

BIJBOL: JUEGO ALTERNATIVO, COEDUCATIVO E INCLUSIVO

BIJBOL: ALTERNATIVE SPORT, COEDUCATIONAL AND INCLUSIVE

Tere Miña Encinas, maestra de Educación Física del CEIP Carmen Cabezuelo de Madrid... Correo electrónico: terebijbol@hotmail.es

Resumen

En los años 90 se produce un boom de los Juegos y Deportes Alternativos. Actualmente asistimos a un nuevo boom. Tanto en España como en otros lugares del mundo.

Los beneficios que ofrecen los Deportes Alternativos a nivel educativo pueden sintetizarse en que: favorecen la implicación de los jugadores independientemente de sus capacidades o habilidades; son una alternativa al ocio fuera del ámbito escolar; fomentan hábitos de vida saludables; se produce transferencia en todos los aspectos, bidireccionalmente hacia los "grandes" Deportes. Presentamos el Bìjbol, como juego alternativo coeducativo e inclusivo, que se desarrolla en el ámbito educativo bajo el lema: APRENDER-DISFRUTAR-COLABORAR.

Palabras clave: juego alternativo, coeducativo, inclusivo

Abstract

In the 90s there was a boom in Sport Alternative Games. We are currently witnessing a new boom. Both in Spain and in other parts of the world. The educational benefits offered by Alternatives can be summarised as follows: they encourage the involvement of players regardless of their abilities or skills; they are an alternative to leisure outside the school environment; they promote healthy lifestyle habits; they produce transfer in all aspect, bidirectionally towards Sports. We present Bìjbol, as an alternative coeducational and inclusive game, which is developed in the educational environment under the slogan: LEARN-ENJOY-COLLABORATE.

KEY WORDS alternative_game, coeducational, inclusive

Introducción

Definición

La definición del Bìjbol es toda una declaración de intenciones: es un juego alternativo, predeportivo, educativo, coeducativo, inclusivo, de contacto, de invasión, de cancha compartida. Se trata de meter el mayor número de goles en la portería contraria, con una pelota gigante, la cual no se puede coger, ni retener, si golpear con cualquier parte del cuerpo (cabeza, manos, pies...), con ausencia de porteros y prohibición de entrar en las áreas. Pretende desarrollar las Habilidades Motrices Básicas, las Destrezas Específicas, los Valores Universales del Deporte y las Habilidades Sociales.

Es educativo porque nace en el ámbito escolar. Coeducativo e inclusivo pues todos los Juegos y Deportes alternativos los son por definición. Pero además el Bìjbol lo es por reglamentación. El poder tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo posibilita que todo el alumnado pueda participar. Jugadores más hábiles con la mano pueden hacer uso de ella; los más hábiles con los pies, pueden utilizarlos. En este sentido, además, en el Bìjbol se produce transferencia en los dos sentidos. Alumnado que en extraescolares practica fútbol usa más las técnicas futbolísticas en las que los segmentos inferiores son más utilizados; los que practican Baloncesto o Voleibol emplean los segmentos superiores llevando a cabo técnicas específicas de estos Deportes. La transferencia en el otro sentido la podemos observar cuando a posteriori el alumnado no interesado por otros Deportes se vuelve más competente en ellos, incluso, muestra predisposición a su práctica tanto dentro como fuera del Centro. Por último, es un juego de contacto, de invasión, de cancha compartida.

Queremos incidir en el objetivo que es marcar el mayor número de goles en la portería contraria. Priman las acciones de ataque frente a las defensivas. En los comienzos orientamos a los estudiantes para que sean conscientes de cuál es su campo, su portería y hacia dónde deben dirigir la pelota, hacia dónde deben dirigir sus ataques, sus goles.

Pretende desarrollar las Habilidades Básicas, estando presentes los desplazamientos, los giros y los saltos; las Destrezas Específicas como los lanzamientos y las recepciones entendidas como despejes orientados (la pelota no se puede agarrar, ni retener); los Valores Universales del Deporte, los valores del movimiento Olímpico, del Olimpismo, como son el afán de superación, el esfuerzo, la solidaridad, el juego limpio o "fair play", respeto tolerancia... Así como las Habilidades Sociales: empatía, entre estudiantes, de mi a ellos (no se me olvida que he sido niña y me ha gustado muchísimo jugar a todo), de ellos a mi (me puedo equivocar, les tengo que corregir, valorar y motivar); asertividad, patente a la hora de establecer grupos, organizar equipos teniendo en cuenta que son jugadores y adversarios (no amigos, ni enemigos) y de autoarbitrarse.

