centro para que sea yo quien se encargue de esta nueva incorporación a su proyecto. Por tanto, ya existe una posibilidad de volver a incorporar este proyecto en un centro a consecuencia de los resultados producidos con su implementación. Y por último, la profesora ha valorado la SA con una nota de un 10.

-Aspecto de valoración, actuación docente

En relación al segundo aspecto valorativo de este cuestionario, mi actuación docente. Comenzando con la primera pregunta, la profesora ha considerado que se ha realizado una adecuada temporalización de las tareas motrices para el correcto aprendizaje de las habilidades motrices básicas y genéricas de este deporte alternativo. De la misma manera, en la segunda pregunta, ha expresado que las tareas motrices diseñadas han ayudado al alumnado a mejorar significativamente las habilidades motrices básicas y genéricas a través de la manipulación del Omnikin.

En la tercera pregunta, ha opinado que las explicaciones que he realizado antes, durante y después de cada tarea motriz han ayudado al alumnado a comprender mejor el objetivo a conseguir en cada una de ellas. Asimismo, en la pregunta cuatro, la profesora ha confirmado que durante el desarrollo de cada una de las sesiones he motivado a los estudiantes a conseguir los objetivos motrices.

Para terminar con las respuesta de este cuestionario, tanto en la pregunta cinco y seis, la docente ha destacado que la metodología y los tipos de evaluación empleados en el desarrollo de la SA son los adecuados. Y en la última pregunta, la profesora ha calificado mi actuación docente con una nota de un 10.

6. Discusión

Una vez se han analizado los resultados obtenidos de este proyecto, se ha realizado una comparación en relación a otros estudios con objetivos similares a los propuestos en este proyecto cuyos resultados tienen similitudes y diferencias con los mismos.

En primer lugar, en la respuesta obtenida en la pregunta tres del cuestionario de valoración final del alumnado (Figura 1), donde los resultados afirman que la autoconstrucción del Omnikin generó en los estudiantes una motivación extra por querer empezar a aprender y practicar el Kin-Ball a través de estos materiales. De la misma manera, el alumnado que ha participado en el estudio realizado por Giménez, Maseda y Río (2010), han manifestado que la autoconstrucción de los materiales supuso una motivación adicional para practicar el deporte utilizado en este estudio a partir de estos materiales. Por tanto, se puede afirmar que en ambos estudios, los materiales autoconstruidos han generado un impulso motivacional en el alumnado por querer aprender y practicar el deporte seleccionado utilizando estos materiales.

Sin embargo, también es importante acentuar, que entre ambos proyectos existe una diferencia. En este proyecto, la SA fue realizada únicamente desde el área de EF. Sin embargo, en el estudio de Giménez, Maseda y Río (2010), fue realizado de manera transversal, destacando que parte de la motivación del alumnado se produjo debido a la realización del material autoconstruido en diferentes asignaturas y la interrelación de las mismas. A pesar de que ambos estudios se hayan realizado de manera diferente en lo que a las áreas implicadas en los mismos se refiere, se puede destacar como la motivación causada en los estudiantes por la autoconstrucción de los materiales ha estado reflejada en los resultados de ambos estudios.

Al mismo tiempo, tanto en este proyecto como en el estudio de Giménez, Maseda y Río (2010), los resultados obtenidos acerca de la educación en valores que se pretendía conseguir, afirman que se ha contribuido al aprendizaje de la coeducación, la igualdad de oportunidades, el respeto hacía las demás personas, la cooperación grupal, etc.

Por otro lado, en un estudio realizado por Gimenez, Río y Alonso (2012), donde los resultados obtenidos acerca de que el alumnado considerará el ultimate como una modalidad deportiva a practicar fuera del entorno escolar a partir de los materiales autoconstruidos fueron muy bajos. Sin embargo, el alumnado que ha participado en este proyecto ha expresado en diversas ocasiones durante el desarrollo de las sesiones de la SA el entusiasmo por realizar los materiales autoconstruidos en sus hogares, a partir de los cuales practicar el Kin-Ball con familiares y amigos.

Por último, se destaca un estudio realizado por Ruiz et al. (2020) donde utilizan el deporte del Kin-Ball como una herramienta contra la obesidad infantil. La utilización de este deporte en este estudio nos da pie a pensar, tal y como nos indican los estudiantes, que se han modificado sus hábitos de ocio realizando más AF con la práctica de esta modalidad fuera del horario escolar. Al mismo tiempo, en la pregunta número cinco del cuestionario de valoración final de la profesora del área de EF, ha manifestado que el desarrollo de esta SA, ha generado en el alumnado la confianza suficiente en la práctica de las AF para comprender la importancia de un estilo de vida saludable y activo a través del deporte.

7. Conclusiones

Con este proyecto de innovación se pretendía conseguir el aprendizaje y práctica de un deporte alternativo no habitual en el entorno escolar, como el Kin-Ball a partir de materiales autoconstruidos por el alumnado como alternativa a los recursos disponibles.

El acercamiento del Kin-Ball al entorno escolar a partir de los materiales autoconstruidos ha generado en el alumnado diferentes aspectos positivos. En primer lugar, la autoconstrucción de los materiales realizados por los estudiantes ha originado una motivación extra por querer aprender y practicar el Kin-Ball a partir de sus propios materiales.

En segundo lugar, al comienzo de la puesta en práctica de este proyecto el alumnado realizaba preguntas al profesorado, como por ejemplo “¿Este balón gigante de globos no se rompe?”, “¿una bolsa de basura para hacer un peto?”. Sin embargo, durante el transcurso del proyecto el alumnado pudo ir comprobando como el material autoconstruido tenía una durabilidad mayor a la que pensaban al principio. Al concluir el proyecto los estudiantes manifestaron que pudieron aprender y practicar el Kin-Ball con estos materiales sin ningún tipo de problema. Asimismo, el alumnado ha expresado su deseo de querer volver a autoconstruir materiales para la práctica de cualquier otro deporte a desarrollar desde el área de EF.

En tercer lugar, a través del aprendizaje y la práctica del Kin-Ball se ha conseguido una mejoría en los estudiantes en las habilidades motrices básicas (lanzamientos y recepciones) genéricas (golpeos y transporte) en los segmentos corporales dominantes y no dominantes a

través de la manipulación del Omnikin. Además, la docente especialista del área de EF me ha expresado en diversas sesiones de la SA, como se ha conseguido mejorar estas habilidades motrices en algunos/as alumnos/as que hasta entonces no conseguían progresar positivamente en ellas.

Con relación a la educación en valores que se pretendía conseguir con este proyecto, se puede afirmar que se ha conseguido. Esto es así, porque gran parte del alumnado afirma que la práctica del Kin-Ball les ha ayudado a mejorar su capacidad de saber trabajar en equipos mixtos. De la misma manera, la profesora que ha participado afirma que con la implementación de este proyecto se ha trabajado de manera más notoria que en otras actividades físicas o deportivas realizadas anteriormente, como han sido la coeducación, la igualdad de oportunidades, el respeto y la cooperación grupal. Por tanto, a través de la práctica del Kin-Ball se ha conseguido trabajar la educación en valores, siendo este uno de los objetivos de este deporte alternativo.

Por otra parte, la práctica del Kin-Ball ha supuesto en los estudiantes comprender la importancia de un estilo de vida saludable y activo a partir de la AF. Al mismo tiempo, el alumnado ha expresado en diferentes ocasiones, que en sus hogares han autoconstruido materiales tanto para practicar el Kin-Ball como otras modalidades deportivas con sus familiares y amigos. Es decir, que a través de la motivación generada a partir de la práctica del Kin-Ball empleando los materiales autoconstruidos, el alumnado ha utilizado esa motivación para adquirir un estilo de vida saludable y activo a partir de la AF tanto dentro como fuera del entorno escolar.

En definitiva, el proyecto planteado ha cumplido con los objetivos propuestos previamente, a través del desarrollo de la SA. Consiguiendo de esta manera el aprendizaje y práctica de un deporte poco común en el entorno escolar a partir de los materiales autoconstruidos, con las ventajas de utilizar un material de muy bajo presupuesto y la motivación extra en el aprendizaje y práctica del Kin-Ball causada por los materiales autoconstruidos; la mejora en las habilidades motrices básicas y genéricas implicadas, y por último, el aprendizaje de una educación en valores y la importancia de un estilo de vida saludable y activa a través de la AF.

