



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

UN NUEVO DEPORTE ALTERNATIVO: EL BROKENBALL

Roberto Emiliano López Sánchez

Maestro en el C.R.A. Guareña (Guarrate). España.

Francisco J. Sánchez Sánchez

Maestro en el CEIP Sierra de Francia (La Alberca). España.

David Sánchez Plaza

Maestro en el CRA Los Almendros (Segovia)

Félix Julio Sánchez Hernández

Maestro en el CRA Los Arévacos (Arévalo). España.

Luis Ignacio González Rodríguez

Maestro en el CEIP José Herrero (Salamanca). España.

Miembros de la Grupeta37. Email: grupeta37@gmail.com

RESUMEN

En el presente artículo se pretende presentar un nuevo deporte alternativo creado por cinco maestros de Educación Física de Salamanca (España). El "Brokenball", es un deporte mezcla de otros existentes, como: voleibol, fútbol, tenis. Ha sido creado buscando que sea divertido y motivador para los alumnos y que a su vez sea adaptable a los diferentes condicionantes y distintas aulas en las que impartimos clase. La Grupeta37 (grupo de maestros de ed. Física de Salamanca), consciente de la importancia del deporte en los tiempos actuales, donde predomina una vida sedentaria, ha creado este deporte para intentar paliar el sedentarismo, ofreciendo una actividad motora motivadora.

PALABRAS CLAVE:

Brokenball; deporte alternativo; golpes; recreación, diversión.

1. INTRODUCCIÓN.

El constante auge de los deportes alternativos supone una motivación extra, tanto para el docente por buscar una nueva forma de educar a los alumnos, como para los alumnos por encontrar una actividad física totalmente desconocida y cercana, ya que se basa en contenidos que ellos ya conocen.

Por esta razón, la Grupeta37 formado por 5 maestros de Salamanca, nos propusimos la creación de un deporte alternativo. Este deporte ha surgido tras muchas horas de lluvias de ideas y de probar diferentes actividades en nuestras aulas de EF, buscando un objetivo común: crear algo nuevo, motivante, divertido y polivalente. Buscando que sea un recurso útil para docente y alumno, además de contribuir al desarrollo global de éste. ¿Cómo?

- A nivel físico a través del trabajo de la coordinación dinámico general y específica, del trabajo de habilidades motrices y capacidades perceptivo-motrices.
- A nivel cognitivo mediante el conocimiento de unas normas a través de las cuales elaborar estrategias técnicas y tácticas individuales y cooperativas y un desarrollo social, constituyendo un recurso útil para ocupar su tiempo libre junto a otros y a su vez, consolidar unos hábitos saludables relacionados con la actividad física.

De este modo, lo que empezó siendo un juego predeportivo evolucionó hacia un juego alternativo, exigiendo la elaboración de una unidad didáctica que lo respaldase para su desarrollo como tal.

En las diferentes reuniones de nuestro grupo, como al contar con la presencia de otros compañeros para su práctica, surgían dudas, problemas, variantes y posibles alternativas. Todo esto contribuyó a la elaboración de un reglamento, dándonos cuenta de cómo habíamos creado lo que quizá pueda llegar a ser un nuevo deporte alternativo.

Como resultado, un recurso aplicable respetando la lógica interna del área a toda la etapa de educación primaria:

- En el primer y segundo nivel a través de la familiarización con diferentes juegos de iniciación y desarrollando el esquema corporal.
- En el tercer y cuarto nivel mediante diferentes juegos predeportivos y adaptaciones, estimulando las habilidades motrices básicas
- En el quinto y sexto nivel a través de un juego alternativo, más reglamentado, exigiendo cierta eficacia en su desarrollo, trabajando las habilidades motrices específicas y asentando las bases necesarias para la posterior iniciación deportiva que tendrá lugar en la Educación Secundaria Obligatoria.

En definitiva, un juego de fácil ejecución, que no requiere de recursos extraordinarios ni de capacidades físicas o técnicas específicas e igualmente, un juego que no admite exclusión por motivo de sexo o edad.

La unidad didáctica desarrollada, va dirigida a alumnos de primaria y de secundaria (con un deporte más reglado). En cada propuesta se introducen variantes que pueden adaptarse a cualquier nivel y circunstancia.

2. EL BROKENBALL.

2.1 ¿QUÉ ES?

El **BROKENBALL** es un deporte alternativo colectivo, jugado en una cancha dividida por una red. En él se mezclan reglas de otros ya existentes y que busca la combinación de técnica, fuerza y habilidad.

Se juega con dos equipos de 7 u 8 jugadores que deben conseguir ganar un partido al mejor de 3 sets.

En este deporte de golpesos, se puede golpear la pelota con cualquier parte del cuerpo, manos, cabeza, pies, rodillas, etc. La pelota debe ser golpeada al menos 3 veces por cada equipo antes de pasar al otro lado de la red y ningún jugador puede golpearla de manera seguida dos veces. También existen otros dos jugadores por equipo, los brokenlanzadores, situados en el lado contrario de la red que deben intentar golpear con unas pelotas pequeñas de foam el balón antes de que reciba el equipo contrario, desviando la trayectoria y ayudando a conseguir puntos para su equipo.

