



APP STREET RACKET. APRENDIENDO A JUGAR DE FORMA DIGITAL

Laura Antón González, CEIP Cavite-Isla de Hierro, Valencia
 María Romero García, CEIP Profesor Sanchís Guarnier, Valencia
 Irene Moya-Mata, UV

Palabras clave: Street Racket; innovación educativa; app; educación física; educación primaria.

INTRODUCCIÓN

La aplicación Street Racket es una app gratuita ofrecida por los creadores del Street Racket, un juego de raqueta de origen suizo que nace en 2015. Esta disciplina está regida bajo el lema “*Anyone, anytime, anywhere*”, en sí su práctica es para todas las personas, en cualquier lugar y a cualquier hora ya que requiere muy poco material y tiene diferentes niveles de dificultad. Es una actividad de pala que consiste en hacer botar la pelota en la cancha contraria con el objetivo de que no sea devuelta por el contrincante. El único material que requiere son palas, pelota y una tiza, ya que la cancha se dibuja en el suelo. Su práctica permite el desarrollo de la coordinación, la velocidad de reacción o la agilidad entre otras. Además de favorecer el desarrollo de capacidades y habilidades físicas también resulta muy enriquecedor para el desarrollo de la autonomía personal, la cooperación y la competencia digital.

La aplicación mencionada se puede descargar de forma gratuita para dispositivos móviles (IOS y Android). En ambos sistemas operativos es intuitiva y sencilla de utilizar. El idioma de la app es el inglés pero es vocabulario muy fácil de entender incluso en los primeros niveles de Educación Primaria. Incluso podría ser enriquecedor trabajar de forma colaborativa con el docente de inglés el vocabulario que aparece en la app.

La presente experiencia didáctica de Street Racket se llevó a cabo en el tercer curso de educación primaria en el último trimestre del curso en un centro educativo pública de Valencia (España). El grupo clase estaba compuesto por 15 alumnos y alumnas y tuvo una duración de 6 sesiones. En cuanto a la organización alumnado estuvo organizado desde la primera sesión en equipos de 4 personas.

DESARROLLO

La primera sesión consistió en familiarizarse con el material, los gestos propios de la disciplina y la cancha mediante juegos grupales de forma guiada por el docente. Una vez realizada esta primera toma de contacto y habiendo establecido el punto de partida, en la segunda sesión se asignó a cada uno de los grupos una Tablet, con la app previamente instalada y con el usuario y contraseña introducidos. Por equipos navegaron



por la app y tras familiarizarse con la app cada equipo comenzó los retos propuestos por la app las 4 sesiones siguientes. En cada uno de los retos aparece un vídeo demostrando el gesto que deben dominar. Acompañando al vídeo aparece una descripción y debajo la selección de si se ha superado el reto o no. Al trabajar por equipos para poder superar el reto y pasar al siguiente era necesario que todo el equipo dominara el gesto. Aquellos que superaban el reto antes debían ayudar al resto del equipo proponiéndoles trucos que ellos mismos habían descubierto que les funcionaban para realizar bien el gesto. Cada equipo siguió un ritmo de aprendizaje independientemente del resto asegurando por parte del docente que se avanzara en los retos ayudando en ocasiones a superar los retos si fuese necesario. La app organiza el nivel de destreza del Street Racket en 8 niveles. En este caso el objetivo era alcanzar el nivel Street Ronnie, el cual consiste en jugar partidas sencillas de dos contra dos.

Para finalizar la UD se celebró un evento por equipos de Street Racket con ambiente festivo y amistoso. Se dibujaron dos pistas cercanas en el espacio y con música de fondo. Por equipos debían formar parejas que cambiarían cada partida y aquellos y aquellas que no tuviesen que disputar ninguna partida debían estar en la cancha donde la otra pareja del equipo participara para animar. Al finalizar se entregaron premios a todo el alumnado con valores deportivos positivos como el compañerismo o el esfuerzo. Para acabar la sesión final se realizó una asamblea donde compartieron su opinión sobre la UD y la utilización de la app Street Racket como herramienta de aprendizaje. En todos los casos la valoración fue positiva tanto de la utilización de la app como de la disciplina en sí. Además, la app permitió añadir el nivel alcanzado por el equipo en la evaluación como evidencia cuantitativa de aprendizaje en el sistema calificación.

