

L'app trinquet. Una innovació educativa en l'ensenyament de la pilota valenciana

Josep A. Bosch Valero, Lluís Ramos i Santamaría
Universitat Catòlica de València "Sant Vicent Màrtir", València

Josep Gonzàlez Vidal

Caironat Enginyeria i Sistemes S.L
Correspondència: josepandreu.bosch@ucv.es

Resum

Este article descriu i ressalta el potencial pedagògic de l'App Trinquet en l'àmbit educatiu, concretament en l'assignatura d'educació física. Pels docents és una eina útil com a material curricular i resulta molt atractiva i motivant per l'alumnat. Per últim, exposem la seua cabuda dins del currículum educatiu de secundària i batxillerat.

Paraules clau: pilota valenciana, joc tradicional, videojocs, App i Trinquet.

Abstract

This article describes and highlights the pedagogical potential of the App Trinquet in the educational field, specifically in the subject of physical education. For teachers it is a useful tool as curricular material and is very attractive and motivating for students. Finally, we expose its place in the secondary and high school educational curriculum.

Keywords: Valencian ball, traditional game, videogames, App and Trinquet.

1. INTRODUCCIÓ

Els videojocs estan cada vegada més presents en l'educació, ja que són una excel·lent eina de motivació. A més, una de les millors formes d'aprendre és mitjançant la diversió i el joc, per això, els videojocs educatius i les aplicacions estan fent-se, cada vegada més, un lloc a les aules enfront l'ensenyament tradicional.

Entre les diferents modalitats de videojocs existents, es centrarem en els de temàtica esportiva per a valorar-los com a instrument d'aprenentatge, ja que existeix una correlació positiva entre qui juga a videojocs esportius i eixos esports.

El videojoc, en forma d'aplicació (des d'ara App), escollit és Trinet, ja que permet jugar una simulació interactiva d'una partida de pilota, conèixer la seua història, curiositats, vocabulari i als pilotaris més importants.

A més esta App, gratuïta, està adaptada a diferents llengües i ajuda a visibilitzar el paper de les dones en l'esport, ja que permet configurar l'avatar com a jugador o jugadora.

D'alguna forma esta aplicació mòbil, destinada al públic jove, esta ideada perquè coneguen la pilota valenciana i la valoren com un esport del segle XXI.

2. VIDEOJCS I EDUCACIÓ FÍSICA

L'esport, com a pràctica o com a espectacle i el joc, com a element primordial en el desenvolupament i estímul de les habilitats físiques i psicològiques, tenen un paper destacat en la vida dels nostres alumnes. L'interés per estes dues activitats ocupa un espai i un temps molt important en les seues vides. Fruit d'esta combinació naixen els videojocs de temàtica esportiva, els quals combinen estes dues àrees.

A més, els nous mitjans digitals tenen un gran potencial des del punt de vista pedagògic.

L'objectiu principal dels videojocs és entretenir. En línies generals el que fan és recrear situacions i entorns virtuals en les quals el jugador ha d'aconseguir una sèrie d'objectius seguint unes normes.

El món dels videojocs és tan gran que s'ha fet necessari establir classificacions, com l'edat dels jugadors, la temàtica del joc o el tipus de suport: videoconsola, ordinadors, tablets, mòbils, etc.

Els videojocs estan desenvolupats per motivar i divertir, ofereixen un alt nivell d'interacció, dinamisme i una gran potencialitat multimèdia. Per tot açò són útils per a incrementar la motivació dels alumnes. Desafortunadament, la seua potencialitat pedagògica continua estant absent en la formació formal. Un dels reptes actuals de l'educació ha de ser l'ús de metodologies innovadores que permeten la seua inclusió com una eina més en el procés d'ensenyament-aprenentatge.

Els videojocs ofereixen una gran versatilitat per ser utilitzats per ensenyar qualsevol concepte i matèria. Com diu Morales (2009) cal aprofitar l'oportunitat que ens donen perquè són materials molt coneguts pels estudiants. Fent una bona selecció, ens permeten treballar amb procediments motivadors. El seu ús a l'escola té un component lúdic i una intencionalitat educativa. A més, són un material informàtic el que facilita la competència digital dels alumnes.

Segons Marquès, (2000) per la seua temàtica poden classificar-se en sis categories: Arcade, aventura i rol, simuladors, estratègia, puzles i preguntes i per últim els esportius.

Dins l'àrea d'Educació Física, estos darrers serien els més relacionats amb la nostra disciplina. Bàsicament, recreen diversos esports (futbol, bàsquet, hoquei gel, etc.) i d'igual manera que en els esports reals, per a practicar-los es requereix habilitat, rapidesa i precisió, a més del coneixement del seu reglament. Els videojocs d'esports sempre han tingut un gran èxit i han evolucionat passant del que seria l'enfrontament entre dos jugadors o equips, fins a la gestió d'un club on es decideixen inversions, fitxatges, traspassos, etc. D'igual manera, altres disciplines esportives han anat incorporant-se al catàleg.