En definitiva, fomenta el desarrollo integral de la persona, no solo a nivel motriz, sino cognitivo, social y afectivo.

Declaración de Intenciones que para que se queden en eso, en intenciones y se hagan realidad han sustentarse en un Reglamento y en un Propuesta Didáctica, para Primaria, Secundaria y Bachillerato.

Reglamento

Se trata de meter el mayor número de goles desde cualquier lugar y situación de juego, en la portería contraria con una pelota gigante, sin poder agarrarla, con ausencia de porteros y prohibición de entrar en las áreas.

Regla 1. El material

El material utilizado es una pelota grande de cincuenta centímetros (50 cm.) de diámetro, con cubierta de PVC y rellena de aire en su interior.

Regla 2. El campo de juego

Se juega en el campo de fútbol-sala o balonmano.

Regla 3. El gol

El gol es válido cuando la pelota rebasa la línea de portería en su totalidad. En algunos torneos se puntúa con 1 punto si el gol se produce de saque de banda directo, 2 si es de jugada y 3 si se mete gol desde el propio campo o gol olímpico.

Regla 4. Los jugadores

En cada equipo juegan ocho jugadores que son tanto atacantes como defensas dependiendo de la situación de juego. No hay porteros. (Al ser un juego educativo el número de jugadores se puede adaptar al número de personas que integren un grupo o clase).

Regla 5. Duración

Un partido de Bìjbol dura treinta minutos, dividido en dos tiempos de quince y con un descanso intermedio de cinco. En el descanso los jugadores cambian de campo.

En caso de empate se jugará una prórroga que finalizará cuando uno de los equipos marque gol.

Regla 6. El saque inicial

Una vez sorteados los campos los jugadores de cada equipo se sitúan dentro de su área de defensa. El partido comienza cuando el profesor, monitor o árbitro lanza la pelota al aire desde el centro de la línea de banda y los jugadores salen corriendo a disputarla. Tras el descanso los equipos cambian de campo y se inicia la segunda parte de igual modo. Si hubiera prórroga también se comienza así.

Regla 7. Está permitido

Desplazar la pelota mediante golpes, botes o rechaces con cualquier parte del cuerpo. Se puede rodar la pelota.

Tocar la pelota estando ésta dentro del área invadiendo el espacio aéreo, pero sin pisar los jugadores la línea del área o dentro de ella.

Regla 8. No está permitido

Estar dentro de las áreas (excepto en el saque de portería o de falta que la realizará un único jugador).

Retener la pelota ni entre las manos ni entre los pies.

Zancadillear, golpear, empujar o agarrar a los jugadores.

Regla 9. Las faltas

Las infracciones cometidas se sancionan con falta. Todos los saques de falta pueden ir directamente a portería. La pelota se coloca en el suelo en el lugar donde se produjo la infracción y se golpea con el pie o con la mano. Se puede colocar barrera a tres metros de la pelota siempre y cuando haya espacio suficiente entre el lugar de la falta y el área.

Si un atacante se mete dentro del área contraria se pita falta. Ésta será sacada por un jugador del equipo contrario desde el lugar por el que entró el atacante, aunque el encargado de sacar tenga que situarse dentro de su área.

Regla 13. El saque de esquina

Cuando la pelota es enviada fuera del campo por la línea de fondo por el equipo defensor, un jugador del equipo atacante pondrá la pelota de nuevo en juego colocando la pelota en la esquina más cercana al lugar por donde salió y la golpeará con la mano o con el pie. Los jugadores defensores no podrán estar a menos de tres metros de la pelota. Se permite es gol olímpico.

Regla 14. El saque de banda

La pelota sale cuando bota tras la línea de banda. Si un jugador estando fuera toca la pelota que está dentro del terreno de juego o en el espacio aéreo exterior no se considera fuera.

Saca el equipo contrario del último jugador que tocó la pelota. Se saca desde el punto por donde salió golpeándola con el pie o con la mano.

Se puede lanzar directamente a portería, pero no podrá situarse ningún jugador del equipo contrario a menos de tres metros de la pelota.

No se permite autopase.

Figura 1

Infografía o visualthinking (VT): Síntesis del Reglamento



Propuesta didáctica: UDD para Primaria y Propuesta para Secundaria y Bachillerato

Introducción

El Bìjbol es un juego alternativo, predeportivo, educativo, coeducativo, inclusivo, de contacto (invasivo).