CONSIDERACIONES FINALES

Gracias a la observación e imitación de los vídeos en la app donde se explica el reto el alumnado aprende la destreza mostrada así como con la ayuda de los compañeros y compañeras que ya han superado los retos esta herramienta favorece el *social learning*. En este sentido es importante hacer hincapié en el carácter cooperativo de los retos dejando a un lado las actitudes competitivas que puedan surgir durante el desarrollo de la UD. Además, la aplicación permite ir superando retos muy sencillos ofreciendo así un factor motivacional importante creando así experiencias positivas dentro del área de EF. Otro de los aspectos positivos es la posibilidad de trabajar en equipo, siendo una premisa la de que todo el equipo consiga el reto para poder avanzar de forma que el alumnado funcione como transmisor del conocimiento.

Por tanto, el mayor potencial didáctico de ésta aplicación didáctica es su contribución al desarrollo de la autonomía personal, siendo ellos y ellas los propios generadores de conocimiento tras la observación y el posterior ensayo-error para mejorar en la habilidad trabajada. Todo ello mediante la utilización de las nuevas tecnologías como herramienta principal de aprendizaje.

REFERENCIAS

Street Racket. Disponible em: <<https://www.streetracket.net>> Acesso em: 09 jul. 2021.

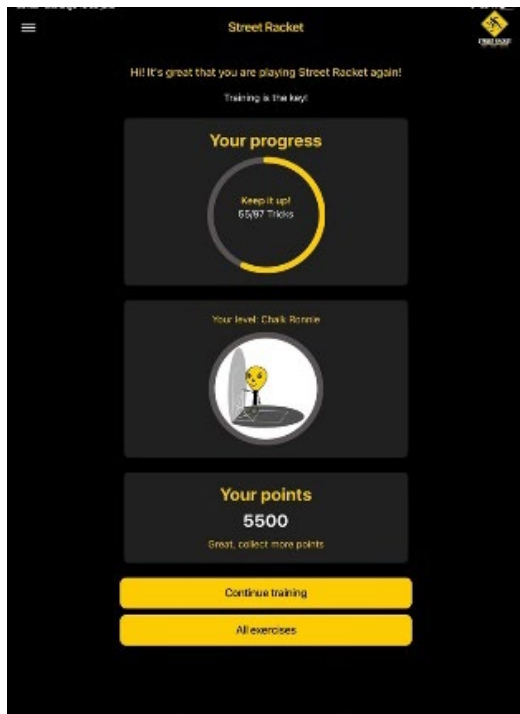


Imagen 1 – Alumnado de 4º curso practicando Street Racket



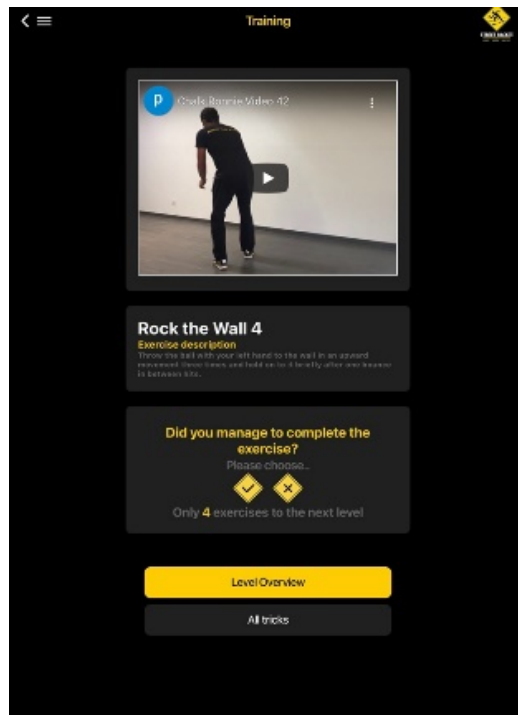
Fuente: los autores

Imagen 2 – Aplicación Street Racket



Fuente: los autores

Imagen 3 – Aplicación Street Racket



Fuente: los autores

**APP STREET RACKET. APRENDENDO A JOGAR DIGITALMENTE**

Laura Antón González, CEIP Cavite-Isla de Hierro, Valencia
María Romero García, CEIP Profesor Sanchís Guarner, Valencia
Irene Moya-Mata, UV

Palavras-chave: street racket; inovação educacional; aplicativo; educação física; educação fundamental.