8. Propuestas de Mejora

Finalizada la implementación de este proyecto de innovación cabe destacar desde mi opinión personal que el principal aspecto a mejorar es la transversalidad de la propuesta a otras áreas, por lo que en próximas ediciones se pretende coordinar su puesta en marcha con las siguientes áreas: EF, Educación Artística (EAR) y Ciencias de la Naturaleza (CNA). Podría establecerse esta relación entre las tres áreas, si se produce una coordinación para las sesiones propuestas e incluso una ampliación de las mismas si fuera necesario, pero siempre manteniendo los mismos objetivos o ampliando algún objetivo que enriquezca aún más la finalidad de este proyecto. Se comenzaría desde el área de CNA, para que el alumnado conozca la importancia del reciclaje y las diferentes posibilidades tan cercanas que tienen de poder reciclar, como sería el caso de este proyecto. Seguidamente, desde el área de EAR, el alumnado comenzaría a autoconstruir los materiales (Omnikin, petos, conos, picas, dados, y marcadores) necesarios para la práctica del Kin-Ball. Y finalmente, desde el área de EF, el alumnado aprenda y practique el deporte alternativo del Kin-Ball a partir de sus materiales autoconstruidos.

Esta propuesta de mejora podría ser una oportunidad muy interesante, debido a que las tres áreas implicadas se complementarían positivamente en los contenidos a trabajar de manera transversal. Además, se podría hacer coincidir este proyecto con la existencia de algún proyecto de reciclaje que hubiera en el centro para la aportación de material reciclado por parte del alumnado. Incluso el presupuesto mencionado anteriormente sería mucho más barato, debido a que gran parte de los recursos necesarios para la autoconstrucción de los materiales serían reciclados disminuyendo el presupuesto del proyecto. Y desde el área de EAR, a partir de una planificación y organización grupal de los procesos de creación y decoración utilizando la creatividad, diferentes materiales y técnicas durante el proceso de la autoconstrucción de los materiales necesarios para la posterior práctica deportiva. Por todos estos beneficios comentados, considero que sería muy enriquecedor para el alumnado que desarrolló este proyecto de innovación poder realizarlo de manera transversal desde las áreas anteriormente comentadas.

9. Referencias Bibliográficas

Arraéz, J. M. (1995). Juegos y deportes alternativos con deficientes psíquicos. *Apunts. Educación física y deportes*, 40, 69-80.

Asociación Española de Kin-Ball (2018). Reglamento oficial de kin ball® v.2018

Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, Revista Digital, 22. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>

Blázquez, D. y Hernández, J. (1984). *Clasificación o taxonomías deportivas*. Barcelona: Monografía. Inef.

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, del Boletín Oficial de Canarias núm. 156 <http://sede.gobiernodecanarias.org/boc/>

Díaz, J. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts. Educación física y deportes*, 1(43), pp. 42-54, <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/316542>

Giménez, A., Río, J., y Alonso, D. (2012). Valoración de los adolescentes del uso de materiales autoconstruidos en educación física. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (22), 24-28 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3984900>

Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación física y deportes*, (114), 17.

Hernández, M. (1997). *La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos. Juegos y deportes alternativos*. Consejo Superior de Deportes. Recuperado de https://books.google.es/books?id=rx8_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juegos

[+y+deportes+alternativos&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=juegos%20y%20deportes%20alternativos&f=false](#)

Giménez, A. (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 34, 311-316.

Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., Rolim Marques, R. J., y Calderón, A. (2016). Percepciones de estudiantes de máster en Educación Física acerca de los materiales autoconstruidos. Una mirada desde la teoría constructorista de Papert. *Educación XXI*, 19(1), 179-200, doi:10.5944/educXX1.14471

Giménez, A., Masada, J., y Río, J. (2010). Impacto de los materiales autoconstruidos sobre la diversión, aprendizaje, satisfacción, motivación y expectativas del alumnado de primaria en la enseñanza del paladós. *In Congreso Internacional AIESEP. Los profesionales de la educación física en la promoción de un estilo de vida activo*. A Coruña (pp. 26-29).

Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades educativas específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Orden de 21 de abril de 2015, por la que se regula la evaluación y la promoción del alumnado que cursa la etapa de la Educación Primaria.

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* (1.a ed.). INDE.

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.

Proyecto UCTICEE. (2021). Aprendizaje basado en retos (ABR) [Infografía]. *Gobierno de Canarias* (ed.).

https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/files/formidable/6/cd-09_0000104_pedagogic_retos-1.pdf

- Ramirez, J., y Noguera, M. Á. (1999). La programación e intervención didáctica en el deporte escolar (II). Aportaciones de los diferentes estilos de enseñanza. *Apunts. Educación física y deportes*, 2(56), 17-24.
- Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.). [versión 23.5 en línea]. Recuperado de 20 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es>
- Ruiz, J. (1996). *Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación Física escolar* (2.a ed.). Agonos.
- Ruiz, M., Pilart, N., Rodríguez, Y., Jiménez, A., Burguete, E., y Gurbindo, C. (2020). El juego como aliado en el tratamiento de la obesidad en un centro de salud: kin-ball. *Pediatría Atención Primaria*, 22, 111-111. <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v22s28/1139-7632-pap-22-s28-111.pdf>

10. Anexos

Anexo 1. Secuencias de actividades.

Secuencia de actividades

SESIÓN 1: 3, 2, 1 ¡QUÉ COMIENZE EL KIN-BALL!

Esta tarea se encuentra dividida en 3 partes.

En primer lugar, el docente realizará la división y la asignación de colores por equipos que han sido creados de manera mixta siguiendo el orden del listado de alumnado en clase. Se han realizado 2 equipos en cada clase, con cada uno de los colores para la práctica del Kin-Ball (negro, blanco y azul), asignando a cada uno la inicial del color de su equipo seguido del número 1 o 2 en función del orden en el que fueron mencionados, por ejemplo: “Azul-1, A1”. Además, se le ha hecho entrega de una bolsa de basura según el color de su equipo a partir de la cuál deberán de construir su propio peto para las siguientes sesiones. Esta primera parte tendrá una duración de unos 10 minutos.

En segundo lugar, previamente el alumnado deberá haber visualizado la presentación del deporte alternativo, Kin-Ball, que se ha enviado por el classroom una semana antes. Con el objetivo de saber si el alumnado ha adquirido los conocimientos básicos del Kin-Ball, se realizará una batería de preguntas. Estas preguntas se realizarán de manera aleatoria, usando dos bolsas con palitos de helado, en una primera bolsa se encuentran las siglas de cada uno de los equipos, por ejemplo: N-2, y en una segunda bolsa tendrán diferentes preguntas de los contenidos vistos en la presentación. Para el desarrollo de la tarea, se sacará un palito de cada una de las bolsas, el equipo seleccionado deberá responder de manera grupal. La duración de esta tarea será de 10 minutos. Además, al final de la sesión se le explicará al alumnado que al llegar a casa deberán realizar una autoevaluación a través de un formulario online, para comprobar cada uno/a de ellos/as que ha aprendido los conocimientos básicos necesarios para la práctica del Kin-Ball.

Y en tercer lugar, se pasará a la creación del Omnikin. Como se han creado un total de 6 grupos, para la construcción del Omnikin se unificarán tres grupos, para así poder construir dos Omnikin por cada clase. A cada grupo de tres equipos se les entregará una bolsa con los materiales necesarios (dos globos gigantes, dos bolsas de basura, decoración y cinta adhesiva), un inflador y un cartel con los pasos a seguir para la fabricación. El docente irá pasando por ambos grupos ayudando en aquellas labores donde el alumnado necesite ayuda, pero la fabricación del Omnikin será producto del alumnado. La duración para la construcción del Omnikin será un total de 20 minutos.

