

JUEGA AL PINFUVOTE

Por Juan L. Roca Brines, profesor de Educación Física del IES "Jesús del Gran Poder", de Dos Hermanas (Sevilla), creador del *Pinfuvote*.

Desde mayo de 2009, el término "Pinfuvote" no resulta tan desconocido para muchas personas, pues nos estamos refiriendo a una nueva disciplina deportiva que se fundamenta en "un deporte fusión para una realidad educativa diversa".

EL PINFUVOTE, ha conjugado normas y estrategias del ping-pong, el fútbol sala, el voleibol y el tenis, y se han generado reglas nuevas con su propio reglamento originando un juego-deporte alternativo, sencillo e integrador.

Sus inicios se remontan al año 1992, en una clase de Educación Física, practicando Voleibol. Algunos alumnos y alumnas no participaban en el juego, por sus limitaciones físicas: sobrepeso, escasa movilidad, pocas destrezas... y tenían muchas ganas de jugar. Los integré en el juego permitiendo dar al balón, además de utilizar las manos, con el pie y la cabeza, así como dar un bote en el suelo antes de golpear. Con este nuevo planteamiento, todos pudieron jugar, resultando una clase muy entretenida, que permitió integrar a todos.

En clases posteriores propuse bajar la red a la altura del tenis (1,07 m.) para disminuir la dificultad y como querían participar más alumnos, usé el campo de baloncesto o el de fútbol sala-balonmano, en función del número de jugadores. En definitiva utilicé una serie de estrategias que les permitían incorporarse al juego y las modificaciones resultaron innovadoras y divertidas. Ante los resultados el PINFUVOTE fue registrado en el Registro de la Propiedad Intelectual el pasado 2009.

Esta nueva modalidad deportiva es muy atractiva, porque permite golpear el balón con las manos, pies o cabeza, siendo fácil su ejecución, al jugarse con reglas sencillas, y utilizar un balón de espuma que no produce daño. En síntesis el juego es integrador, no sexista y nada violento.

En el Pinfuvote se reutilizan las instalaciones existentes, el campo se adapta al número de participantes que pueden oscilar entre 2 y 20 jugadores.

Si son 2 contra 2 pueden jugar en una pista de padel, 4 contra 4 en una pista de tenis, 6 contra 6 en pista

de voleibol, 10 contra 10 en baloncesto y desde 14 a 20 en fútbol-sala/balonmano. Los campos de juego se dividen en dos partes iguales separadas por una red (igual que tenis) a 1'07 metros de altura.

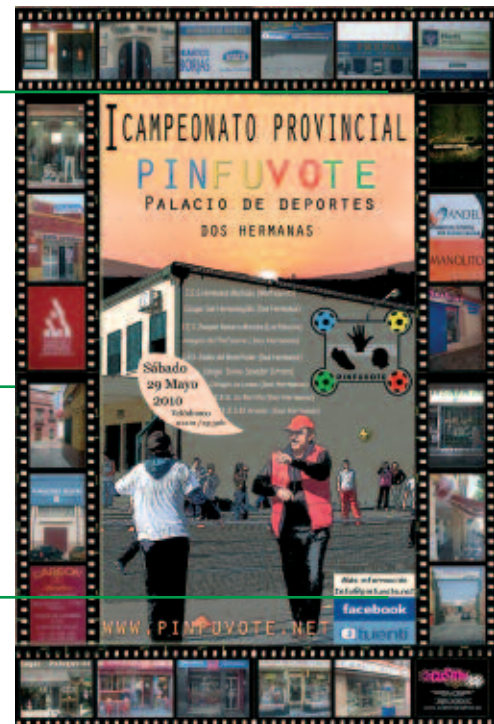
El juego comienza con un saludo y sorteo del campo o saque. Antes de comenzar el partido, los capitanes facilitarán al árbitro la lista con el orden de saque de sus jugadores y el balón se pone en juego mediante un saque desde un círculo ubicado en el centro de cada campo y su diámetro varía según la pista que se vaya a utilizar.

Se consigue punto cuando el balón bota en el campo contrario dos veces seguidas, no rebasa la red o sale fuera del campo. La puntuación será igual que se hace en Voleibol, cada set vale 25 puntos, excepto el 5º y último que se jugará a 15 puntos.

Un jugador en posesión de saque puede anotar un máximo de 3 puntos, cuando esto se consigue, sacará otro jugador del mismo equipo y se producirá un cambio total en las dos zonas de los dos equipos para una mayor motivación (Regla de los 3 puntos).

