

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN
PALENCIA



LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Trabajo de Fin de Grado
Tutor: Nicolás Bores Calle

Liquete Sánchez, Clara

4º Educación Primaria – Mención Educación Física

Palencia, curso 2012-2013

RESUMEN

La sociedad actual en la que vivimos es una sociedad muy compleja, que está sometida a constantes cambios. La aparición de las Nuevas Tecnologías es uno de los factores que provoca estos cambios, que sin duda afectan también a la Educación. La presencia de las Nuevas Tecnologías en los centros, y su posible aplicación a la asignatura de Educación Física, hace necesario conocer las posibilidades que existen para su utilización en el aula. El propósito de este proyecto, es conocer el efecto de las Nuevas Tecnologías en la educación, sus posibles aplicaciones y la elaboración de recursos y materiales a través de las Nuevas Tecnologías, para trabajar los contenidos de la asignatura de Educación Física para sexto de Educación Primaria, en el colegio Pablo Sáenz de Frómista.

PALABRAS CLAVE

Sociedad, Nuevas Tecnologías, Educación, Educación Física, recursos.

ABSTRACT

The current society that we live in is very complex, which is subjected to changes constant. The appearance of the New Technologies is one of the factors which causes these changes, which undoubtedly also affect to the Education. The presence of the New Technologies in schools, make necessary to know its possible applications for use in the classrooms. The purpose of this project is show the effect of the New Technologies in the education, its possible applications and the elaboration of resources through the New Technologies for working the contents of the subject Physical Education to 6th students, at Pablo Sáenz school in Fromista.

KEY WORDS

Society, New Technologies, Education, Physical Education, resources.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	1-2
2. OBJETIVOS.....	3
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	4-19
3.1 Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).....	4-5
3.2 Impacto de las Nuevas Tecnologías en la educación.....	5-7
3.3 La Educación Física y las Nuevas Tecnologías.....	7-10
3.4 Recursos tecnológicos para el área de Educación Física.....	10-19
4. PLAN DE INTERVENCIÓN.....	20-32
4.1 Contexto.....	20-22
5.2 Unidades Didácticas.....	22-32
5. CONCLUSIONES.....	33-34
6. BIBLIOGRAFÍA.....	35-36
7. ANEXOS.....	37-66

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entendidas como avances tecnológicos que giran alrededor del mundo de la informática, las telecomunicaciones y de las tecnologías audiovisuales, están influyendo cada vez más en los diferentes ámbitos de nuestras vidas (económico, social, cultural...) y sus efectos se pueden observar claramente en muchas de las actividades que desarrollan en nuestra vida diaria. Una de estas actividades es la educación, que se ve cada vez más influida por las Nuevas Tecnologías.

El presente trabajo, por tanto, se justifica, además de por el interés personal, por el momento especialmente importante por el que está pasando las TIC en la educación. A través de su desarrollo, se ofrece una visión general sobre el impacto de las TIC en la educación, los cambios que provocan su integración en el aula, las posibilidades que ofrece para el área de Educación Física, y la elaboración de una propuesta para trabajar las unidades didácticas de Educación Física en 6º de Educación Primaria en un centro específico, a través de materiales y recursos creados mediante las Nuevas Tecnologías.

Está estructurado en varias partes. En primer lugar, se incluyen los objetivos que se pretenden alcanzar con su desarrollo. A continuación comienza la fundamentación teórica dividida en cuatro capítulos.

El primero de ellos contiene la clarificación del concepto de las TIC, con definiciones de varios autores. El segundo, analiza los efectos de las Nuevas Tecnologías en la educación del siglo XXI, presentando los cambios que ha provocado su integración en los roles y funciones del docente y el alumnado, destacando también cuáles son las necesidades para el nuevo profesorado.

Atendiendo a los objetivos del trabajo, el capítulo siguiente presenta la influencia de las TIC en la asignatura de Educación Física en la Educación Primaria y

siguiendo con esto, el último capítulo de la fundamentación teórica, detalla las posibles aplicaciones educativas de los medios tecnológicos, en la Educación Física.