Es un deporte muy dinámico, ya que todos los jugadores se encuentran en constante movimiento y participando en el mismo. Además, gracias a las rotaciones existentes, todos los participantes van a desempeñar los diferentes roles que hemos creado en el juego.

Se juega en una cancha de 12x5 metros, con una red divisoria a 2 metros del suelo. En definitiva, un juego con el que se pretende que los alumnos consigan un desarrollo global de la coordinación, de las habilidades motrices y buscando una mejora de la condición física del alumno.

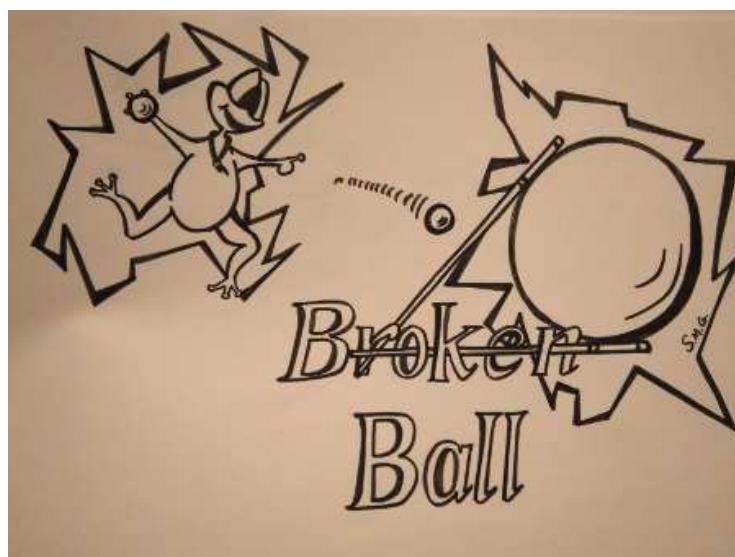


Figura 1. Logo del Brokenball.

2.2 ¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en hacer más puntos que el rival, utilizando un balón gigante (de unos 35 cm de diámetro). Se puede golpear el balón con cualquier parte del cuerpo, dando cada equipo antes de pasar el balón al campo contrario 3 toques (como mínimo) o 4 (máximo). En cada equipo habrá otros jugadores (los brokenlanzadores) situados en el campo contrario en una zona delimitada y que tratarán de desviar la trayectoria del balón gigante con unas pelotas de 7 cm de espuma antes que recepcione el equipo contrario.



Figura 2. Presentación del Brokenball en el GR37 de Salamanca (Saque).



Figura 3. Presentación del Brokenball en el GR37 de Salamanca.

3. REGLAMENTO.

3.1 ROLES

- **BROKEN GOLPEADOR:** Formas parte de un equipo y tu colocación en la pista es compartida con más jugadores de tu equipo.
- **BROKEN LANZADOR:** Formas parte de un equipo, pero tu colocación en la pista es distinta a los demás jugadores.
- **RECOGEPELOTAS:** Recoge las pelotas que lanzan los broken lanzadores y las acerca para que puedan continuar el juego.
- **ARBITRO-ANOTADOR:** Presta atención a la explicación de las normas de la actividad y ayuda a que se cumplan. Lleva la contabilidad de los puntos en el acta.