Para acceder a más detalles, se ha elaborado un DVD 1 didáctico colgado en la web, www.pinfuvote.net, para disponer de una información más completa del reglamento y otros aspectos formales del juego.

Hay que destacar la gran difusión por los medios de prensa en sus ámbitos locales, provinciales y nacionales e Internacionales y en *youtube*. Se han llevado a cabo también actos de presentación dirigidos al profesorado de Educación Física.



Recuerda el blog y la página web
www.pinfuvote.net

Si quieres contactar: info@pinfuvote.net

PROFESORES Y ALUMNOS ANTE LA ESCUELA 2.0

Por Inés María Monreal, profesora de Secundaria, asesora del Centro de Formación e Innovación Educativa (CFIE) de Segovia, profesora asociada de la Escuela Universitaria de Magisterio de Segovia.

Al comienzo del presente curso escolar hemos asistido al nacimiento del proyecto más ambicioso a nivel nacional, en lo que a las TIC se refiere en el ámbito de la educación, que es Escuela 2.0.

EN principio, los beneficiarios son los alumnos de 5º primaria y 2º ESO. Las previsiones iniciales eran dotar de un portátil a 400.000 alumnos y 20.000 profesores y digitalizar 14.400 aulas. Uno de los objetivos preestablecidos era desarrollar la competencia digital a los niños de 5º de primaria, y que con el portátil junto con la Pizarra Digital Interactiva, llegara Internet a todas las aulas y con ello conseguir una mejor inmersión y adaptación a la sociedad de la información. En palabras de la vicepresidenta del Gobierno: *“El proyecto no se queda en la mera distribución de ordenadores entre los alumnos, queremos que la escuela se integre y forme parte activa de la sociedad de la información”*. Por ello, se pretende trascender la mera alfabetización instrumental con las TIC y generar nuevos modelos educativos adecuados a la realidad de la sociedad tecnológica.

Si consideramos que las TIC han logrado una transformación importante dentro de la sociedad actual en el tratamiento, acceso y transmisión de la información, en el ámbito de la educación, el aprendizaje sobre las TIC y con las TIC se ha consolidado como un nuevo derecho educativo del alumno. No considero que la progresiva integración de las TIC en la educación sea exclusivamente una labor que el profesorado deba realizar individualmente, sino una tarea de equipo en la que cobra un papel importante la política que en este sentido tenga el centro educativo. La eficiencia y la eficacia de las TIC viene

derivada del trabajo conjunto de muchos, y, en este sentido, es necesario promover la optimización de los esfuerzos para que todo “funcione”.

Este cambio ha llevado a replantearse, en el ámbito de la educación, la metodología de la enseñanza, introduciendo nuevos cauces de conocimiento acordes con los entornos de aprendizaje de los alumnos y con la diversidad de los mismos, dado que con el uso de las TIC se puede adaptar el ritmo de trabajo a los diferentes niveles que puedan existir entre distintos alumnos del mismo aula. En esta metodología también se da cabida a una ampliación del ámbito de la escuela con nuevos espacios de búsqueda y elaboración de información, es decir, el aumento de fuentes de acceso a contenidos y todo ello, reforzado por el proyecto actualmente en marcha denominado Escuela 2.0.

El perfil del profesorado

Siguiendo las directrices de la UNESCO (2008) considero al docente responsable de elaborar técnicas de aprendizaje que faciliten el uso de las TIC por parte de los alumnos para que aprendan de una manera más autónoma y adquieran nuevos canales de comunicación.

A la par que el rol del alumno, el rol del profesor varía a medida que cambian los modelos de enseñanza-aprendizaje de la escuela basados en las TIC. El método de enseñanza tradicional giraba en torno al profesorado, sin embargo, el desarrollo competencial y la integración de las TIC en el aula, requieren que el profesor deje de ser el centro de la enseñanza para pasar a ser el acompañante del proceso de formación del alumnado; que el profesor no se centre exclusivamente en enseñar contenidos sino que enseñe a aprender adquiriendo la competencia de aprender a aprender.

¿Estamos asistiendo a la eclosión de nuevas formas de aprender? La respuesta es que sí, que no toda la información pasa por las explicaciones del profesor, y que los alumnos recurren cada vez más a la Red para solucionar las dudas que les van surgiendo tras el desarrollo de los temas del programa de la asignatura.