Figura 1. App Trinquet. Un joc de pilota valenciana per a dispositius mòbils

Entre els darrers esports incorporats hem de destacar la pilota valenciana.

3. TRINQUET: EL VIDEOJOC DE PILOTA VALENCIANA PER A DISPOSITIUS MÒBILS

La creació d'un videojoc de pilota valenciana permet aprofitar les noves tecnologies per a fer arribar el nostre esport a una gran quantitat d'usuaris, principalment, la població valenciana més jove, però també valencians a l'exterior o altres cultures amb qui compartim el joc de pilota.

Igualment, Trinquet suposa l'equiparació de la pilota amb els esports de masses que disposen des de fa temps de videojocs de difusió global.

Trinquet vol fer valdre el patrimoni que representa la pilota valenciana, popularitzant, mitjançant la innovació, la tradició històrica del nostre esport.

Els seus objectius són:

- Promocionar el joc de la pilota valenciana principalment entre els més joves, reforçar la difusió i impacte en la societat, millorar la projecció internacional i actualitzar la seua percepció pública.
- Fomentar l'ús del valencià i el multilingüisme.

La inclusió de material formatiu al voltant de la història, les varietats, les regles i el patrimoni cultural i humà que representa el nostre esport, així com d'un bloc amb el lèxic característic de la pilota valenciana, permet l'ús de Trinquet com a material de suport docent al mateix temps que fomenta les competències lingüístiques i culturals.

Trinquet ha estat desenvolupat per Caironat Enginyeria i Sistemes SL, empresa valenciana dedicada a l'enginyeria i la transformació digital.

El videojoc reproduïx la varietat de l'Escala i Corda. S'ha optat per esta modalitat per la seua espectacularitat, popularitat i pel fet de jugar-se en un entorn tancat.

Les característiques de Trinquet són:

- L'escenari del joc és el trinquet de Pelayo de la ciutat de València, commemorant el seu 150 aniversari.
- Pot jugar-se amb nou jugadors, figures rellevants del nostre esport al llarg de la seua història.
- Inclusió d'un personatge amb característiques físiques configurables per l'usuari i que per defecte seria femení per tal d'incorporar la dona a un món tradicionalment masculí.
- Partides individuals i per equips, tant en modalitat de partida individual com en format de campionat, on l'usuari controla un dels jugadors i el videojoc els jugadors restants.
- Diversos nivells tant de dificultat com de durada de les partides.
- Inclusió de materials formatius sobre la història, varietats i regles del nostre esport, així com un bloc amb lèxic i un joc tipus Quiz per reforçar l'aprenentatge i fixació d'estos continguts.
- Multilingüe en valencià, anglés, castellà, francés i neerlandés.
- Disponible per a Android i iOS.
- Distribució gratuïta.

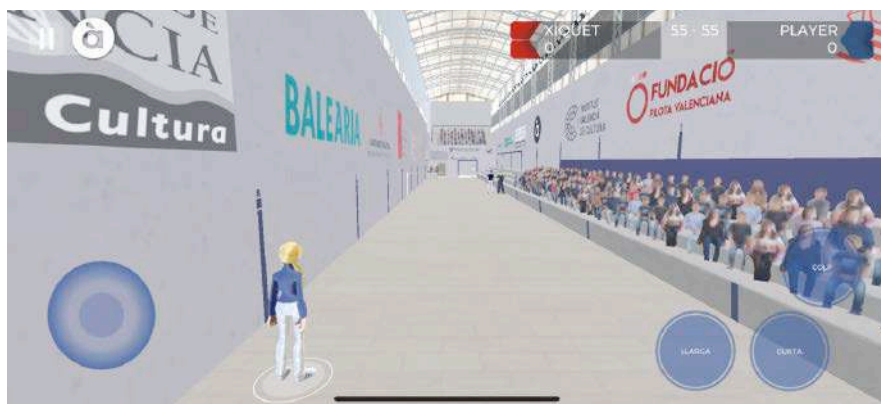


Figura 1. Captura de partida a la modalitat d'escala i corda en l'App Trinquet.

Estes característiques es podran ampliar amb actualitzacions programades del joc, incorporant nous pelotaris i altres trinquets.

4. APP TRINQUET EN L'ASSIGNATURA EDUCACIÓ FÍSICA

Com a docents en l'assignatura d'EF cal aprofitar els recursos que ens siguin eficients per motivar a l'alumnat a la pràctica, planificació i gestió d'activitats físico-esportives, i com hem vist en l'apartat anterior, els videojocs i les Apps esportives són una excel·lent eina, ja que segons Gómez, Molina i Devís (2018) "són capaços de traslladar a l'alumnat a un context històric, esportiu, sociocultural o geològic simulat per a treballar en la comprensió de què fer, com fer i per què fer una acció amb la finalitat de solucionar un problema" (pàg. 309).