3.2 CAMPO

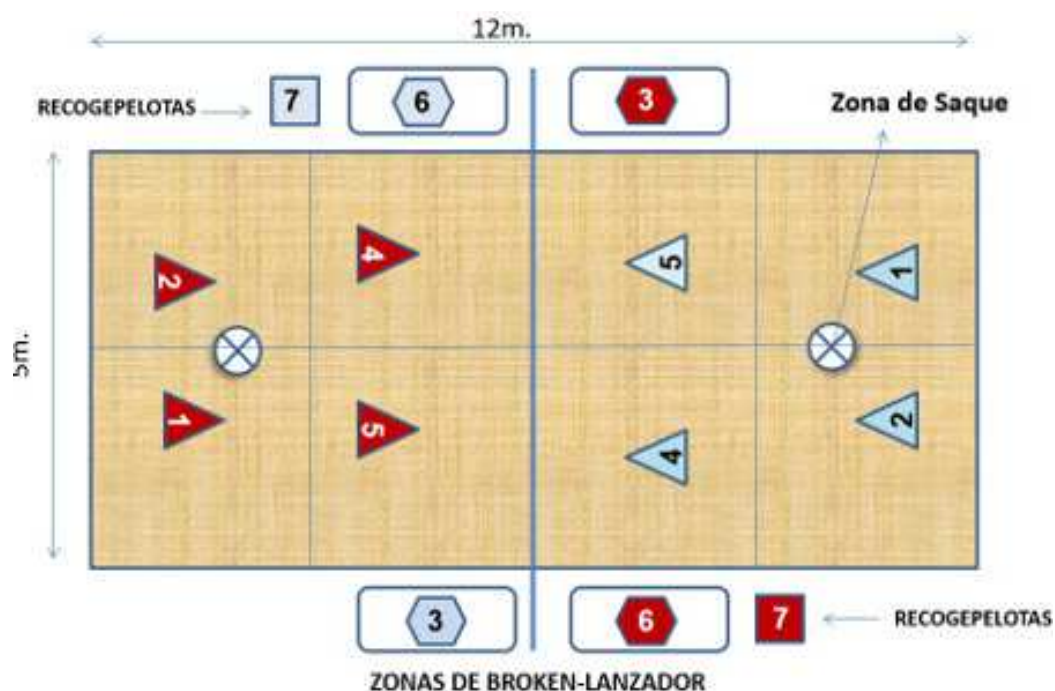


Figura 4. Campo y zonas en el Brokenball.

3.3 LA RED, EL BALÓN Y LAS PELOTAS

- La red: se coloca a 2 metros de altura pero se podrá adaptar según las características de los jugadores.
- El balón es una de las principales características del juego. Tiene unos 35 cm de diámetro y debe ser ligero y con buen bote.



Figura 5. Pelotas de Brokenball

- Las pelotas de los broken-lanzadores son pequeñas (de unos 7 cm de diámetro) y de foam preferiblemente para prevenir posibles accidentes.



Figura 6. Pelotas de los broken-lanzadores.

3.4 NORMAS

- Antes de pasar el balón al otro campo, cada equipo debe realizar 3 golpes mínimo y máximo 4 (se puede modificar según nº jugadores).
- Ningún jugador puede golpear dos veces seguidas el balón.
- El balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo.
- Los broken-lanzadores solo pueden golpear al balón con sus pelotas cuando el balón se encuentre en el campo contrario al de su equipo y antes de que algún jugador contrario recepcione la jugada.
- El inicio del juego se realiza por el jugador de la zona nº2 y desde la zona de saque establecida y con la ayuda de un compañero que le sujetará el balón.
- Cada vez que un equipo recupera el saque todos los componentes del equipo rotan (sentido de las agujas del reloj): broken-golpeadores, broken-lanzadores, recoge pelotas y anotador si lo hubiera.

3.5 ANOTACIÓN

- El partido se juega al mejor de 3 sets de 15 puntos cada uno. Ganando con una diferencia de 2 puntos.
- Existen 3 tipos de puntuaciones:
 - 1 punto cuando la pelota caiga al suelo, bote fuera del campo, den menos de tres golpes o más de 4, dos golpes seguidos, etc.
 - 2 puntos (BROKEN) cuando el broken-lanzador impacta a la pelota enviada por su equipo antes de que recepcione el equipo contrario y ésta modifica su trayectoria y cae al suelo.
 - 3 puntos (REBROKEN) cuando además de todo lo anterior los tres golpes de un equipo se realicen con tres partes del cuerpo diferentes (verbalizadas), por ejemplo: cabeza, rodilla, mano.
- Existe una hoja de anotación:

ACTA DEL PARTIDO DE BROKENBALL									
ÁRBITRO:									
ANOTADOR:									
JUGADOR A EQUIPO 1					JUGADOR A EQUIPO 2				
1					1				
2					2				
3					3				
4					4				
5					5				
6					6				
PUNTAJE DE SETS					PUNTAJE DE SETS				
SET 1	SET 2	SET 3	RECORDE JUGADOR	RECORDE EQUIPO	SET 1	SET 2	SET 3	RECORDE JUGADOR	RECORDE EQUIPO
1	1	1			1	1	1		
2	2	2			2	2	2		
3	3	3			3	3	3		
4	4	4			4	4	4		
5	5	5			5	5	5		
6	6	6			6	6	6		
7	7	7			7	7	7		
8	8	8			8	8	8		
9	9	9			9	9	9		
10	10	10			10	10	10		
11	11	11			11	11	11		
12	12	12			12	12	12		
13	13	13			13	13	13		
14	14	14			14	14	14		
15	15	15			15	15	15		
16	16	16			16	16	16		
17	17	17			17	17	17		
18	18	18			18	18	18		
19	19	19			19	19	19		
20	20	20			20	20	20		
SETS					SETS				
BROKEN					BROKEN				
REBROKEN					REBROKEN				

Figura 7. Hoja anotación del Brokenball.

4. UNIDAD DIDÁCTICA

4.1. OBJETIVOS:

- Conocer el reglamento del juego de Brokenball
- Identificar distintos espacios óptimos para desarrollar el juego de Brokenball.
- Practicar diferentes tipos de golpes, combinando con las distintas habilidades motrices, adaptándolos a los condicionamientos espacio-temporales.
- Desarrollar con eficacia el juego de Brokenball
- Participar en las diferentes actividades con independencia del nivel de habilidad motriz.
- Aceptar las normas, roles, compañeros y resultados del juego

4.2. METODOLOGÍA:

La LOMCE en su RD 126/2014, define el concepto de metodología didáctica como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. La metodología en esta unidad se orientará hacia las capacidades del saber hacer, aplicadas a una diversidad de contextos, para ser ejecutados posteriormente dentro y fuera del aula.