INTRODUÇÃO

O aplicativo Street Racket é um aplicativo gratuito oferecido pelos criadores do Street Racket, um jogo de raquete de origem suíça que nasceu em 2015. Esta disciplina é regida pelo lema “Qualquer um, a qualquer hora, em qualquer lugar”, em si sua prática é para todos pessoas, em qualquer lugar e a qualquer hora, pois requer muito pouco equipamento e tem diferentes níveis de dificuldade. É uma atividade com pá que consiste em quicar a bola na quadra oposta para que ela não seja devolvida pelo adversário. O único material necessário são os remos, uma bola e um pedaço de giz, já que a quadra é desenhada no chão. Sua prática permite o desenvolvimento da coordenação, velocidade de reação ou agilidade, entre outros. Para além de favorecer o desenvolvimento das capacidades e competências físicas, é também muito enriquecedor para o desenvolvimento da autonomia pessoal, da cooperação e da competência digital.

O referido aplicativo pode ser baixado gratuitamente para dispositivos móveis (IOS e Android). Em ambos os sistemas operacionais, é intuitivo e fácil de usar. O idioma do aplicativo é o Inglês, mas é muito fácil de entender o vocabulário mesmo nos primeiros níveis do Ensino Fundamental. Pode até ser enriquecedor trabalhar em colaboração com o professor de inglês no vocabulário que aparece no aplicativo.

A experiência didática atual do Street Racket foi realizada no terceiro ano do ensino fundamental, no último trimestre do curso, em um centro educacional público de Valência (Espanha). A turma era composta por 15 alunos do sexo masculino e feminino e durou 6 sessões. Quanto à organização, os alunos foram organizados desde a primeira sessão em equipas de 4 pessoas.

DESENVOLVIMENTO

A primeira sessão consistiu em familiarizar-se com o material, os gestos da disciplina e do campo através de jogos em grupo orientados pelo professor. Feito este primeiro contacto e tendo estabelecido o ponto de partida, na segunda sessão foi atribuído a cada um dos grupos um Tablet, com a aplicação previamente instalada e com o nome de utilizador e palavra-passe introduzidos.

Por equipas, eles navegaram pelo aplicativo e após se familiarizarem com o aplicativo, cada equipe iniciou os desafios propostos pelo aplicativo para as próximas 4 sessões.



Em cada um dos desafios, aparece um vídeo demonstrando o gesto que eles devem dominar. Acompanha o vídeo uma descrição e abaixo a seleção se o desafio foi superado ou não. Ao trabalhar em equipe para poder superar o desafio e passar ao próximo, era necessário que toda a equipe dominasse o gesto. Aqueles que venceram o desafio antes tiveram que ajudar o resto da equipe propondo truques que eles próprios descobriram que funcionaram para executar bem o gesto. Cada equipe seguiu um ritmo de aprendizagem independente das demais, garantindo por parte do professor que houvesse avanços nos desafios, às vezes ajudando a superá-los se necessário. O aplicativo organiza o nível de habilidade do Street Racket em 8 níveis. Nesse caso, o objetivo era chegar ao nível Street Ronnie, que consiste em jogar jogos simples de dois contra dois.

Para encerrar o UD, um evento da equipe Street Racket foi realizado em um ambiente festivo e amigável. Duas faixas próximas foram desenhadas no espaço e com música de fundo. Por times eles deveriam formar duplas que iriam mudar a cada partida e aqueles que não precisassem jogar nenhum jogo deveriam estar no campo onde a outra dupla do time participava para torcer. Ao final, foram entregues prêmios a todos os alunos com valores esportivos positivos, como camaradagem ou esforço.

Para encerrar a sessão final, foi realizada uma assembleia onde compartilharam sua opinião sobre o UD e o uso do aplicativo Street Racket como ferramenta de aprendizagem. Em todos os casos, a avaliação foi positiva tanto para o uso do aplicativo quanto para a própria disciplina.