Cod. CE	Productos/ instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios	Observaciones(Att.diversidad)
PEFI05C04	Formulario Autoevaluación	Grupos homogéneos (GHOM)	1	Pabellón del centro	El alumno con TDAH ayudará al docente a repartir el material para la construcción del Omnikin.
Recursos	Vídeo de creación para peto personalizado, pdf decoración del peto, presentación “Kin-ball”, formulario autoevaluación, materiales para construir el Omnikin (globos gigantes, bolsas de basura, decoración y cinta adhesiva) e inflador, cartel construcción del Omnikin y bolsas de basura de color azul, negro y blanco.				

SESIÓN 2: NOS FAMILIARIZAMOS CON EL OMNIKIN

Animación: Se comenzará con una parte inicial, dividida en dos partes: movilidad articular (4 minutos) y actividades cardiovasculares (6 minutos). La duración total de esta parte de la sesión será de 10 minutos.

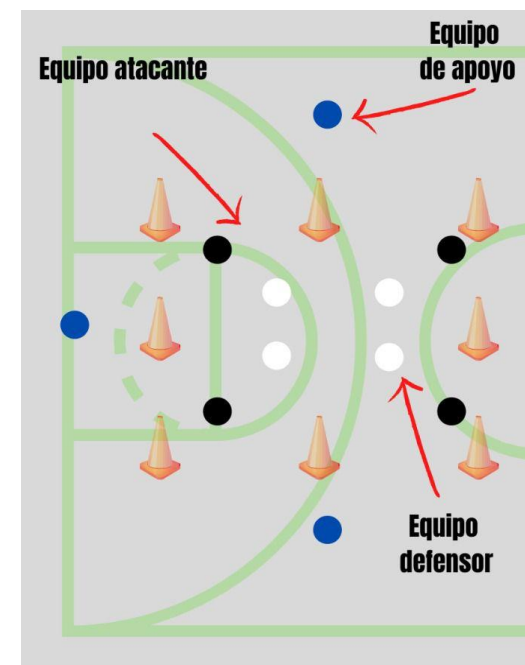
Parte principal: Haciendo uso de los grupos que se han creado, el alumnado comenzará a tener la primera toma de contacto con el Omnikin. Para ello, el docente habrá creado dos campos reglamentarios del Kin-Ball (cuadrado 20x20 metros), donde en cada uno de ellos se ubicará a tres equipos de diferentes colores diferenciados por los petos que ha autoconstruido el alumnado.

En cada campo habrá un equipo que mantiene la posesión del Omnikin para intentar conseguir dar los 10 pases, ayudándose con el equipo que se encuentra por fuera del campo de juego como apoyo al poseedor del Omnikin, y dentro del campo de juego habrá un equipo que intentará robar la posesión del Omnikin. Para seleccionar en cada campo cuál es la función que realiza en un primer momento cada equipo, el docente hará uso de un dado de 6 caras con un color de cada uno de los tres equipos cada dos caras, el primer color que salga será el equipo que se colocará fuera del terreno de juego, el segundo equipo será el que mantiene la posesión y el equipo restante el que intentará robar la posesión.

Los aspectos a tener en cuenta durante el desarrollo de la tarea son:

- La posesión del Omnikin cambiará cuando se le caiga al equipo de los 10 pases o el equipo ladrón logre interceptar un pase mientras el Omnikin está en el aire, nunca en la mano del poseedor.
- El equipo de apoyo podrá moverse con libertad por todo el perímetro del campo de juego.
- El equipo de los 10 pases deberá contabilizar en voz alta el número de pases que realiza para que estos puedan ser contabilizados, en el caso de que no se contabilicen no podrán ser contabilizados para conseguir un punto.

Durante el desarrollo de la tarea se realizarán diferentes variantes como son: cada 7 minutos el docente avisará para cambiar el equipo que se encuentra por fuera del campo de juego de apoyo; no se podrá volver a pasar el Omnikin de la persona que lo he recibido; el Omnikin debe pasar por todos/as los/as componentes del equipo de apoyo; el poseedor del Omnikin no podrá estar más de 3 segundos con él; y el equipo ladrón debe estar al menos un metro del poseedor del Omnikin. La duración de esta parte de la tarea será de 27 minutos.



Vuelta a la calma: En esta parte de la sesión se colocará a todo el alumnado en el centro de la cancha, donde el docente realizará preguntas de reflexión al alumnado para intentar conseguir que el alumnado reflexione y comprenda la importancia de familiarizarse primeramente con el Omnikin. La duración de esta parte de la sesión será de 8 minutos.

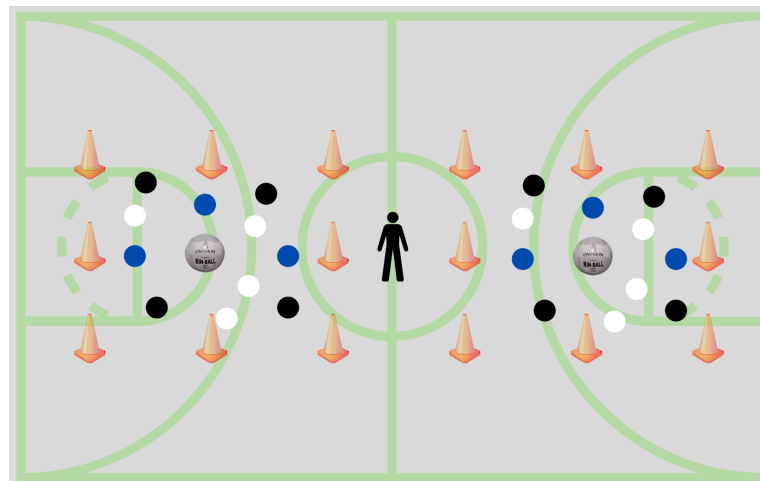
Cod. CE	Productos/instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios
PEFI05C01 PEFI05C02	No se evaluará esta tarea, solo se seguirá una observación sistemática para el cuaderno del profesor/a.	Grupos fijos (GFIJ)	1	Cancha del centro
Observaciones(Att.diversidad)	El alumno con TDAH ayudará al docente a realizar un ejemplo de la tarea a realizar durante la explicación de la misma, puesto que para la realización motriz de la tarea no necesita ninguna adaptación.			
Recursos	-Tabla parte inicial. -Omnikin autoconstruidos. -Dado autoconstruido. -Petos autoconstruidos. -Conos autoconstruidos.			

SESIÓN 3: APRENDEMOS HACER A EL TRÍPODE DE ATAQUE Y LA LLAMADA DE ATAQUE.

Animación: Se comenzará con una parte inicial, dividida en dos partes: movilidad articular (4 minutos) y actividades cardiovasculares (6 minutos). La duración total de esta parte de la sesión será de 10 minutos.

Parte principal: La cancha se divide a la mitad con dos campos de juegos con las medidas oficiales para la práctica del Kin-Ball. Los objetivos de esta tarea están centrados en que el alumnado aprenda a como se debe realizar el trípo de ataque, las fintas a realizar durante la formación del mismo y la forma en la que se debe realizar la llamada de ataque. Para comenzar a trabajar, se colocará un Omnikin en el centro de cada uno de los campos de juego. El docente de manera aleatoria dirá: “*trípode + color de un equipo*”, el equipo mencionado

deberá realizar rápidamente el trípode de ataque, alguna/s finta/s y realizar una llamada de ataque. El equipo mencionado en la llamada deberá intentar recepcionar el Omnikin. Una vez se haya finalizado esta secuencia de pasos, se colocará el Omnikin en el centro para volver a realizar el ejercicio con una nueva variante(sentados en el suelo, acostados boca abajo, acostados boca arriba, desplazándose como animales, etc) que dirá el docente. La duración de esta parte de la sesión tendrá una duración de 27 minutos.



Vuelta a la calma: La sesión finalizará con una pequeña reflexión final donde el docente preguntará al alumnado que ha aprendido durante el desarrollo de esta sesión, dando la posibilidad de que el alumnado pueda comentar aquellos aspectos que les ha parecido más difíciles y fáciles de realizar, durante el proceso de realización del trípode de ataque y la llamada de ataque. La duración de esta parte será de 8 minutos.