El proceso de elaboración metodológica de esta unidad tiene presente el D26/2016, por el cual, a través de su anexo 1-A y 1-B se establecen los principios metodológicos de la etapa educativa. El proceso de enseñanza-aprendizaje de esta unidad se sustenta en los mismos, teniendo presente que, entre los procesos implícitos de la conducta motriz humana, el maestro de educación física deberá planificar el proceso de enseñanza para que el alumno perciba, interiorice, analice, decida, ejecute y evalúe sus actos motores, todo ello concretado en el descubrimiento, exploración y experimentación.

De este modo, con el objetivo de maximizar la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje, se destacan como metodologías activas en esta unidad el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en problemas, a través de las cuales pretendemos contribuir al plan de convivencia del centro y de emprendimiento.

Como modelos de aprendizaje que utilizamos en esta unidad para favorecer un ambiente de trabajo orientado a la acción son la enseñanza mediante la instrucción directa en ciertos momentos y la enseñanza mediante la búsqueda o el descubrimiento. De este modo, nos servimos de diferentes modelos educativos, los cuales se mezclan e interrelacionan el desarrollo de juegos, destacando modelos socializantes y cognitivos como la enseñanza recíproca en juegos como tiro al plato, donde los alumnos en grupos deberán descubrir y dialogar acerca de las estrategias más eficaces para golpear el globo a la vez que desarrollan estrategias para resolver el problema que se les plantea, o la los grupos reducidos, a través del propio Brokenball, donde cada uno asumirá un rol, debiendo intercambiar impresiones para mejorar sus ejecuciones, contribuyendo de manera implícita a resolver el problema planteado, ganar el set o el juego completo de brokenball mientras que se adapta y desarrolla sus reglas.

Favoreciendo la máxima interacción con el grupo, así como la construcción de relaciones sociales positivas a través del juego, a lo largo de esta unidad hemos programado diversos juegos y situaciones motrices, favoreciendo momento de desarrollo individual, juegos por tríos, juegos por tríos en situaciones de cooperación oposición, cuartetos y quintetos a través del juego del brokenball y juegos y situaciones motrices de gran grupo.

Para maximizar la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje, a lo largo de esta unidad, concedemos gran importancia al proceso educativo, es por ello que definimos como principales canales comunicativos el auditivo, mediante explicaciones y descripciones de juegos, reforzado con el visual a través de demostraciones y el kinestésico automático cuando el alumnado presente

dificultades para golpear a la pelota Broken, siendo sustituida por un globo de gran tamaño y si así resulta demasiado fácil, lastrando el globo con papeles.

En lo respectivo a la evolución en el desarrollo del juego, dada la complejidad que supone el juego en sí, hemos decidido optar por un desarrollo del juego progresivo, en el que se vayan adquiriendo destrezas de modo gradual a lo largo de las distintas sesiones hasta culminar con un desarrollo integral del juego. Para ello, hemos optado por estrategias en la práctica globales con modificación de una situación real, con polarización de la atención y cuando el alumno esté preparado, desarrollar el juego de un modo global puro.

4.3. RELACIÓN ENTRE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS.

CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	C.C.
-Valoración, aceptación y respeto de la propia realidad corporal y la de los demás.	1. Valorar, aceptar y respetar su cuerpo y el de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase. 	CSC
- Realización de variedad de movimientos en situaciones de juego.	2. Resolver situaciones motrices con varios estímulos y condicionantes, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas de forma eficaz.	<ul style="list-style-type: none"> Adapta las habilidades motrices básicas (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) en el juego del Brokenball, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes. 	CAA CMCT
-Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.	3. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.	<ul style="list-style-type: none"> Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en el juego del Brokenball. 	CMCT CAA
		<ul style="list-style-type: none"> Resuelve situaciones de táctica colectiva (acciones de 3X3, 4x4). 	CMCT CAA
- Práctica de juegos y deportes alternativos: Brokenball.	4. Conocer y practicar diferentes juegos y deportes. 5. Conocer el reglamento, los materiales y los jugadores del Brokenball.	<ul style="list-style-type: none"> Conoce y practica el Brokenball. 	CMCT CAA
		<ul style="list-style-type: none"> Conoce y explica las normas del juego y las aplica. 	CL

- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el Brokenball.	6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	• Acepta las normas y a sus compañeros.	CSC
		• Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.	CSC
		• Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.	CSC
- Mejora de las capacidades físicas gracias a la práctica del Brokenball.	7. Reconocer los efectos del ejercicio físico sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	• Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.	SIE
		• Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.	CAA
- Mantiene una higiene adecuada antes y después de las sesiones.	8. Mantener una higiene adecuada.	• Realiza el aseo después de las sesiones.	CAA
		• Acude a clase con la bolsa de aseo y camiseta de cambio.	SIE
- Utilización de las TIC's para la búsqueda de información y la realización de presentaciones o vídeos sobre el Brokenball.	9. Usar la Tablet para descifrar códigos QR.	• Descifra el código QR.	CD
	10. Realizar presentaciones y vídeos sobre el deporte.	• Crea una presentación o vídeo sobre el Brokenball.	CD

4.4. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN Nº1

✓ **Objetivos:**

- Tomar contacto con los materiales que usaremos en brokenball.
- Mejorar los golpesos y/o palmeos de la pelota de brokenball.
- Desarrollar la puntería mediante juegos de lanzamientos.