Além disso, o app permitiu agregar o nível alcançado pela equipe na avaliação como evidência quantitativa de aprendizagem no sistema de classificação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Graças à observação e imitação dos vídeos da aplicação onde é explicado o desafio, os alunos aprendem a habilidade apresentada, bem como com a ajuda dos seus colegas que já ultrapassaram os desafios, esta ferramenta favorece a aprendizagem social. Nesse sentido, é importante enfatizar o caráter cooperativo dos desafios, deixando de lado as atitudes competitivas que podem surgir durante o desenvolvimento do UD.

Além disso, o aplicativo permite superar desafios muito simples, oferecendo assim um importante fator motivacional, gerando experiências positivas dentro da área de PE. Outro aspecto positivo é a possibilidade de trabalhar em equipe, sendo premissa que toda a equipe cumpra o desafio de avançar para que os alunos funcionem como transmissores de conhecimento.

Portanto, o maior potencial didático desta aplicação didática é a sua contribuição para o desenvolvimento da autonomia pessoal, sendo eles próprios geradores de conhecimento após observação e posterior tentativa e erro para aprimorar a habilidade trabalhada. Tudo isso com o uso de novas tecnologias como principal ferramenta de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

Street Racket. Disponível em: <<https://www.streetracket.net>> Acesso em: 09 jul. 2021.



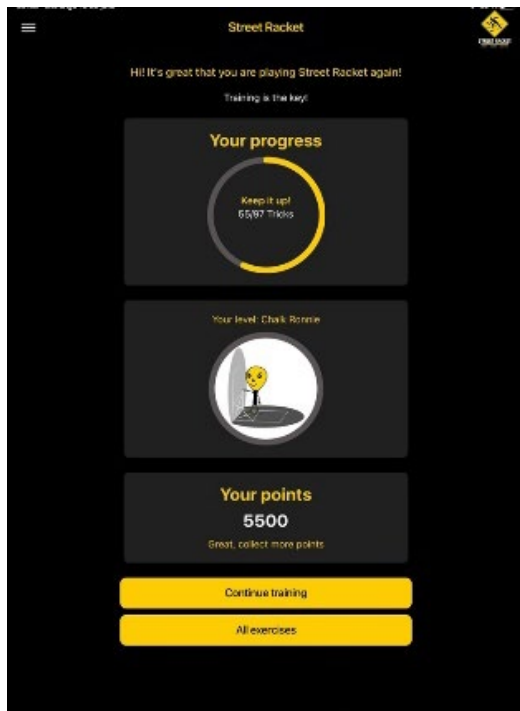
ANEXOS

Imagem 1 – Construção de materiais



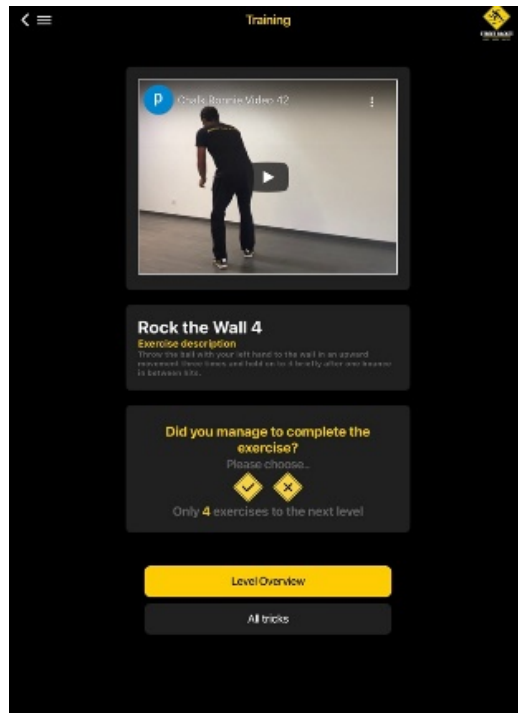
Fonte: os autores

Imagem 2 – Aplicativo Street Racket



Fonte: os autores

Imagem 3 – Aplicativo Street Racket



Fonte: os autores