Cod. CE	Productos/instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios
---------	--------------------------------------	---------------	----------	----------

PEFI05C01 PEFI05C02	No se evaluará esta tarea, solo se seguirá una observación sistemática para el cuaderno del profesor/a.	Grupos fijos (GFIJ)	1	Cancha del centro
Observaciones(Att.diversidad)	El alumno con TDAH ayudará al docente a realizar un ejemplo de la tarea a realizar durante la explicación de la misma, puesto que para la realización motriz de la tarea no necesita ninguna adaptación.			
Recursos	-Tabla parte inicial. -Petos autoconstruidos.		-Omnikins autoconstruidos. -Conos autoconstruidos.	

SESIÓN 4: DERROTAMOS LAS TORRES VERDES CON EL OMNIKIN

Animación: Se comenzará con una parte inicial, dividida en dos partes: movilidad articular (4 minutos) y actividades cardiovasculares (6 minutos). La duración total de esta parte de la sesión será de 10 minutos.

Parte principal: En esta tarea el alumnado comenzará a practicar de manera específica el lanzamiento y el golpeo del Omnikin, para ello podrán realizar diferentes golpes (antebrazos, dos puños juntos, etc) y lanzamientos (una mano o con las dos manos) con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. Para ello colocaremos a cada uno de los 6 equipos en una posta de manera horizontal a la línea lateral de la cancha, con sus respectivos petos del color de su equipo. La tarea consistirá en que cada grupo desde el cono en el que se las colocado inicialmente, forme el trípode de ataque, la llamada de ataque y seguidamente realice el lanzamiento o golpeo a medida que van aumentando progresivamente las distancias (2- 4 - 6 metros) desde el cono inicial a las dos picas, una vez que cada componente del equipo haya realizado un lanzamiento al menos para cada una de las distancias. Es importante, aclarar al alumnado que en cada uno de los lanzamientos o golpes se deberá cambiar el color y la pica que se ha intentado derrotar en el lanzamiento o golpeo anterior. Estas picas representarán aquellos espacios a los que los equipos querrán lanzar el Omnikin cuando estén jugando los partidos. Por tanto, cada uno de los

grupos tendrán asignadas dos picas que irán moviendo en función de la distancia conseguida, las cuales tendrán colocadas en la parte superior una cartulina con los colores de los otros equipos. Durante el lanzamiento o golpeo del Omnikin cada equipo deberá apuntar y derrotar la pica con el color que ha mencionado en la llamada de ataque. Durante la realización de la tarea, cada miembro del equipo deberá seleccionar a otro/a para realizar una coevaluación acerca de los objetivos alcanzados por el componente del equipo a evaluar. La duración de esta parte de la sesión tendrá una duración de 27 minutos.



Vuelta a la calma: La sesión finalizará con una pequeña reflexión final donde el docente preguntará al alumnado que ha aprendido, dando la posibilidad de que el alumnado pueda comentar aquellos aspectos que les ha parecido más difíciles y fáciles de realizar, como por ejemplo cuál de las distancias le ha parecido más fácil o difícil, etc. La duración de esta parte será de 8 minutos.

Cod. CE	Productos/instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios
PEFI05C01	Lista de control	Grupos fijos (GFIJ)	1	Cancha del centro
Observaciones(Att.diversidad)	El alumno con TDAH ayudará al docente a realizar un ejemplo de la tarea a realizar durante la explicación de la misma, puesto que para la realización motriz de la tarea no necesita ninguna adaptación.			

Recursos

-Tabla parte inicial. -Picas autoconstruidas. -Omnikin autoconstruidos. -Petos autoconstruidos.
-Conos autoconstruidos.

SESIÓN 5: APRENDEMOS A RECEPCIONAR EL OMNIKIN

Animación: Se comenzará con una parte inicial, dividida en dos partes: movilidad articular (4 minutos) y actividades cardiovasculares (6 minutos). La duración total de esta parte de la sesión será de 10 minutos.

Parte principal: Se delimitarán dos campos de Kin-Ball en cada una de las partes de la cancha y en cada uno de ellos se distribuirán 3 equipos de manera diferente a la que se hizo en la sesión anterior, para conseguir que todos jueguen con todos. El objetivo de esta sesión es que el alumnado aprenda y mejore las recepciones del Omnikin debido a sus grandes dimensiones. Para conseguir que todo el alumnado practique una recepción y con diferentes partes del cuerpo se ha modificado la llamada de ataque siendo la siguiente: “*Omnikin + Nombre de un miembro de alguno de los otros equipos + la parte del cuerpo con la que debe recepcionar el Omnikin*”, por ejemplo: “*Omnikin + Pablo + Pie*”. El docente debe explicar al alumnado que en cada uno de los lanzamientos no se podrá repetir la misma persona y la parte del cuerpo que ha sido mencionada en recepciones anteriores. Una vez la persona que ha sido mencionada en la llamada de ataque recepciona el Omnikin con la parte del cuerpo que se le ha asignado, deberá crear rápidamente el trípode de ataque con su equipo y volver a realizar la llamada de ataque modificada, Por otro lado, si la persona que ha sido mencionada en la llamada de ataque no recepciona el Omnikin con la parte del cuerpo asignado o cae al suelo el Omnikin antes de su recepción, deberá ser la persona encargada de realizar el lanzamiento del Omnikin en el siguiente ataque de su equipo. La duración de esta parte de la sesión tendrá una duración de 20 minutos.

Vuelta a la calma: La sesión finalizará con una pequeña reflexión final donde el docente preguntará al alumnado que ha aprendido durante el desarrollo de esta sesión, dando la posibilidad de que el alumnado pueda comentar aquellos aspectos que les ha parecido más difíciles y fáciles de realizar, como por ejemplo que parte del cuerpo le ha resultado más difícil recepcionar el Omnikin. La duración será de 8 minutos.

Cod. CE	Productos/ instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios
PEFI05C01 PEFI05C02	Lista de control	Grupos fijos (GFIJ)	1	Cancha del centro
Observaciones (Att.diversidad)	El alumno con TDAH ayudará al docente a realizar un ejemplo de la tarea a realizar durante la explicación de la misma, puesto que para la realización motriz de la tarea no necesita ninguna adaptación.			
Recursos	-Tabla parte inicial. -Petos autoconstruidos. -Conos autoconstruidos. -Omnikin autoconstruidos.			

SESIÓN 6: JUGAMOS PARTIDOS SIN PUNTUACIÓN

Animación: Se comenzará con una parte inicial, dividida en dos partes: movilidad articular (4 minutos) y actividades cardiovasculares (6 minutos). La duración total de esta parte de la sesión será de 10 minutos.

Parte principal: Para esta tarea la cancha se divide a la mitad creando dos campos oficiales de Kin-Ball. En cada campo habrá tres equipos que realizarán un partido sin puntuación. Porque el objetivo principal de esta tarea se centra en simular partidos donde cada equipo ponga en marcha todos los aspectos que hemos venido trabajando en sesiones anteriores como son: trípode de ataque, llamada de ataque, lanzamiento y recepción del Omnikin. Aunque sean partidos sin puntuación, se comenzará a poner en práctica la normativa del Kin-Ball que se trabajó en la primera sesión, para hacer un repaso de las mismas, el docente hará un repaso de la normativa en el centro de la cancha para ambos grupos. Finalizado este repaso, dará comienzo el partido en ambos campos de juego. El equipo que realizará el saque inicial en cada campo, se seleccionará por medio del dado de 6 caras que tiene el color de cada equipo en 2 caras, de esta manera se elige al equipo que realiza el saque inicial como se hace de manera reglamentaria en este deporte. La duración de esta parte de la sesión tendrá una duración de 27 minutos, diferenciado 3 períodos de 9 minutos cada uno, para seguir utilizando la normativa del deporte en todo su contexto.

Vuelta a la calma: La sesión finalizará con una pequeña reflexión final donde el docente preguntará al alumnado que ha aprendido durante el desarrollo de esta sesión, dando la posibilidad de que el alumnado tenga la posibilidad de exponer cuales son las normas que la han parecido más fácil y más difícil de cumplir durante el desarrollo del partido, como aquellos aspectos importantes relacionados con el partido que el alumnado quiera destacar. La duración de esta parte será de 8 minutos.