✓ **Contenidos:**

- La pelota de brokenball: toma de contacto de sus posibilidades.
- Los lanzamientos.

✓ **Competencias clave:** competencia de aprender a aprender, emprendedora, social y cívica y lingüística.

✓ **Metodología:** asignación de tareas, descubrimiento guiado, resolución de problemas.

✓ **Materiales:** pelotas medianas blandas, globos medianos, 2 pelotas brokenball, puzle o memory, aros y pelotas de gomaespuma.

✓ **Interdisciplinariedad:** lengua castellana, inglés, matemáticas, conocimiento del medio.

Calentamiento:

a) Juego: **“EL CAZADOR CAZADO”**:

Dos jugadores hacen de cazadores. Para ello cada uno tiene una pelota broken en la mano. El objetivo de los cazadores es tratar de dar al resto de jugadores que hacen de conejos sin perder la pelota pues los conejos, cuando la pelota broken esté por el suelo, podrán robarla y convertirse en cazadores. Si la pelota broken te da, te debes sentar en el suelo y estar atento a las pelotas que pasen cerca de ti, debiendo coger una sin moverte y tratar de pasársela a otro compañero en tu misma situación, pero a través de un palmeo. El resto de los conejos no pueden interponerse ni cortar la trayectoria de la pelota en ese momento.

- Variante: El mismo juego, pero los cazadores deben palmear la pelota cuando traten de cazar a un conejo. Se puede disminuir el terreno de juego. Los conejos pueden salvarse si hacen por ejemplo 10 abdominales, flexiones, etc.



Parte principal:

b) **EI BROKENCEDARIO**:

Colocados en grupo de 3 o 4 alumnos, intentamos mantener la pelota en el aire el mayor número de toques posibles sin que la pelota toque el suelo. Los golpesos pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo menos con los pies. Ganará el equipo que consiga más toques.

• Variantes:

- Cada vez que un jugador golpea la pelota, debe de ir corriendo y pisar una línea establecida.
- Colocar en medio de los jugadores, dentro de un aro, un memori, un puzle o una palabra secreta. Cada vez que se golpea la pelota se agachan para intentar resolverlo.
- Hacer una ruleta con categorías de vocabulario de otras áreas: cada vez que un jugador golpea la pelota hay que decir una palabra. Por ejemplo: comunidades autónomas, países de Europa, animales vertebrados, vocabulario de inglés, etc.



- "AEIOU": intentamos mantener la pelota en el aire nombrando cada toque que damos con las 5 vocales. Cuando llegamos a la vocal "U", el jugador que golpea tiene que intentar dar a un compañero. Cuando se le da, se le hará un abucheo amistoso, es decir, se le hacen cosquillas.

Poner algún jugador en medio de los compañeros.

c) **BROKEN HOOD:**

Colocados en parejas, tríos o cuartetos, uno de espaldas al otro. El jugador de delante que tiene la pelota grande, la lanzará hacia arriba con intención de volverla a coger. Su compañero situado detrás, a una distancia que irá aumentando, con dos pelotas de gomaespuma intentará lanzar y golpear la pelota grande cuando va por el aire. Lanzará dos veces desde cada distancia (un metro, dos metros y tres metros). Si desde la misma distancia, golpea la pelota grande dos veces, cambia de distancia y se va alejando. Cuando se consiga el objetivo desde las tres distancias, se cambia el lanzador.

- Variantes: aumentar las distancias, usar pelotas de lanzamiento más grandes o más pequeñas, con cursos más bajos usar globos.

- En tríos: se establece una zona de lanzamiento y delante un camino con rayas o aros en el suelo que irán avanzando uno a uno cada vez que se golpea la pelota. Al final del todo una campana. Gana el equipo que llega antes a tocarla. Un jugador con la pelota grande que la lanza hacia arriba. Otro jugador brokenball con una pelota de gomaespuma o más grande que intenta dar a la grande y el tercer jugador que recoge la pelota que ha lanzado el brokenball. Cada lanzamiento se cambian los roles.



- Variante cooperativa: cuando un equipo acaba, se une a la zona de lanzamiento de otro equipo que no haya acabado.

Vuelta a la calma:

- Sentados en círculo comentamos las sensaciones y dificultades.
- "Relajación": en parejas un compañero masajea con una pelota de gomaespuma o tenis, la espalda del compañero. Luego, cambio de rol.