Per este motiu proposem l'ús de l'App Trinquet en l'assignatura d'EF com a material curricular en la unitat didàctica de Pilota, que seria adient utilitzar tant en primària com en secundària i batxillerat.

Segons Molina, Devís, i Peiró, (2008) i Molina, Martínez, i Gómez, (2017), és imprescindible que a l'App se li done una finalitat pedagògica i siga útil pel docent en el procés d'ensenyament-aprenentatge, ja que el seu potencial curricular dependrà de l'ús que se li done.

Així, la utilització de Trinquet pretén incrementar el temps de compromís motor de l'alumnat, tant en el centre com en el seu temps lliure, a través del coneixement del joc i de l'interès per jugar a pilota, que com estableix el Currículum educatiu de Secundària i Batxillerat en EF: "mereix especial consideració el desenrotllament curricular específic de l'esport autòcton, la pilota valenciana, que a més contribueix al coneixement del patrimoni cultural de l'entorn on viuen" (Decret 87/2015).

A més, “l’EF contribueix a l’apreciació i comprensió dels fets culturals, ..., i incideix també en l’adquisició d’una actitud oberta cap a la integració i la diversitat” (Decret 87/2015).

Així mateix, contribueix a consolidar l’aprenentatge competencial i obri un gran ventall per treballar i adquirir la competència digital, competències socials i cíviques, consciència i expressions culturals, competència de sentit de la iniciativa i esperit emprenedor, aprendre a aprendre i competència en comunicació lingüística (LOMCE).

Concretament, la competència de consciència i expressions culturals es desenvolupa especialment en el bloc de continguts (2) de jocs i esports de l’àrea d’educació física, on es van introduint progressivament continguts i criteris d’avaluació de pilota valenciana, com són els colps, instal·lacions, elements tècnic, tàctics i reglamentaris de les diferents modalitats de pilota (Consultar el Decret 87/2015).

En referència a la competència digital, l’App analitzada compleix tots els requisits necessaris per al seu ús, ja que ajuda a desenvolupar-la al tindre tant la funció de transmetre com de generar coneixement. Trinquet és una eina amb la que es pot fer recerca, selecció, tractament i anàlisi de la informació relacionada amb el nostre esport autòcton.

De la anàlisi dels continguts i criteris d’avaluació específics de pilota valenciana que hem realitzat, però que no mostrem per la seua extensió, esbrinem que molts d’ells es poden treballar i implementar amb l’App Trinquet.

5. CONCLUSIONS

Els videojocs i les aplicacions estan cada vegada més presents en l’àmbit educatiu, al ser una excel·lent eina per motivar els alumnes enfront dels llibres i l’ensenyament tradicional.

Els videojocs de temàtica esportiva són ideals per treballar alguns dels continguts i competències de l’àrea d’EF, per este motiu han de començar a ser valorats com a instrument d’aprenentatge.

L’App ‘Trinquet’, ens permet, a més de jugar a pilota, conèixer la seua història, curiositats, vocabulari i als pilotaris més importants.

Esta App situa la pilota valenciana com un esport del segle XXI.

6. REFERÈNCIES

DECRET 87/2015, de 5 de juny, del Consell, pel qual estableix el currículum i desplega l’ordenació general de l’Educació Secundària Obligatòria i del Batxillerat a la Comunitat Valenciana. Generalitat Valenciana. València,

Espanya, 5 d'octubre de 2019. Recuperat de http://www.dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=005254/2015

DECRET 51/2018, de 27 d'abril, del Consell, pel qual es modifica el Decret 87/2015, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'educació secundària obligatòria i del batxillerat a la Comunitat Valenciana. València, Espanya, 5 d'octubre de 2019. Recuperat de http://www.dogv.gva.es/datos/2018/04/30/pdf/2018_4258.pdf

Gómez, F., Molina, P., i Devís, J. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *Retos*, 34 (2º semestre), 305-310. Recuperat de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/63440/39542>

Marquès, P.R. (2000). Las Claves del éxito. *Cuadernos de Pedagogía*, 291 (Maig), 55-58.

Molina, P., Devís, J., i Peiró, C. (2008). Materiales curriculares: clasificación y uso en educación física. (2008). *Pixel-Bit*, 33 (Julio), 183-197. Recuperat de <https://doi.org/10.12795/pixelbit>

Molina, P., Martínez, A., i Gómez, F. G. (2017). El uso de materiales curriculares en educación física : racionalidad y desarrollo profesional del profesorado. *Revista de educación física*, 6 (3), 9-28.

Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 78 (Gener-Juny), 1-12.