Se trata de meter el mayor número de goles en la portería contraria con una pelota gigante, sin poder agarrarla, con ausencia de porteros y prohibición de entrar en las áreas.

Pretende desarrollar las Habilidades y destrezas motrices básicas, los Valores Olímpicos y las Habilidades Sociales.

Para la elaboración de las pautas concretas de actuación hemos de valorar el tipo de persona que queremos ayudar a formar, el entorno social, las características del centro, el material de que disponemos, la edad de los alumnos, el número, su nivel motriz... Condicionantes que consideramos en la siguiente propuesta. Así estamos hablando de un grupo de 24 alumnos/as de 5º de Primaria del C.E.I.P. Carmen Cabezuelo de Madrid, que participará junto a otros 300 alumnos de diversos centros de la capital en las Jornadas de Bìjbol en el Polideportivo de Aluche en el mes de abril.

Objetivos

- Desarrollar las habilidades y destrezas básicas a través del Bìjbol.
- Respetar las normas del juego.
- Conocer las reglas básicas del Bìjbol
- Transferir los contenidos aprendidos de otros deportes como el baloncesto, el fútbol, el balonmano y el voleibol a este nuevo deporte alternativo, y viceversa: aplicar aspectos técnicos y tácticos de Bìjbol cuando juguemos a otros deportes
- Conocer una nueva forma de ocupar el tiempo libre.
- Participar y disfrutar en el juego de forma activa y participativa independientemente del nivel de destreza alcanzado tanto en situaciones reales de juego como en la Jornada de Bìjbol Madrid.
- Aprender a desenvolverse con materiales novedosos como balones gigantes, de rugby, pelotas de tenis, etc., sacándoles el máximo partido.

Contenidos

Nos basamos en los Contenidos, Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje Evaluables del DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.

Iniciación a las tácticas de defensa y ataque en el Bìjbol.

3. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando las reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en el juego.

3.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

3.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo a unos parámetros espacio-temporales.

Valoración del esfuerzo para superar las dificultades y desarrollar las capacidades físicas propias. Respeto a la diversidad de capacidades físicas de los demás

7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

7.1. Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños de la clase.

7.2. Toma conciencia de las exigencias y valora el esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Valores del deporte. Juego limpio. El Bójbol como herramienta para la resolución de situaciones conflictivas.

9. Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

9.2. Explica a sus compañeros las características del juego practicado en clase y su desarrollo.

9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

El Bójbol y las nuevas tecnologías.

12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

12.1. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

12.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura limpia y utilizando programas de presentación.

12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Los valores de la competición. El juego limpio. El respeto a las reglas. El afán de superación.

13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en la actividad física y en el juego, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.

13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

13.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Competencias

Comunicación lingüística, mediante ella accedemos a las normas que rigen el Bìjbol y al vocabulario específico del mismo.

Competencia digital, a través de las tecnologías accedemos a gran cantidad de información audiovisual que debemos decodificar: webs, blogs, vídeos, fotos...

Aprender a aprender. Facilita el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias estableciendo metas alcanzables.

Competencias sociales y cívicas, El Bìjbol propicia la educación de habilidades sociales. Como actividad física colectiva es un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuye al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La aceptación de reglas y la valoración de la diversidad con lleva a asumir las diferencias, así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. Las actividades competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Contribuye en la toma decisiones, la auto superación, perseverancia y actitud positiva. Así como en la organización y arbitraje en los partidos de Bìjbol.

metodología

Vamos a hibridar tres modelos en menor o mayor medida: Modelo de Aprendizaje cooperativo y Modelo de Educación Deportiva, grupos pequeños heterogéneos corresponsables, que practican y aprenden el juego de manera divertida, potenciando los aspectos tácticos de cara a la participación en la Jornada de Bìjbol de Madrid; y Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) que da importancia a la emoción de los juegos, la transferencia a otros deportes, centrando la atención sobre los mecanismos de percepción y toma de decisiones, dándole menos importancia al mecanismo de ejecución, favoreciendo el desarrollo de habilidades tácticas en situaciones reales de juego, la interacción social entre compañeros y las habilidades sociales y emocionales.

Aprendizaje constructivo, significativo, funcional en un ambiente abierto y positivo, centrado en la pedagogía del éxito y el esfuerzo.

Las técnicas de enseñanza adoptadas serán el descubrimiento guiado, reproducción de modelos y búsqueda e instrucción directa.

La organización será el gran grupo en un primer momento para la explicación de las reglas y posteriormente en el análisis, debate, de las situaciones; y pequeños grupos durante la mayoría de las sesiones.