SESIÓN Nº2

✓ **Objetivos:**

- Desarrollar el gesto del saque.
- Mejorar los palmeos y los lanzamientos de puntería.

✓ **Contenidos:**

- El saque en brokenball
- Los palmeos y lanzamientos.

✓ **Competencias clave:** competencia de aprender a aprender, sentido de iniciativa y carácter emprendedor, social y cívica y lingüística.

✓ **Metodología:** asignación de tareas, descubrimiento guiado, resolución de problemas.

✓ **Materiales:** pelotas de varios tamaños, globos, pelotas brokenball, conos chinos, tiza, pelotas de gomaespuma.

✓ **Interdisciplinariedad:** lenguaje y matemáticas.

Calentamiento:

- Movilidad articular dirigiendo un alumno.
- **PAREJA BROKEN:** Los alumnos se colocan en parejas y cada pareja coge una pelota de un saco, las cuales tienen distintos tamaños. El objetivo del juego es ir pasándose la pelota por el gimnasio con palmeos, dejándola botar 2 veces como máximo. Al escuchar la señal acústica, deberán lanzar la pelota al aire e ir corriendo de la mano juntos a por otro tipo de pelota.
 - Variantes: con una mano (la que ellos decidan) en la espalda, con la otra mano

Parte principal:

a) PRACTICAMOS LOS SAQUES:

Repartidos por la pista y colocados en tríos, un jugador sujeta la pelota con una o dos manos y su compañero golpea la pelota de abajo hacia arriba. El otro jugador situado en frente tiene que cogerla antes de que caiga al suelo.



b) "BALÓN CAZADO":

En gran grupo, colocados en un pequeño círculo, intentan mantener la pelota en el aire por encima de sus cabezas sin que caiga. Por fuera se dibuja con tiza un gran círculo aprox. 5 o 6 metros de diámetro.. Dos jugadores, que son los brokenball, se desplazan por fuera del gran círculo con dos pelotas de gomaespuma en la mano. Estos jugadores, tienen que lanzar e intentar golpear la pelota gigante que mantienen en el aire el grupo.

Los brokenball obtienen **un punto** cuando:

- La pelota grande toca el suelo.
- Si se sale del gran círculo.

- Si un jugador golpea la pelota dos veces.

Se obtienen **dos puntos** cuando:

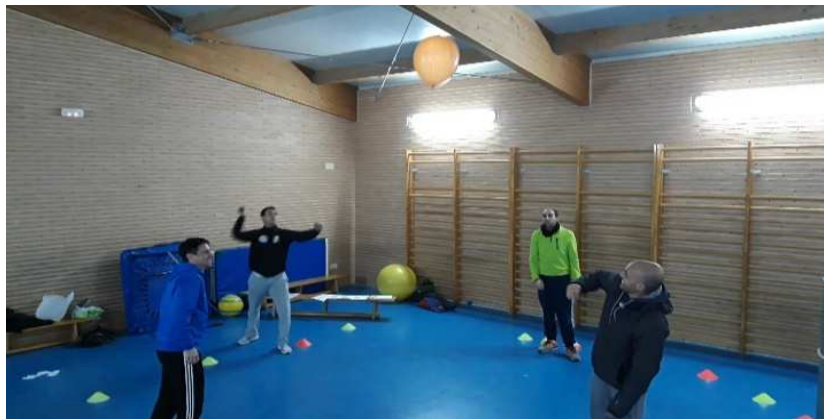
Si la pelota toca el suelo tras haber sido desviada/tocada por la pelota de un brokenball justo antes de recepcionarla.

Otra regla para premiar a los broken-golpeadores es que si llegan a 20 toques seguidos se les resta un punto o dos a los jugadores de fuera.

El juego es cronometrado, un minuto, por ejemplo. Pasado el tiempo, se cambian los jugadores "brokenball" hasta que todos hayan pasado por ese puesto.

Gana la pareja de jugadores que, pasado el tiempo, consigue mayor número de puntos o brokenball.

Con jugadores de 3º y 4º de primaria usaremos el globo. Con cursos superiores iremos introduciendo la pelota.



- Variantes: cada vez que un jugador golpea la pelota tiene que tocar el suelo o pisar una línea. Aumentar el número de brokenball.

Vuelta a la calma:

- **"Gol":** de pie en gran círculo con las piernas abiertas, juntando mi pie con pie de otro jugador, golpeamos la pelota de brokenball con el objetivo de meter la pelota entre las piernas de algún compañero. Gana el jugador que más goles meta.
- Comentamos la sesión.