La siguiente parte del trabajo, es el plan de intervención elaborado para trabajar los contenidos de Educación Física a través de las Nuevas Tecnologías en el colegio Pablo Sáenz en Frómista (Palencia). Teniendo en cuenta todas las unidades didácticas de la propuesta curricular para sexto de Educación Primaria, mi trabajo ha consistido en elaborar recursos tecnológicos que ayuden a conseguir los objetivos de cada unidad. Por lo tanto, en esta parte se incluye una breve descripción de las unidades, seguidas de los objetivos, contenidos y el enlace con el recurso web. Así mismo, se incluye también una breve explicación sobre cómo ha contribuido cada recurso a la consecución de los objetivos propuestos para cada una de las unidades.

Por último, se presentan las conclusiones del trabajo analizando las posibilidades que tienen las TIC en la Educación Física, los obstáculos que podemos encontrar en su integración y la forma en qué podemos utilizarlas para trabajar los contenidos.

Tras la presentación de las conclusiones, se recoge la bibliografía consultada sobre el tema de estudio, así como los anexos, donde se pueden ver imágenes sobre los recursos elaborados, sin necesidad de consultar la web.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar son:

- Conocer la influencia de las Nuevas Tecnologías en la Educación y concretamente en el área de la Educación Física en Primaria.
- Comprender el tratamiento que pueden tener las TIC tanto desde la perspectiva del alumnado como del profesor, en la asignatura de Educación Física.
- Conocer las herramientas tecnológicas disponibles en la red y su posible aplicación para la Educación Física.
- Elaborar una propuesta de recursos que ayuden a trabajar los contenidos de las Unidades Didácticas para un centro específico.
- Desarrollar actitudes positivas en la aplicación de las TIC en la Educación.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Para centrar el tema del trabajo y poder comprender cuál es la situación actual de las TIC en la educación en general, es necesario definir, en primer lugar, qué entendemos por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Según Medina (2003) actualmente usamos la denominación “Nuevas Tecnologías” para referirnos al conjunto de aparatos o medios basados en la utilización de tecnología digital (ordenadores personales, multimedia, Internet, TV, DVD, etc.).

Adell (1997) define las Nuevas Tecnologías como:

“el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión de los datos”.

Como afirma Cabero (2001), las Nuevas Tecnologías:

“son las redes informáticas, que nos permiten en la interacción de los ordenadores ampliar la potencia y funcionalidad que tienen de forma individual, permitiéndonos no solo procesar información almacenada en soportes físicos, sino también acceder a recursos y servicios prestados por ordenadores situados en lugares remotos”.

Para Bartolomé (1989), las TIC se refieren a los “últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones en la escuela, centrándose en los procesos de comunicación, que se agrupan en tres grandes áreas: la informática, el vídeo y las telecomunicaciones”.

A pesar de las múltiples definiciones que podemos encontrar en torno a este concepto, se puede concluir en términos generales que las Nuevas Tecnologías tienen que ver directamente con los avances surgidos del desarrollo tecnológico (microelectrónica, audiovisuales, telecomunicaciones, informática y telemática) Medina (2003).

3.2 IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

Frente a la nueva realidad social, caracterizada por la presencia de las Nuevas Tecnologías, podemos deducir que ahora se necesita una nueva organización de los sistemas educativos. Los cambios educativos con las TIC no consisten, solo en sustituir los libros por los ordenadores, sino que esto debe ir acompañado en un cambio de roles tanto de los profesores como de los alumnos.

La presencia de las TIC en el mundo educativo, ha provocado un cambio en el esquema tradicional de enseñanza. Como afirma Gros (2002), hoy en día se ha evolucionado de un conocimiento centralizado en expertos y lugares específicos a un conocimiento distribuido en muchos lugares. Hace unos años, los conocimientos estaban únicamente en manos de los expertos y su función principal era simplemente transmitir esta información a los alumnos.

Hoy en día, las TIC, nos permiten acceder a gran cantidad de información, por lo que esa concepción de la educación ha cambiado. La presencia social de las Nuevas Tecnologías y su introducción, en el contexto educativo, está haciendo cada vez más necesario una reflexión sobre el papel que debe desempeñar el docente (Cabero, 2001). Ahora las funciones del profesor consisten, principalmente, en facilitar y guiar a los estudiantes en su aprendizaje. El nuevo rol del profesorado, se centra en que los alumnos trabajen por sí mismos a través de la red. El profesor selecciona los materiales y contenidos digitales que van a formar parte de sus programaciones didácticas y construye o adapta, los recursos digitales para que sean utilizados por sus alumnos.