Cod. CE	Productos/ instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios
PEFI05C01 PEFI05C02	No se evaluará esta tarea, solo se seguirá una observación sistemática para el cuaderno del profesor/a.	Grupos fijos (GFIJ)	1	Cancha del centro
Observaciones (Att.diversidad)	El alumno con TDAH ayudará al docente a realizar un ejemplo de la tarea a realizar durante la explicación de la misma, puesto que para la realización motriz de la tarea no necesita ninguna adaptación.			
Recursos	-Tabla parte inicial. -Conos autoconstruidos. -Omnikin autoconstruidos. -Petos autoconstruidos.			

SESIÓN 7: JUGAMOS UN TORNEO DE KIN-BALL

Animación: Se comenzará con una parte principal, dividida en dos partes: movilidad articular (4 minutos) y actividades cardiovasculares (6 minutos). La duración total de esta parte de la sesión será de 10 minutos.


Parte principal: Para finalizar esta situación de aprendizaje la cancha se divide a la mitad creando dos campos oficiales de Kin-Ball, en cada campo habrá tres equipos, el desarrollo de este torneo estará dividido en tres períodos de 9 minutos cada uno, al finalizar cada uno de estos períodos cambiará de campo los dos equipos que pertenezcan al color que haga mención el docente, para así permitir que todos jueguen contra todos. Es importante, que el capitán de cada equipo anote la puntuación obtenida por su equipo en cada período reflejada en el

marcador de su campo para realizar finalmente el recuento de puntuación final de su equipo. El equipo que realizará el saque inicial será elegido de manera aleatoria al comienzo de cada período haciendo uso del dado utilizado en sesiones anteriores. A continuación, se dará comienzo a el partido, donde el docente cumplirá la función de árbitro para comprobar que el alumnado lleva a la práctica todos los aprendizajes adquiridos vinculados con el Kin-Ball. La duración de esta parte de la sesión tendrá una duración de 27 minutos, diferenciado 3 períodos de 9 minutos cada uno, para seguir utilizando la normativa del deporte en todo su contexto.

Vuelta a la calma:La sesión finalizará con la suma de las puntuaciones de cada equipo para adjudicar la posición en la que ha quedado cada equipo. Finalmente, se realizará un feedback entre todo el alumnado y el docente, para que el alumnado comente y exprese que le ha parecido la experiencia de practicar el Kin-Ball con el material que ellos mismos han autoconstruido.La duración de esta parte será de 8 minutos.

Cod. CE	Productos/instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Espacios
PEFI05C01 PEFI05C02	Lista de control	Grupos fijos (GFIJ)	1	Cancha del centro
Observaciones (Att.diversidad)	El alumno con TDAH ayudará al docente a realizar un ejemplo de la tarea a realizar durante la explicación de la misma, puesto que para la realización motriz de la tarea no necesita ninguna adaptación.			
Recursos	-Tabla parte inicial. -Conos autoconstruidos. -Petos autoconstruidos. -Omnikin autoconstruidos. -Marcadores Kin-Ball.			

Anexo 2. Cuestionario valoración final del alumnado de 5º de Educación Primaria sobre el proyecto de innovación.
Ejemplo de cuestionario de valoración final del alumnado de 5ºA.



Valoración del proyecto "Kin-Ball con materiales autoconstruidos" 5ºA

En este cuestionario evaluarás de manera anónima el proyecto del Kin-Ball con materiales autoconstruidos en el que has participado y la actuación de tu profesor. El objetivo es comprobar si ha sido útil y si, por tanto sería bueno utilizarlo en ocasiones futuras. Lo importante es que seas sincero/a, y si hay algo que no te haya gustado, lo digas. ¡Tú opinión es importante para poder mejorar!

ivhdafo@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

¿Crees que es importante que en las clases de Educación Física se realicen diferentes tipos de deportes y no siempre los mismos deportes? *

Sí

No

Tal vez

¿Crees que los materiales autoconstruidos durante este proyecto han servido para la práctica del Kin-Ball? *

Sí

No

¿La construcción del Omnikin te ha motivado para querer aprender a jugar al Kin-Ball? *

Sí

No

Una vez que has realizado el aprendizaje de un deporte a partir de materiales autoconstruidos, ¿te gustaría volver a autoconstruir materiales deportivos para la práctica de cualquier otro deporte? *

Sí

No

¿Crees que la práctica del Kin- Ball te ha servido para mejorar tu capacidad de saber trabajar en equipos mixtos? *

Sí

No

¿Crees que las actividades que se han realizado antes de jugar el torneo te han servido para aprender y mejorar los golpes, lanzamientos y recepciones con el Omnikin? *

Sí

No

¿Crees que las actividades que se han realizado durante este proyecto te han servido para aprender y entender de manera progresiva cómo jugar al Kin-Ball? *

- Sí
 No

¿Cuál es la actividad que más te ha gustado de este proyecto? Puedes elegir más de una. *

- Construcción del Omnikin
 Juego de los 10 pases con el Omnikin
 Practicar el trípode y la llamada de ataque
 Derrotar las picas con el lanzamiento del Omnikin
 Aprender a recepcionar el Omnikin
 Partido sin puntuación para entender y practicar la normativa del Kin-Ball
 Torneo Kin-Ball
 Ninguna actividad

¿Te gustaría volver a practicar el Kin-Ball en las clases de Educación Física? *

- Sí
 No

Valora del 1 al 10 el proyecto, siendo 1 la menor puntuación y 10 la máxima puntuación. *

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VALORACIÓN DE LA ACTUACIÓN DEL PROFESOR DURANTE ESTE PROYECTO

Las siguientes preguntas tienen como objetivo conocer tu opinión acerca de mi actuación como profesor durante el proyecto del Kin-Ball. Tu opinión me ayudará a mejorar como profesor.

¿Consideras que he realizado actividades entretenidas, variadas y dinámicas? *

- Sí
 No

¿Consideras que mis explicaciones te han ayudado a comprender la actividad a realizar? *

- Sí
 No

¿Crees que me he preocupado por aclarar las dudas antes, durante y después de cada una de las actividades? *

- Sí
 No

¿Consideras que me he preocupado en ayudarles a mejorar en las dificultades encontradas durante la práctica del Kin-Ball? *

- Sí
 No

¿Crees que les he animado durante la realización de los ejercicios? *

Sí

No

Valora del 1 al 10 mi actuación como profesor, siendo 1 la menor puntuación y 10 * la mayor puntuación.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si quieres, escribe algún comentario o sugerencia. Tu opinión me servirá para mejorar. ¡Muchas gracias por tu colaboración!

Tu respuesta


Enviar Borrar formulario

5°A: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScVlKapagDXji1nNfwoaudquGvJXPzwYEE3d8UOt0T0DCUJmw/viewform?usp=sf_link

5°B: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdU9Xm0xo3AGqf__5N7gEX82sWDdE80xNkoA-MqtOmbfKaKcA/viewform?usp=sf_link

5°C: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScejY32k--w4zNbjzxcG8x_tzltynmZ6ql3TnCJApyFsrzk6g/viewform?usp=sf_link

Anexo 3. Cuestionario valoración final de la profesora especialista del área de Educación Física sobre el proyecto de innovación.



Valoración del profesorado del área de Educación Física sobre el proyecto de innovación realizado

Con este cuestionario se pretende evaluar el proyecto de innovación del Kin-Ball con la utilización de los materiales autoconstruidos para su práctica. ¡Es importante que seas totalmente sincero/a a la hora de responder, para poder mejorar este proyecto en todos aquellos aspectos que fueran necesario!

ivhdafc@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

¿Consideras que es una buena herramienta practicar un deporte utilizando materiales autoconstruidos?

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

¿Consideras que ha sido efectiva la práctica del Kin-Ball a partir de materiales autoconstruidos?

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

¿Consideras que la realización de los materiales autoconstruidos han influido de manera positiva en la motivación del alumnado para la práctica del Kin-Ball?

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

¿Crees que la temporalización de las actividades es la adecuada para el aprendizaje de las habilidades/destrezas específicas de este deporte alternativo?