SESIÓN Nº3

- ✓ **Objetivos:**
 - Mejorar el gesto de lanzamiento y la puntería con objetos estáticos y en movimiento.
 - Adquirir nuevas sensaciones practicando diferentes palmeos.
- ✓ **Contenidos:**
 - Lanzamiento de precisión a larga distancia.
 - Golpeos/palmeos de la pelota de brokenball.
- ✓ **Competencias clave:** competencia de aprender a aprender, emprendedora, social y cívica y lingüística.
- ✓ **Metodología:** asignación de tareas, descubrimiento guiado, resolución de problemas.
- ✓ **Materiales:** cinta americana o fresbees, pelotas blandas medianas, globos medianos, 2 pelotas brokenball, ladrillos y pelotas de gomaespuma.
- ✓ **Interdisciplinariedad:** lengua y matemáticas.

Calentamiento:

a) Movilidad articular por la pista polideportiva.

b) EL RELOJ.

Situados todos en círculo y un jugador en medio, tienen que pasarse la pelota rápidamente pero siempre con el jugador del medio, como si fueran las horas de un reloj. La una, las dos, las tres, etc.

Parte principal:

c) "CRICKET" (dardos):

Dibujamos con cinta americana una diana en la pared, estableciendo diferente puntuación aumentando según nos acerquemos más al centro. Los alumnos realizarán dos lanzamientos con la mano desde una distancia establecida (3 o 5 metros) y posteriormente sumarán los puntos conseguidos.

- Variante: se puede poner cualquier otro objeto pegado en la pared, como por ejemplo un freesbee.

d) "ENJAULADOS":

Los jugadores se colocan en círculo y cada uno metido dentro de un aro. Intentan mantener la pelota de brokenball en el aire sin que caiga al suelo. Los jugadores deben mantener siempre un pie dentro del aro. Si se hacen equipos, gana el que más golpes haga. En caso contrario se busca lograr el mayor número de golpes.



e) "EL LAGO DEL COCODRILO":

Dividimos el grupo en 4, para formar grupos de 3, 4 o 5 jugadores. Sobre un gran círculo aprox. de 5m de diámetro, colocamos 3 o 5 ladrillos del mismo color por cada equipo, pudiendo estar seguidos o variados el color de los mismos. Cada equipo tiene que defender sus colores e intentar que el cocodrilo, que es la pelota gigante, no toque ninguno de sus ladrillos que representan sus vidas. El cocodrilo se irá moviendo mediante los golpes que le hagamos con los lanzamientos de las pelotas pequeñas. Cada jugador tiene en sus manos dos pelotas pequeñas. Cuando el cocodrilo toca un ladrillo, ese equipo pierde una vida. Cada jugador puede coger la pelota que tenga más cerca, sin entrar en el lago del cocodrilo. Gana el equipo que, pasado un tiempo, mantenga más vidas.



- Variantes: colocar los ladrillos en orden o alternando todos los colores para que los jugadores se muevan. Usar otro tipo de pelotas más grandes de lanzamiento.





Vuelta a la calma:

f) EL GATO Y EL RATÓN:

Todos sentados en círculo. Para este juego necesitamos una pelota broken y una pelota pequeña. El objetivo es comenzar a pasar la pelota broken por el círculo, de mano en mano y que la pelota pequeña no la atrape. Si la pelota pequeña atrapa a la pelota broken, al jugador que le ocurra, deberá pasar de estar sentado a tumbado, debiendo los compañeros de su izquierda y derecha respectivamente, lanzar la pelota.

SESIÓN Nº4

✓ **Objetivos:**

- Practicar el brokenball con todos sus elementos.
- Fomentar el trabajo en equipo.

✓ **Contenidos:**

- La red. - El punto.
- Los pases entre los compañeros. - Jugador brokenball.

✓ **Competencias clave:** competencia de aprender a aprender, emprendedora, social y cívica y lingüística.

✓ **Metodología:** asignación de tareas, descubrimiento guiado, resolución de problemas.

✓ **Materiales:** globos medianos, 2 pelotas brokenball, conos chinos, red de bádminton, postes y pelotas de gomaespuma.

✓ **Interdisciplinariedad:** matemáticas y lengua.

Calentamiento:

a) **Movilidad articular.** Cada alumno realiza un movimiento por la pista polideportiva y sus compañeros deben imitarlo.

b) **AFINANDO LA PUNTERÍA:**

Juego de 6 participantes, los cuales se agrupan por parejas teniendo una pareja de pasadores y 2 parejas de broken. El objetivo de los pasadores es pasarse la pelota broken mientras que las 2 parejas broken tratarán de golpear la pelota de los pasadores con pelotas de foam pequeñas. Cada pareja broken cuenta con una pelota. A los 5 pases, la pareja que más veces haya tocado la pelota broken, pasa a ser pareja pasadora.

Parte principal:

c) **“3 EN RAYA”:**

En dos equipos, cada uno a un lado de la red. Los jugadores tienen que realizarse 3 pases entre ellos cogiendo la pelota con las manos, antes de pasar la pelota al campo contrario por encima de la red. Se consigue punto si el otro equipo no es capaz de coger la pelota antes de que bote en el suelo dentro de los límites establecidos.