Por otro lado, los cambios producidos por la aparición de las Nuevas Tecnologías en el aula no afectan solo a los profesores, sino que también implican a los alumnos, quienes deben asumir un papel más activo en su aprendizaje. Ahora, el alumnado debe afrontar, con ayuda del profesor, una nueva forma de aprendizaje, adoptando una posición más crítica y autónoma ante la nueva información, aprendiendo a buscar información, evaluándola y transformándola en información significativa y útil para su vida. El nuevo papel del alumno se caracteriza por formar parte activa en su proceso de aprendizaje y en descubrir los nuevos conocimientos a través de habilidades relacionadas con el manejo de las Nuevas Tecnologías. De esta forma se favorece el aprendizaje del estudiante desde una perspectiva constructivista y no memorística de los contenidos (Ferrerres, 2011).

En definitiva, el cambio metodológico propiciado por la integración de las TIC afecta a la enseñanza, tanto a los alumnos como a los profesores.

Por otro lado, haciendo hincapié en las nuevas necesidades para el profesorado, ahora es necesario contar con profesores que dominen las nuevas herramientas tecnológicas y sus posibilidades didácticas. Esto no sólo se refiere a los aspectos técnicos de las TIC, sino que también este dominio se debe centrar en conocer los aspectos didácticos y pedagógicos de estas herramientas para su empleo con los alumnos. Además también es necesario, una predisposición positiva de los profesores hacia el uso de las Nuevas Tecnologías, ya que aunque el centro cuente con suficiente infraestructura para la integración de las TIC, si el profesorado mantiene una actitud negativa, el uso de las TIC en sus clases no se producirá.

Es necesario que los profesores conozcan las ventajas del uso de las TIC y que comprueben por ellos mismo los beneficios de su utilización. En relación con esto, es interesante la creación y participación en comunidades virtuales de profesores que comparten recursos y experiencias didácticas con las TIC (Morante, 2000), ya que puede ser una buena ayuda para aquellos que inician su camino en la integración de las TIC en su aula.

En relación con este nuevo papel del profesorado, Muñoz (2002) nos indica las principales funciones que han de desempeñar los docentes en el futuro:

- Seleccionar el material y planificar su utilización desde un enfoque didáctico.
- Diseñar nuevos entornos de aprendizaje con las TIC.
- Facilitar, mediar y no forzar al alumno para que realice actividades para las que no está preparado.
- Producir materiales didácticos a través de estos nuevos soportes.
- Coordinar con los padres cuyos niños tengan ordenador, videojuegos, etc.
- Asesorar a los padres sobre el uso de la televisión y otros audiovisuales en casa.

Estas nuevas funciones suponen, para el profesor de EF, una evolución en su tradicional papel de simple transmisor del conocimiento al desempeño de otras funciones nuevas. Podríamos decir que las Nuevas Tecnologías proporcionan más protagonismo a los profesores ya que tiene que realizar nuevas y múltiples funciones.

3.3 LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las TIC se han ido incorporando cada vez más en las diferentes esferas de la vida de manera que el mundo de la actividad física y el deporte, no ha sido una excepción. Las Nuevas Tecnologías tienen un gran potencial en el ámbito deportivo como instrumentos para mejorar la gestión de competiciones deportivas, medir y registrar el tiempo de las diferentes pruebas deportivas, o analizar los gestos técnicos de los deportistas (Morante, 2000).

La actual Sociedad de la Información y del Conocimiento exige incorporar a la asignatura de Educación Física, nuevos contenidos y habilidades que son útiles para la vida de las personas en esta nueva sociedad (Arévalo, 2007). Por ello, además de enseñar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, debe también enseñar a los alumnos, aquellas habilidades que les permitan adaptarse a los cambios sociales que se están produciendo por el avance de las Nuevas Tecnologías.