Clase invertida (flipped-classroom) para aumentar el compromiso motor.

Recursos

Materiales: pelota gigante, petos de colores, monográfico del Bijbol, PDI

Tecnológicos: www.bijbol.es, <http://youtu.be/N-EnOfciHHg>, vídeos propios, Visual Thinking.

Instalaciones: pista polideportiva y sala de ordenadores.

Evaluación

Será formativa y continúa, observando y registrando los comportamientos. Atendiendo a los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Nos inclinamos hacia una Evaluación Compartida: vamos a evaluar el aprendizaje de los alumnos, autoevaluación y evaluación de los compañeros; y vamos a evaluar la propia práctica docente, reflexión personal de la Unidad Didáctica y su desarrollo; también nos exponemos a la valoración por parte de los alumnos de nuestra función.

La vamos a realizar con los siguientes instrumentos de evaluación:

Alumnado

Heteroevaluación: A través de una Rúbrica expuesta y un Registro Anecdótico

Tabla 1.

Rúbrica

	Bijbolista Principiante	Bijbolista Bueno	Bijbolista Experto
Habilidades Motrices Básicas	Se desplaza pocas veces a por la pelota y no busca desmarques	Se desplaza y se desmarca habitualmente	Siempre se desmarca y se desplaza a por la pelota en situaciones reales de juego
Destrezas Motrices Específicas	Huye de la pelota, a veces ejecuta pases y realiza saques cuando se le indica	Realiza golpeos, conducciones y recepciones en situación real de juego. Realiza saques dirigidos a compañeras	Utiliza todos los tipos de golpeos, saques, conducciones, regates y despejes con intención de meter gol o pasar a compañeras mejor situadas
Táctica	Alguna vez aplica aspectos tácticos de defensa u ofensa	Muchas veces pone en práctica elementos tácticos de defensa u ofensa	Toma decisiones en defensa u ofensa de forma correcta en cada situación real de juego y en los saques
Seguridad y hábitos saludables	A veces para el juego cuando un compañero se ha hecho daño. Si queja si le pasa a él o a ella	A veces toma medidas para no hacerse daño y para no lesionar a compañeras	Se preocupa por sus compañeras, adversarios y por el/ella misma. Calienta y se hace valedor del juego limpio
Dosificación Del Esfuerzo	Se esfuerza a veces y por indicación	Comienza a regular su propio esfuerzo y su afán de superación	Se autorregula, se afana por superarse y se preocupa por los demás
Reglamento	Comprende las reglas básicas, las aplica a veces y no distingue si lo hacen los demás	Comprende, aplica y respeta las reglas la mayoría de las veces	Conoce, aplica, respeta las reglas y reconoce cuando cualquiera las incumple

Coevaluación: A través de dos fichas (figuras 2 y 3)

Figura 2.

Diana

AUTOEVALUACIÓN

¿Cómo me he comportado en BÍJBOL?

Corro a por la pelota, la se conducir, botar, rodar, pasar y tirar

Conozco el Bíjbol , me esfuerzo y me divierto.

Me implico en la organización, juego limpio, honestidad y deportividad

Respeto a mis compañeros, el material, las normas y a los árbitros

Códigos:

1	POCO o MAL: color rojo.
2	BIEN: color amarillo.
3	MUCHAS VECES: color azul.
4	SIEMPRE: color verde.

Lo mejor que he hecho es:-

Puedo mejorar en:

Tere Miña Encinas

Figura 3.

Coevaluación

	Si	A veces	No
Conduce bien la pelota con manos, bota y rueda			
Conduce bien la pelota con el pie			
Intenta tirar a gol aunque no esté en buena posición			
Pasa la pelota a quién esté en buena posición			
Valora y respeta a lxs compañerxs y adversarixs			
Al final busca con quien chocar "buen partido"			
Qué tal arbitra			

Escribe si quieres algún comentario más

Docente

valoramos nuestra programación: objetivos, contenidos, metodología, temporalización a través de un cuestionario.

Figura 4

Cuestionario para la labor docente

	Si	No	A veces
¿Eran adecuados los objetivos propuestos?			
¿Los contenidos se adecuan a los objetivos?			
¿He motivado lo suficiente para ejecutar las tareas?			
¿Explico con claridad las reglas del Bjjbol?			
¿Mi colocación en la clase es buena?			
¿Ha sido suficiente el tiempo dedicado a la U.D.?			