Poco adecuada 1 2 3 4 5 Muy adecuada

¿Crees que las actividades diseñadas han ayudado al alumnado a mejorar las habilidades motrices básicas (lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos y transporte) a través de la manipulación del Omnikin?

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

¿Crees que la planificación de las actividades ha ayudado al alumnado a reforzar los contenidos trabajados?

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

¿Consideras que el alumnado ha comprendido las actividades a realizar en cada sesión con las explicaciones que he realizado?

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

¿Consideras que he motivado al alumnado durante el desarrollo de cada una de las sesiones?

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Teniendo en cuenta que la práctica del Kin-Ball tiene como objetivo fomentar una educación en valores, con especial importancia en trabajar la coeducación, la igualdad de oportunidades, el respeto y la cooperación grupal, ¿crees que se han conseguido durante el desarrollo de este proyecto?

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

¿Crees que la práctica del Kin-Ball ha generado la confianza suficiente en la práctica de las actividades físicas para comprender la importancia de un estilo de vida saludable y activo en el alumnado?

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

¿Consideras que las metodologías empleadas son las adecuadas?

	1	2	3	4	5	
Poco adecuadas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy adecuadas

¿Consideras que los tipos de evaluación empleados son los adecuados?

	1	2	3	4	5	
Poco adecuados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy adecuados

¿Este proyecto de innovación te ha motivado para incorporar la autoconstrucción de los materiales deportivos que no se dispongan en el centro para la práctica de algún deporte del que no se disponga del material deportivo necesario?

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

¿Este proyecto de innovación te ha motivado para incorporar la práctica del Kin-Ball en tus futuras clases de Educación Física?

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Puntúa del 1 al 10 mi proyecto de innovación. (Siendo 1 la menor puntuación y 10 la máxima puntuación).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si quieres puedes dejar alguna propuesta de mejora o comentario. ¡Tu opinión es importante para mí!

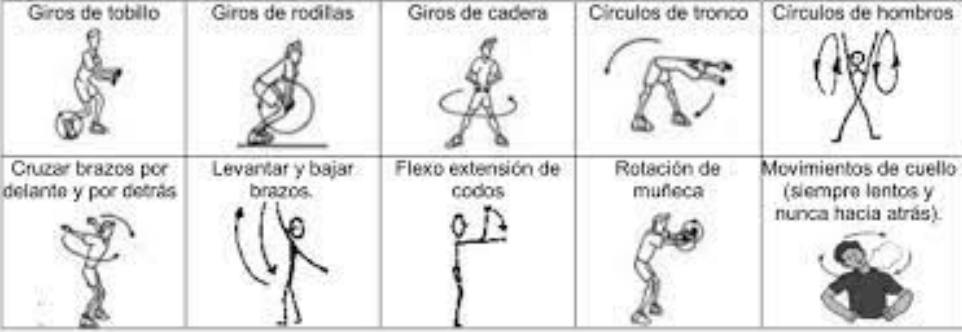
Tu respuesta _____

Enviar [Borrar formulario](#)

Enlace al cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSecFf9GeX2O18spVlpxt9gAly278XSpAsixVS1lueHvzVsrnQ/viewform?usp=sf_link

Anexo 4. Parte inicial de las sesiones desde la sesión 2 a la sesión 7.


EJERCICIOS A REALIZAR	DURACIÓN
<p>Movilidad articular: El alumnado tendrá que colocarse en círculo, y el profesor o algún alumno supervisado por el profesor comenzará a realizar los ejercicios de movilidad articular comenzando desde el tren inferior del cuerpo subiendo progresivamente hasta el tren superior del cuerpo.</p> 	<p>4 minutos</p>
<p>Actividades cardiovasculares: Una vez que se haya finalizado la movilidad articular, se comenzará con la activación cardiovascular con el objetivo de subir las pulsaciones para que aumente la cantidad de sangre que llega a los músculos y así conseguir estar preparados para las posteriores actividades que requieren de mayor intensidad.</p> <p>Para realizar las actividades cardiovasculares, se colocará al alumnado en fila india a lo largo de la base que forma el rectángulo de nuestra cancha. Colocados de esta manera se comenzará a realizar ejercicios con diferentes formas de desplazamiento, (trote suave, skipping, rodillas arriba, desplazarse de forma lateral o realizando cruce de piernas, brazos hacia adelante, hacia atrás y entre cruzándolos). De esta manera se da por concluido el calentamiento del alumnado para la posterior actividad a realizar.</p>	<p>6 minutos</p>

Anexo 5. Presentación del Kin-Ball (Creación propia).

ENLACE PARA LA VISUALIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN:

https://www.canva.com/design/DAE-dNz-LHE/1Q09QHvj6mMp9k86FA_8pg/view?utm_content=DAE-dNz-LHE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Anexo 6. Autoevaluación inicial - Formulario online. Ejemplo de formulario online autoevaluación inicial del alumnado de 5ºA.



Autoevaluación - 5ºA

Buenos días alumnos y alumnas, el siguiente cuestionario que vas a realizar te pondrá a prueba para que compruebes si has adquirido correctamente los conocimientos básicos acerca del Kin-Ball.

¡¡Mucho ánimo, seguro lo vas a hacer muy bien!!

 alu0101118086@ull.edu.es (no compartidos) 
[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

Nombre y Apellidos *

Tu respuesta

¿Cuáles de las siguientes razones son los motivos por los que se crea el Kin-Ball? (Puedes seleccionar más de una opción). * 1 punto

- Aprender el motivo por el que el Omnikin vuela.
- Saber aprovechar el espacio para pedir el Omnikin durante el desarrollo del juego.
- Fomentar la cooperación, el juego limpio y la mejora de las relaciones sociales entre las personas que lo practican.
- Permitir a los chicos y a las chicas practicar juntos el mismo deporte.
- Eliminar los individualismos dentro de los/as componentes de un equipo.
- Mejorar el golpeo de revés.

¿Cuántos equipos se necesitan para jugar un partido de Kin-Ball? * 1 punto

- 2 equipos de 4 jugadores/as mixtos.
- 4 equipos de 3 jugadores/as mixtos.
- 3 equipos de 4 jugadores/as mixtos.

¿Cuáles son los colores oficiales de los petos para diferenciar los equipos * 1 punto en los partidos de Kin- Ball?

- azul, gris, verde y negro.
- rosado, verde, negro y amarillo.
- gris, azul, negro y rosado.

¿Cuántos periodos de juego tiene un partido de Kin-Ball? * 1 punto

- 2 periodos de 20 minutos cada período.
- 3 periodos de 15 minutos cada período.
- 4 periodos de 10 minutos cada período.

¿Qué forma geométrica y dimensiones debe tener el terreno de juego del Kin-Ball? * 1 punto

- Rectángulo, cuyas dimensiones sean 40 x 20 m.
- Círculo, cuyo radio sea de 20 m.
- Cuadrado, cuyas dimensiones sean 20 x 20 m.

¿Cuántos jugadores son necesarios para formar el trípode de ataque? * 1 punto

- 3 JUGADORES/AS.
- 2 JUGADORES/AS.
- 1 JUGADOR/A.

¿Para que se utiliza el dado de 6 caras con los colores oficiales en los partidos del Kin-Ball? * 1 punto

- Para elegir los colores de los equipos.
- Para elegir el equipo que realiza el saque inicial.
- Para elegir a los capitanes de cada equipo.
- Para desempatar un partido en caso de empate.

Para realizar el lanzamiento del Omnikin, ¿Cuál sería el procedimiento correcto? * 1 punto

- Trípode de ataque, llamada de ataque y lanzamiento.
- Llamada de ataque, trípode de ataque y lanzamiento.
- Trípode de ataque, lanzamiento y llamada de ataque.

Marca todas las opciones que consideres verdaderas acerca del Kin-Ball: * 1 punto

- El Omnikin puede tocar el suelo del terreno de juego.
- Si un equipo comete una falta los otros dos equipos reciben un punto.
- El Omnikin no puede salir fuera de los límites del terreno de juego.
- El lanzamiento del Omnikin puede durar 15 segundos.
- En el lanzamiento del Omnikin todos los miembros del equipo atacante deben estar en contacto con él.
- La llamada de ataque consiste en decir en voz alta por un único miembro del equipo atacante, "Omnikin + color de otro equipo".
- Solo se puede recepcionar el Omnikin con los brazos.
- La trayectoria del Omnikin debe ser ascendente y horizontal.