Desde hace unos años, el modelo de enseñanza tradicional basado en la simple transmisión de información del profesor al alumno ha comenzado a no ser efectivo ya que ahora el conocimiento se distribuye en muchos lugares. Por ello, la nueva concepción de la educación, debe desarrollar en los alumnos habilidades y capacidades relacionadas con el uso de las TIC, que le permitan acceder a la gran cantidad de información relacionada con la EF. Esto permitirá a los estudiantes, alcanzar las competencias básicas del área y especialmente la que hace referencia al “Tratamiento de la información y la Competencia digital” (Ferrerres, 2011).

Otra de las razones para justificar la integración de las TIC en la asignatura de EF, es la falta de interés y motivación de los alumnos hacia los contenidos que se imparten en las clases. Hoy en día, es frecuente que ante los contenidos teóricos e incluso procedimentales de la asignatura, el alumno adopte una actitud de pasotismo, que además de ser un modo de vida muy cómodo, está de moda (Vera, 2001). Para hacer frente a esta situación, es necesario que los alumnos aprendan los contenidos de una manera significativa, con ejemplos y experiencias del mundo real. Los estudiantes muestran más interés cuando se les enseña algo en relación con sus vidas; por ello, la enseñanza de los contenidos de EF a través de las TIC que el alumno usa habitualmente fuera de la escuela, permite motivarles y que se sientan más motivados por los contenidos del área.

Sin embargo, la introducción de estas nuevas tecnologías en el área no es algo fácil para los profesores. El concepto que se tiene de la EF como “recreo”, unido a la escasa carga lectiva, dificulta la integración en el aula. La Educación Física, se entiende en muchas ocasiones más como un espacio de recreo que como una asignatura más del currículum escolar. Esta forma de entender la asignatura, dificulta a los profesores la transmisión de los contenidos del área. Las intenciones del profesor en sus clases a veces no se corresponden con la imagen que tiene el alumno de la EF: “que haya movimiento, que sea divertida, que no sea evaluable, que no exija estudio adicional al tiempo de clase y que permita una implicación flexible según el gusto o humor de cada uno“(Bores et al. 1994).

Por otro lado, esta asignatura a pesar de ser fundamentalmente motriz, también posee contenidos teóricos, pero que debido al escaso tiempo lectivo respecto a otras materias, impide la transmisión de dichos contenidos. A estos dos inconvenientes se les suma la resistencia que muestran algunos docentes ante el empleo de las nuevas herramientas, ya que aún no se ven capacitados y con las cuales, los alumnos están mucho más familiarizados.

Pero por otra parte, las TIC suponen un nuevo recurso para transmitir los contenidos conceptuales. La EF, a través de los medios tecnológicos, puede transmitir los contenidos teóricos de una manera más comprensible para el alumno, desarrollando en los alumnos otras capacidades, como el espíritu crítico a la hora de seleccionar la información que se encuentra en la red. El estudiante puede aprender y reflexionar sobre estos contenidos sin necesidad de disminuir la parte principalmente motora de la asignatura (Ferrerres, 2011).

Para el profesor también tiene grandes ventajas, ya que puede ahorrarse tiempo en la introducción de contenidos, le ayudan en la organización de la asignatura, en el control de los alumnos o en la evaluación. Además, puede formarse mediante el contacto e intercambio de ideas y materiales con otros compañeros de Educación Física. De esta forma, se puede crear espacios virtuales de aprendizaje con otros docentes, que le ayuden a conocer más posibilidades de las TIC en el área.

Pero la integración de las TIC en el área hace necesaria algunas condiciones imprescindibles. En primer lugar, es necesario que los profesores posean una formación relacionada con el dominio de las herramientas tecnológicas y sus aplicaciones didácticas. Si esto no ocurre, probablemente los profesores se muestren con una actitud negativa hacia el uso de las TIC en clase.

En conclusión, la integración de las TIC en la asignatura de Educación Física, requiere además de la necesaria infraestructura en el aula, el apoyo y la formación del profesor del área. Estas condiciones son la base a partir de la cual los docentes podrán modificar su metodología y adaptarla a las Nuevas tecnologías, de forma que éstas

permitan una mayor motivación del alumnado en su aprendizaje y además, no perder clases motrices ya que los contenidos teóricos estarán disponibles a través de internet.