El concepto de “acompañante” de este proceso es acertado, dado que el papel del mismo no solo es el de enseñar sino también el de orientar al alumno ayudándole a que desarrolle autonomía a nivel personal y académico.

Apunto dos pilares en los que se basa el rol del docente:

- La orientación en las actividades y la ayuda a que los alumnos desarrollen la competencia de aprender a aprender, ayudándolos a contrastar y discriminar las informaciones encontradas.
- El asesoramiento en la planificación de las actividades en el plano metodológico y curricular unido al impulso hacia el trabajo en equipo.

Por tanto nos alejamos del concepto de profesor como única fuente de aprendizaje y conocimiento en el aula y pasamos a considerarlo como un guía en el aprendizaje del alumno a través de la integración metodológica y didáctica de las TIC. Teniendo en cuenta

El modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional cambia sustancialmente con la implantación de las TIC.

que los estudiantes, actualmente, piensan y procesan la información de manera diferente a la de sus precursores el docente se convierte en organizador y supervisor de las actividades TIC realizadas por los alumnos.

Este cambio conceptual del rol del profesor en lo referente a las TIC en la educación, pasa necesariamente por el desarrollo de la competencia digital. En nuestras aulas encontramos profesores que utilizan las nuevas tecnologías multimedia asiduamente y que adaptan las TIC a los contenidos curriculares que imparten, preparando contenidos curriculares digitales y esforzándose por sacar máximo rendimiento a las TIC en su labor docente. Por otro lado, también encontramos otros que, aun habiendo adquirido la competencia digital, no buscan nuevos enfoques de uso de las TIC en el aula y se estancan en un uso meramente instrumental sin incidir en la calidad de la enseñanza dentro de la era digital; y, por último, encontramos docentes que no tienen en absoluto desarrollada la competencia digital. Esta circunstancia puede venir derivada por la desmotivación que le provoca la impresión de no ser capaz de adaptarse a un mundo complejo y en permanente transformación como es el de las TIC y a la sensación de que se trata de una herramienta que los propios alumnos, educados en la era digital, manejarán siempre mejor que él

mismo. La inseguridad que le provoca todos estos factores le hacen completamente refractario a la adquisición y puesta en práctica de estas competencias

En otras ocasiones, el rechazo viene derivado del desconocimiento de las posibilidades y usos que pueden tener las TIC. En cualquier caso, la motivación por aprender es indiscutiblemente la base para adquirir recursos ante las dificultades de un medio al que ha sido necesario adaptarse muy rápidamente y completamente nuevo para las generaciones menos jóvenes de docentes.

El perfil del alumno

Considero la competencia digital del alumno como una competencia transversal, es decir, que debe ser desarrollada en todas las áreas. Y por ello gracias a la utilización continua y eficaz de las TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de éstas. Teniendo en cuenta que los alumnos de hoy en día tienen preferencia por los soportes digitales a la hora de realizar una búsqueda de información, se puede decir que son tecnológicamente más competentes. El perfil del alumno estándar que nos encontramos en los centros educativos ya tiene adquirida una competencia digital básica pero la mayoría no sabe utilizar las TIC como herramienta didáctica. Esta circunstancia requiere un compromiso formativo del profesorado para poder aplicar las TIC en su labor docente diaria.

El modelo de enseñanza – aprendizaje tradicional cambia sustancialmente con la implantación de las TIC. A través de una adecuada utilización de las herramientas tecnológicas el alumno ganará en autonomía y automotivación y adquirirá capacidades de análisis, síntesis y trabajo en equipo.

Soy conocedora de que el perfil del alumno ante las TIC no es genérico debido a que no todos los alumnos tienen el mismo acceso a la red ni tienen desarrollado el mismo nivel competencial en relación a las TIC. A los alumnos nacidos entre mediados de los noventa y del 2000 en adelante se les denomina nativos digitales que piensan y procesan la información de forma diferente dado que han nacido en una sociedad tecnológicamente avanzada si la comparamos con la sociedad en la cual se desarrollaron generaciones anteriores; sienten fascinación por las nuevas tecnologías y tienen enorme facilidad para desenvolverse con ellas teniendo preferencia por la imagen frente al texto.

A modo de conclusión, y como reflexión en voz alta, el proyecto escuela 2.0 necesita, para llevarse a efecto de manera efectiva, de un cambio en los modelos de aprendizaje tradicionales, una adecuación a las nuevas necesidades que marca la sociedad de la información y la comunicación, y una formación permanente que ayude a conseguir al docente la competencia digital.