De las siguientes normas del Kin-Ball, ¿Cuáles son correctas? (Puedes seleccionar más de una opción) * 1 punto

- Una vez creado el trípode de ataque no se podrá realizar ningún desplazamiento de los miembros del equipo que lo forman.
- La trayectoria del Omnikin puede ser descendente e inferior a 1 metro.
- El procedimiento correcto para hacer el lanzamiento del Omnikin es: formación del trípode, llamada de ataque y lanzamiento.
- El Omnikin no puede tocar en ningún momento el suelo del terreno de juego.
- Si el equipo receptor no recepciona el Omnikin no se produce falta.
- En el lanzamiento del Omnikin no todos los miembros del equipo atacante deben estar en contacto con él.

Enviar

Borrar formulario

Enlace a los formularios de autoevaluación inicial de los tres grupos de 5° de Primaria.

5°A:https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdMnOmY6_u6JJRF3EaLu5xfa50O9aUZlYkd94NptaUXH6Fk-Q/viewform?usp=pp_url

5°B:https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe1CtyytelRvbOLJYUBjqMJLersmvrGBCrFDTHh9gAsnnGmQw/viewform?usp=sf_link

5°C:<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdE-J44-0seEz133rMmwCaey0NDedQ29zrrakbdtPj5RVIP5A/viewform?usp=>

Anexo 7. Lista de control coevaluación, sesión 4.

Evalúa a tu compañero/a de equipo.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

NOMBRES Y APELLIDOS DE TU COMPAÑERO/A: _____

CURSO: _____

SELECCIONA EL COLOR DE TU EQUIPO: BLANCO NEGRO AZUL

Tu compañero/a...

MARCAR CON UNA X

PRACTICAMOS EL GOLPEO Y EL LANZAMIENTO DEL OMNIKIN	SI	NO	A VECES
1. Consigue derrotar la pica a la distancia de 2 metros.			
2. Consigue derrotar la pica a la distancia de 4 metros.			
3. Consigue derrotar la pica a la distancia de 6 metros.			
4. Consigue derrotar la pica, cuyo color ha sido mencionado en su llamada de ataque.			
5. Realiza el golpeo del Omnikin con los dos puños juntos.			
6. Realiza el golpeo del Omnikin con los antebrazos (uno o los dos juntos)			
7. Realiza el lanzamiento del Omnikin con las dos manos.			
8. Utiliza ambas manos (dominante y no dominante) para realizar el golpeo o el lanzamiento del Omnikin.			
9. Realiza el procedimiento correcto para el lanzamiento del Omnikin (trípode de ataque + llamada de ataque individual mencionando un solo color).			
10. Ayuda a los/as compañeros/as de tu equipo a mejorar el lanzamiento del Omnikin.			

Anexo 8. Lista de control coevaluación, sesión 5.

Evalúa a tu compañero/a de equipo.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

NOMBRES Y APELLIDOS DE TU COMPAÑERO/A: _____

CURSO: _____

SELECCIONA EL COLOR DE TU EQUIPO: BLANCO NEGRO AZUL

Tu compañero/a...

MARCAR CON UNA X

PRACTICAMOS LA RECEPCIÓN DEL OMNIKIN	SI	NO	A VECES
1. Realiza al menos una recepción del Omnikin.			
2. Realiza la recepción del Omnikin con la parte del cuerpo asignada en la llamada de ataque del otro equipo sin que caiga al suelo.			
3. Recepiona el Omnikin antes de que caiga al suelo.			
4. No permite que el Omnikin toque el suelo una vez lo ha recepcionado.			
5. Emplea alguna estrategia para facilitar la recepción del Omnikin.			
6. Realiza al menos un pase a un/a compañero/a de tu equipo después de recepcionar el Omnikin.			
7. Se desplaza sin perder el contacto con el Omnikin una vez lo ha recepcionado.			
8. Ayuda a los/as compañeros/as de tu equipo a mejorar la recepción del Omnikin.			
9. Acepta y cumple las normas de la tarea.			

Anexo 9. Lista de control, heteroevaluación, sesión 7.

CURSO: _____

NOMBRE COMPONENTES DEL

EQUIPO: _____

MARCAR CON UNA X

TORNEO DE OMNIKIN	SI	NO	A VECES
1. Realizan golpes o lanzamientos del Omnikin sin que caiga al suelo utilizando diferentes extremidades superiores del cuerpo humano (puño/s, antebrazo/s).			
2. Recepcionan el Omnikin antes de que caiga al suelo utilizando diferentes extremidades del cuerpo(mano, muslo, pie, etc).			
3. Realizan la llamada de ataque de manera individual y mencionando un solo color de equipo, una vez han creado el trípode de ataque y antes del golpeo o lanzamiento del Omnikin.			
4. Llevan a cabo estrategias de ataque y recepción del Omnikin.			
5. Reaccionan de inmediato cuando se menciona el color de su equipo en una llamada de ataque.			
6. Respetan y cumplen las normas del Kin-Ball.			
7. Se adaptan al espacio del campo de juego impidiendo que el Omnikin salga fuera de este.			
8. Muestran ayuda, colaboración y cooperación de equipo.			
9. Aceptan de manera positiva el resultado obtenido por su equipo.			
OBSERVACIONES:			

Anexo 10. Temporalización de las sesiones para los tres grupos de 5° de Primaria.

MES DE ABRIL: SEMANA DEL 25 AL 29 DE ABRIL				
LUNES 25	MARTES 26	MIÉRCOLES 27	JUEVES 28	VIERNES 29
5° A - SESIÓN 1 (5 HORA)	5° B - SESIÓN 1 (2 HORA)	5° A - SESIÓN 2 (3 HORA)	5° B - SESIÓN 2 (2 HORA)	5° A - SESIÓN 3 (4 HORA)
	5° C- SESIÓN 1 (4 HORA)	5° C- SESIÓN 2 (5 HORA)	5° C- SESIÓN 3 (6 HORA)	5° B - SESIÓN 3 (5 HORA)
MES DE MAYO: SEMANA DEL 2 AL 6 DE MAYO				
LUNES 2	MARTES 3	MIÉRCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6
5° A - SESIÓN 4 (5 HORA)	5° B - SESIÓN 4 (2 HORA)	5° A - SESIÓN 5 (3 HORA)	5° B - SESIÓN 5 (2 HORA)	5° A - SESIÓN 6 (4 HORA)
	5° C-SESIÓN 4 (4 HORA)	5° C- SESIÓN 5 (4 HORA)	5° C- SESIÓN 6 (4 HORA)	5° B - SESIÓN 6 (5 HORA)
MES DE MAYO: SEMANA DEL 9 AL 13 DE MAYO				
LUNES 9	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
5° A - SESIÓN 7 (5 HORA)	5° B - SESIÓN 7 (2 HORA)			
	5° C-SESIÓN 7 (4 HORA)			

Anexo 11: Vídeo tutorial autoconstrucción peto (Vídeo de creación propia).

ENLACE PARA LA VISUALIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN:

<https://drive.google.com/file/d/1m2pMbYVNIkCA1TtPF0V6LoXPBjXmh2Dr/view?usp=sharing>

Anexo 12: Decoración de los petos y el Omnikin.

KIN - BALL

OMNIKIN

Anexo 13. Pasos para la construcción del Omnikin (Creación propia)



Anexo 14. Proceso de autoconstrucción de pequeños conos a partir de la parte superior de botellas de 8 litros. (Total: 48 conos autoconstruidos).