3.4 RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

- Aplicaciones educativas de Internet

Webquest y Cazas del tesoro

Las Cazas del tesoro, son, según nos explica Jordi Adell (2003), “un tipo de actividad didáctica muy sencilla que utilizan los docentes que integran Internet en el currículo”. Consiste en un seguimiento de preguntas y una lista de direcciones de páginas web, de las cuales se puede extraer o inferir las respuestas. Podemos encontrar cazas para conocer diferentes deportes, otras para trabajar valores en los juegos y otras sobre nuestra salud.

Se componen de cuatro partes:

- Introducción: exposición del tema y animación para la investigación.
- Preguntas: preguntas que el alumnado tendrá que contestar con ayuda de los enlaces del apartado recursos.
- Recursos: enlaces a los sitios web donde se encuentra la información necesaria para responder a las preguntas anteriores.
- Pregunta final: reflexión final a través de una pregunta que ha de ser contestada por el alumnado de manera que demuestre una comprensión del trabajo realizado.

En cuanto a las WebQuest, una definición actual bastante completa es la que propone Barba (2004):

“Una WebQuest es una actividad de investigación guiada con recursos de Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que

cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información”.

Las WebQuests tienen que producirlas los mismos profesores y maestros; deben ser presentadas como cualquier otro sitio web y deben ser abiertas, de libre acceso y gratuitas.

Su estructura es la siguiente:

1. Introducción

Es donde se incluye el título de la WebQuest acompañado de imágenes, que sugieren un reto, un descubrimiento, una nueva aventura. También puede tener una serie de preguntas que provoquen ganas de aprender a los alumnos.

2. Tarea

Es la descripción breve de aquello que los alumnos deben realizar, que puede consistir en: una presentación de diapositivas, una exposición oral, un mural, una página web, un álbum, un montaje audiovisual, etc.

3. Proceso

Es la explicación exacta de cómo deben hacer las tareas: el tipo de agrupamientos, roles o personajes que los tendrán que adoptar y las actividades a realizar. En la selección de las tareas habrá que tener en cuenta la maduración de los alumnos, así como sus conocimientos y experiencias previas.

En este apartado se deben incluir también los recursos que los alumnos irán necesitando en cada momento: mapas, artículos, guías, glosarios, etc.

4. Evaluación

Es importante para que los alumnos conozcan desde el principio cómo serán evaluados y en qué aspectos.

Este apartado se suele crear con una herramienta llamada rúbrica, que por medio de una cantidad determinada de criterios graduados, desde la máxima exigencia hasta unos mínimos aceptables, evalúa todo lo que se pretenda (evaluación del proceso, del funcionamiento de los grupos, de los contenidos, de las presentaciones finales...).

5. Conclusión

En el apartado de las conclusiones es donde se retoma el proyecto inicial y se invita a los alumnos a reflexionar acerca de todo lo que han aprendido en la realización de la WQ.

Por último, a veces se incluye un apartado llamado Guía Didáctica, dirigido a otros profesores que la quieran aplicar, ampliando información con las referencias a los contenidos curriculares, a las herramientas, a los recursos necesarios, indicaciones más precisas sobre temporalización, organización del aula y grupos.

Estas dos aplicaciones tienen en común que en ambas se debe navegar por la red para resolver una serie de preguntas para resolver la actividad propuesta. Permiten desarrollar la competencia digital y fomentan el tratamiento de la información por parte de los alumnos a través de la búsqueda y análisis de la información. Además, son recursos fáciles de elaborar por parte de los profesores por lo que se pueden adaptar sin problemas a las programaciones de las sesiones.

Tres de los recursos elaborados son WebQuest y Cazas del Tesoro, por lo que podemos ver claramente las características enunciadas anteriormente.

- Servicios para compartir y publicar información

Blogs

Nos referimos a los blogs como “sitios web actualizados periódicamente, recopilando de manera cronológica textos o artículos, de uno o varios autores, con un uso o temática particular” (Conejo 2006).