Sesiones

En la siguiente figura, se puede observar las características principales de cada sesión

Figura 5

Cuadro resumen de las sesiones

<p>SESION 1</p> <p>Reglas básicas</p> <p>Reportaje TV</p> 	<p>SESION2</p> <p>Experimentación del material</p> <p>Relevos, Rondos, "Pato-mareado"</p> 
<p>SESION3</p> <p>Partidos triangulares</p> <p>Cuestionarios Ev.</p> 	<p>SESION4</p> <p>Puntería</p> <p>Jugadas ensayadas</p> 
<p>SESION 5</p> <p>Jornada/Encuentro BÍJBOL en Madrid</p> 	<p>SESION 6</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Coevaluación</p> 

Coeducativo e inclusivo

El BÍJBOL como juego alternativo es, por definición, concepción y reglamentación, coeducativo e inclusivo.

Se definen los Juegos Alternativos como aquellos juegos con más o menos reglas en las que cooperan y compiten todo tipo de jugadores, sin discriminar por razones de sexo, orientación, raza, religión, capacidad, etc.

Nace, surge, y se desarrolla, en el ámbito escolar. Sucede en el año 2.000, durante una sesión de Educación Física para un 6º de Primaria del CEIP Carmen Cabezuelo de Madrid. Como consecuencia de la experimentación de las posibilidades de las pelotas de psicomotricidad, de las pelotas gigantes. Ante un grupo heterogéneo, compuesto por chicos y chicas, con diferentes capacidades.

La regla nº 7, en la que se explica lo que No Está Permitido, fomenta la coeducación y la inclusividad. Así, dice, que “no está permitido repetir saque hasta que lo hayan efectuado todas las jugadoras del equipo. Y así sucesivamente. Favorece la participación de todo el alumnado. Es muy significativo comprobar que aquellos alumnas más participativos ceden el protagonismo a los que no lo son tanto (por miedo a la pelota, por timidez ante el error, por huir de situaciones de contacto). Es muy alentador comprobar cómo el alumnado pasa a implicarse mucho más. Una vez realizado cualquier tipo de saque están deseando volver a entrar en contacto con la pelota, ya sea en situación real de juego o realizando un saque.

Efectivamente se produce transferencia en ambos sentidos.

Alumnado que es más hábil con el pie, que practica principalmente Fútbol o Fútbol sala, utiliza más los gestos técnicos procedentes de estos Deportes; alumnado que es más hábil con las manos, utiliza más los gestos técnicos de Vóleybol o Baloncesto; alumnado que practica Balonmano, comprende perfectamente la regla de no pisar el área, solo invadir el espacio aéreo.

Igualmente, tras volverse competentes en BÍJBOL, son más competentes y desarrollan actitudes hacia los Deportes.

Todo lo explicado otorga sentido a la incorporación del BÍJBOL como Juego alternativo en la práctica docente dentro del área de Educación Física. Volvemos a constatar el carácter coeducativo e inclusivo del juego.

Consideraciones finales

El BÍJBOL, es juego motor alternativo, coeducativo e inclusivo, que se desarrolla en el ámbito educativo bajo el lema: APRENDER-DISFRUTAR-COLABORAR

Presenta una estructura de cooperación-oposición y un conjunto de reglas orientadas hacia favorecer la inclusión en el ámbito de la educación.

Referencias bibliográficas

Miña Encinas, M^a Teresa (2008), El BÍJBOL: un juego para la Educación Física, Madrid.

Navarro Daniel, Collado Ángel, Pellicer Irene (2020): Modelos Pedagógicos en EF, España

Chamorro Carlos, Casas Raquel, Fernández-Rio, J. (2020), Retos, proyectos, medio ambiente, y nuevas tecnologías en EF, INDE, España.

Blázquez Domingo (2010), La Educación Física, INDE, España.

Rubio Laura, Campo Laura, Sebastiani Enric (2014) Aprendizaje Servicio y EF, INDE, España.

Sánchez Pérez M. (2018), Compendium de JyDA para dinamizar, Sevilla.

Diego Molina Ruiz (2021), Profesionales con Mayúscula, España.

Miña M.T. (2015). Juegos y Deportes Alternativos. Cuaderno Khronos.

Ruiz G. (2016) Juegos y Deportes Alternativos. Octaedro.

Miña Encinas, M.T. (2020) Bijbol, tu deporte alternativo ANPE.

Miña Encinas, M.T. (2018), Bijbol, Madrid. Recuperado de <http://www.bijbol.es>