- Variante: hacer autopases con golpes (cojo la pelota, me hago un autopase y golpeo) cuando se la paso a un compañero.

d) "JUEGO REAL ADAPTADO":

Los dos equipos de la actividad anterior. Ahora deben pasar la pelota al campo contrario, golpeándola, pero permitimos un bote antes de golpear para que les resulte más fácil. El número de toques antes de pasar la red tiene que ser tres o más. Se consigue punto, si la pelota no pasa por encima de la red o si da dos botes en el campo. Un jugador no puede dar dos toques seguidos a la pelota.



Vuelta a la calma:

- Sentados en círculo, cerrándolo con las piernas abiertas, nos pasamos una pelota de gomaespuma unos a otros sin orden. A la vez, vamos comentando la sesión.
- Recogemos y realizamos estiramientos en círculo a la vez que comentamos las sensaciones de la sesión.

SESIÓN Nº5 Y Nº6 "JUGAMOS AL BROKENBALL"

- ✓ **Objetivos:**
 - Practicar el Brokenball
 - Conocer el reglamento.
- ✓ **Contenidos:**
 - Reglas de brokenball
- ✓ **Competencias clave:** competencia de aprender a aprender, emprendedora, social y cívica y lingüística.
- ✓ **Metodología:** descubrimiento guiado, resolución de problemas.
- ✓ **Materiales:** globos medianos, 2 pelotas brokenball, conos chinos, red de bádminton, postes y pelotas de gomaespuma.
- ✓ **Interdisciplinariedad:** matemáticas y lenguaje.

Calentamiento:

- a) Movilidad articular.
- b) Repetimos alguno de los juegos de las sesiones anteriores, por ejemplo, el cazador o el abecedario.

Parte principal:

c) JUEGO REAL DE BROKENBALL:

En el cual introducimos todos los roles: jugadores, anotadores, recogepelotas, árbitro, brokenball.

Variante: según el número de jugadores y de materiales, podemos hacer dos canchas o en su caso jugar a un rey de la pista a 15 puntos.



Vuelta a la calma:

- Estiramientos.
- Comentamos la sesión.

4.5. EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	N.C.	E.P.	C.	T. C.
· Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.				
· Adapta las habilidades motrices básicas (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) en el juego del BrokenBall, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.				
· Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en el juego del BrokenBall.				
· Resuelve situaciones de táctica colectiva (acciones de 3X3, 4x4).				
· Conoce y practica el BrokenBall.				
· Conoce y explica las normas del juego y las aplica.				
· Acepta las normas y a sus compañeros.				
· Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.				
· Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.				
· Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.				
· Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.				
· Realiza el aseo después de las sesiones.				
· Acude a clase con la bolsa de aseo y camiseta de cambio.				
· Descifra el código QR.				
· Crea una presentación o vídeo sobre el BrokenBall.				

N.C.: no conseguido.
 E.P.: en proceso.
 C.: conseguido.
 T.C.: totalmente conseguido

5. REFLEXIÓN

Con este artículo, presentamos este nuevo deporte alternativo con el que hemos buscado algo atractivo y motivante para nuestros alumnos y que se puede practicar en la vida diaria fuera del aula.

Así, mediante su práctica y de una forma lúdica, estaremos potenciando el desarrollo integral de la persona y mejorando sus habilidades y capacidades motrices.

Es un deporte muy adaptable a las características de los jugadores y a las condiciones externas del entorno. Es decir, podemos bajar la red, jugar en espacios abiertos, aumentar el número de jugadores, adaptar las pelotas, etc.

Para los alumnos, el simple hecho de jugar con una pelota tan grande les llama mucho la atención y les motiva.

Por otro lado, el pasar los jugadores por todas las posiciones hace que mejore su visión global del juego y que se valore mucho al resto de sus compañeros. Por todo ello, animamos a los lectores a practicar este deporte y a disfrutar de él.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Dionisio Alonso y Juan del Campo. (2001). *Iniciación al atletismo en primaria*. Barcelona: INDE.

Domingo Blázquez Sánchez y colaboradores. (2016) *Los métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de las competencias*. Barcelona: INDE.

Lourdes Martínez. (2008). *Educación Física, transversalidad y valores*. Madrid: Wolters Kluwer.

Joan Ortí Ferreres. *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. (2004). Barcelona: INDE.

José Luis Garijo Rueda; M^a Cruz López Fajardo; M^a Dolores Serrano Diana. (2000). *Juegos alternativos para Primaria*. Barcelona: INDE.

Nuria Ureña, Fernando Ureña, Antonio Velandrino y Francisco Alarcón. (2006) *Las habilidades motrices básicas en primaria*. Barcelona: INDE.

Pérez Salas J. *Juegos alternativos 1: Marco conceptual y clasificación del material en educación física*. ISSN 1988-6047. Dep. Legal: GR 2922/207. N°6-Mayo 2008.

Zagalaz M.L.; Moreno R., Cachón J. *Nuevas tendencias en la educación física. Contextos educativos*, 4 (2001), 263-294.

Fecha de recepción: 23/05/2019

Fecha de aceptación: 16/10/2019