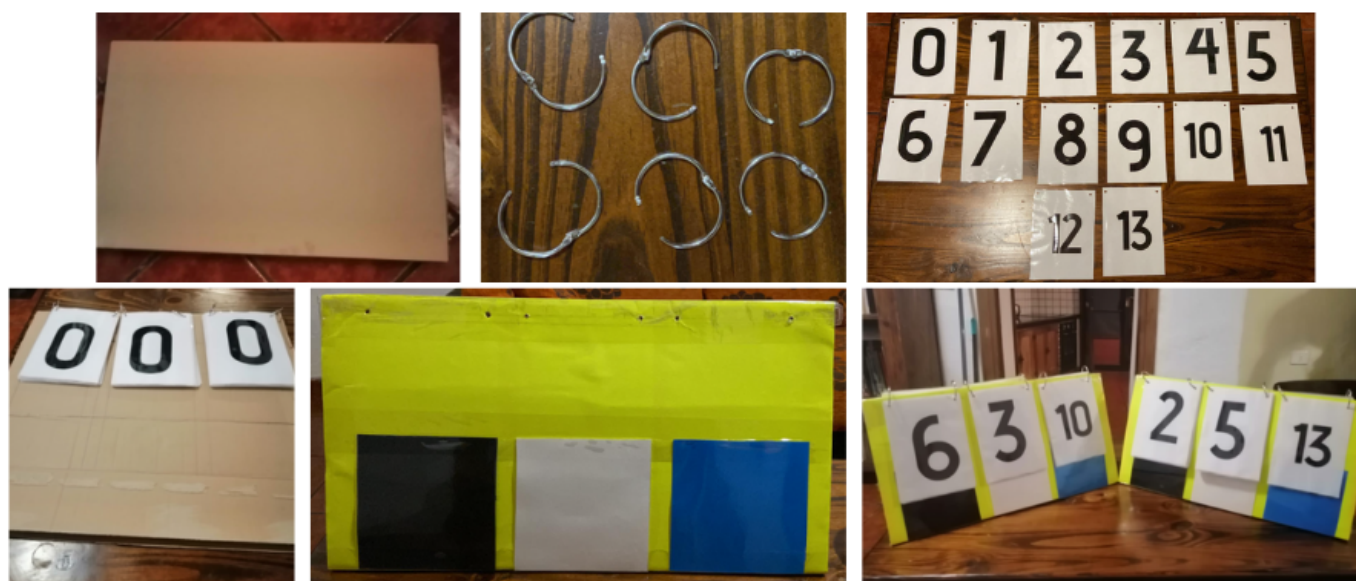
Anexo 15. Picas autoconstruidas a partir de los $\frac{3}{4}$ de las botellas de 8 litros. (Total: 12 picas autoconstruidas).



Anexo 16. Dados autoconstruidos (Total: 2 dados autoconstruidos)



Anexo 17. Marcadores autoconstruidos para la sesión 7 (Total: 2 marcadores)



Anexo 18. Recuento de las respuestas obtenidas de los cuestionarios de la valoración final sobre el proyecto de innovación de los tres grupos de 5° de Educación Primaria.

ASPECTO DE EVALUACIÓN		SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
PREGUNTA 1: <i>¿Crees que es importante que en las clases de Educación Física se realicen diferentes tipos de deportes y no siempre los mismos deportes ?</i>				
	<u>SI</u>	<u>NO</u>	<u>TAL VEZ</u>	
<u>5° A</u>	20	0	0	
<u>5° B</u>	23	0	2	
<u>5° C</u>	22	0	0	
TOTAL RESPUESTAS	65	0	0	
PREGUNTA 2: <i>¿Crees que los materiales autoconstruidos durante este proyecto han servido para la práctica del Kin-Ball?</i>				
	<u>SI</u>	<u>NO</u>		
<u>5° A</u>	22	0		
<u>5° B</u>	21	0		
<u>5° C</u>	22	0		
TOTAL RESPUESTAS	65	0		

PREGUNTA 3: *¿La construcción del Omnikin te ha motivado para querer aprender a jugar al Kin-Ball?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	21	1
<u>5° B</u>	16	5
<u>5° C</u>	18	4
TOTAL RESPUESTAS	55	10

PREGUNTA 4: *Una vez que has realizado el aprendizaje de un deporte a partir de materiales autoconstruidos, ¿te gustaría volver a autoconstruir materiales deportivos para la práctica de cualquier otro deporte?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	19	3
<u>5° B</u>	15	6
<u>5° C</u>	22	0
TOTAL RESPUESTAS	56	9

PREGUNTA 5: *¿Crees que la práctica del Kin- Ball te ha servido para mejorar tu capacidad de saber trabajar en equipos mixtos?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	19	3
<u>5° B</u>	17	4
<u>5° C</u>	20	2
TOTAL RESPUESTAS	56	9

PREGUNTA 6: *¿Crees que las actividades que se han realizado antes de jugar el torneo te han servido para aprender y mejorar los golpeos, lanzamientos y recepciones con el Omnikin?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	22	0
<u>5° B</u>	20	1
<u>5° C</u>	22	0
TOTAL RESPUESTAS	64	1

PREGUNTA 7: ¿Crees que las actividades que se han realizado durante este proyecto te han servido para aprender y entender de manera progresiva cómo jugar al Kin-Ball?

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	21	1
<u>5° B</u>	20	1
<u>5° C</u>	22	0
TOTAL RESPUESTAS	63	2

PREGUNTA 8: ¿Cuál es la actividad que más te ha gustado de este proyecto? Puedes elegir más de una.

	<u>5° A</u>	<u>5° B</u>	<u>5° C</u>	TOTAL RESPUESTAS
Construcción del Omnikin	16	13	14	43
Juego de los 10 pases con el Omnikin	7	14	13	34
Practicar el trípede y la llamada de ataque	8	9	9	26
Derrotar las picas con el lanzamiento del Omnikin	7	11	10	28
Aprender a recepcionar el Omnikin.	9	7	5	21
Partido sin puntuación para entender y practicar las normas del Kin-Ball.	10	6	11	27
Torneo Kin-Ball	19	19	14	52
Ninguna actividad	0	0	0	0

PREGUNTA 9: ¿Te gustaría volver a practicar el Kin-Ball en las clases de Educación Física?

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	22	0
<u>5° B</u>	19	2
<u>5° C</u>	18	4
TOTAL RESPUESTAS	59	6

PREGUNTA 6: *Valora del 1 al 10 el proyecto , siendo 1 la menor puntuación y 10 la mayor puntuación.*

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
<u>5°A</u>								2	14	6
<u>5°B</u>				1	1	2	2	2	9	4
<u>5°C</u>				1	1			8	9	4
<u>TOTAL RESPUESTA</u>				2	2	2	2	12	29	16

ASPECTO DE EVALUACIÓN	ACTUACIÓN DOCENTE
-----------------------	-------------------

PREGUNTA 1: *¿Consideras que he realizado actividades entretenidas, variadas y dinámicas?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	22	0
<u>5° B</u>	21	0
<u>5° C</u>	21	1
<u>TOTAL RESPUESTAS</u>	64	1

PREGUNTA 2: *¿Consideras que mis explicaciones te han ayudado a comprender la actividad a realizar?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	22	0
<u>5° B</u>	21	0
<u>5° C</u>	22	0
<u>TOTAL RESPUESTAS</u>	65	0

PREGUNTA 3: *¿Crees que me he preocupado por aclarar las dudas antes, durante y después de cada una de las actividades?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	19	3
<u>5° B</u>	19	2
<u>5° C</u>	21	2
<u>TOTAL RESPUESTAS</u>	59	6

PREGUNTA 4: *¿Consideras que me he preocupado en ayudarles a mejorar en las dificultades encontradas durante la práctica del Kin-Ball?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	20	2
<u>5° B</u>	20	1
<u>5° C</u>	21	1
TOTAL RESPUESTAS	61	4

PREGUNTA 5: *¿Crees que les he animado durante la realización de los ejercicios?*

	<u>SI</u>	<u>NO</u>
<u>5° A</u>	20	2
<u>5° B</u>	18	3
<u>5° C</u>	16	6
TOTAL RESPUESTAS	54	11

PREGUNTA 6: *Valora del 1 al 10 mi actuación como profesor, siendo 1 la menor puntuación y 10 la mayor puntuación.*

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
<u>5°A</u>							1	5	7	9
<u>5°B</u>							4	2	7	8
<u>5°C</u>					1		3	3	9	6
TOTAL RESPUESTA					1		8	10	23	23