Si llevamos esta posibilidad de comunicación al mundo educativo, convertimos los blogs de la blogosfera en edublogs, cuyo objetivo principal es apoyar un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo (Tíscar, 2005). Esto facilitará el contacto entre los miembros de la comunidad educativa y dará la posibilidad de compartir experiencias a través de Internet. Un buen ejemplo de edublog, es “La colchoneta de Pablo” (<http://lacolchonetadepablo.blogspot.com.es/>) utilizado para la elaboración de este trabajo.

Entre sus ventajas para el mundo educativo podemos citar (Tíscar, 2005; Serna, 2003):

- Facilidad de uso: no necesita conocimiento del lenguaje técnico, lo que permite al profesorado centrarse en el contenido y no en la forma.
- Gratuidad: existen multitud de servidores que permiten alojar los blogs.
- Autoría compartida: todos los integrantes del proceso educativo forman parte también del proceso de desarrollo de los contenidos.
- Acceso desde cualquier lugar y en cualquier momento: el espacio del aula se amplía más allá del centro, lo que amplía a su vez el tiempo de acceso disponible.
- Organización cronológica y temática de la información: todo lo recogido en el blog parte de un orden cronológico; normalmente lo más reciente queda al principio.
- Interactividad: se muestra como una herramienta de comunicación bidireccional.
- Categorías por temas: el contenido se puede clasificar facilitando el acceso según la necesidad de uso mediante buscadores propios o apartados creados en el propio blog.
- Enlaces permanentes: todo lo publicado se mantiene disponible y además permite llevar a otros documentos o páginas.
- Contenido multimedia: son múltiples los tipos de archivos multimedia que podemos utilizar.
- Elemento motivador y creativo: la novedad del medio, junto con las características anteriores, permite la expresión libre y creativa.

- Programas para la comunicación y relación entre los usuarios

Correo electrónico

Hoy en día, la mayoría de las personas tienen una cuenta de correo electrónico. Estos permiten mantener conversaciones no instantáneas entre dos personas. Como herramienta para la EF, a través del correo los estudiantes pueden comunicarse de forma rápida con otros estudiantes o con el profesor, para resolver dudas de manera rápida y sencilla o realizar consultas individuales sobre los contenidos de clase. Además, se puede utilizar como vía para la entrega de trabajos de los alumnos ahorrando así papel.

Plataformas virtuales

Estas herramientas permiten crear un espacio virtual donde crear y administrar contenido educativo para compartirlo con los usuarios. Las más conocidas son Moodle, BSCW y Joomla. Por ejemplo, la Universidad de Valladolid usa como plataforma educativa, Moodle (<http://campusvirtual.uva.es/>). Nos permite subir archivos y almacenarlos en la red, trabajar de forma grupal o crear grupos de trabajo.

Estas plataformas educativas suelen tener tres tipos de perfiles: profesor, alumno y administrador. El administrador es el encargado de configurar la plataforma y gestionar los recursos del sitio.

Wikis

Las Wikis son páginas web con enlaces, imágenes, videos y cualquier tipo de contenido que puede ser visitada y editada por cualquier persona. Se trata de una herramienta tecnológica que nos permite crear colectivamente documentos sin que se realice una aceptación del contenido antes de ser publicado en la red. Un ejemplo claro: Wikipedia, una enciclopedia libre creada por todos y en constante construcción.

Según Lamb (2004) las características más destacadas de los wikis son las siguientes:

Cualquiera puede cambiar cualquier cosa. Todos podemos añadir, borrar o modificar cualquier contenido. Los wikis están abiertos a las aportaciones e intervenciones de cualquier persona.

La segunda característica es que los wikis usan un sistema de marcas hipertextuales simplificadas. No es necesario saber HTML, el lenguaje en el que están hechas las páginas web, o utilizar un editor de páginas web para colaborar en un wiki. El lenguaje de los wikis elimina los elementos no imprescindibles del HTML y lo reduce a lo esencial.

La tercera característica es la flexibilidad: un wiki no tiene una estructura predefinida a la que se tengan que acomodar los usuarios. Cualquiera puede crear nuevas páginas y vincularlas a cualesquiera otras páginas existentes.

La cuarta característica esencial que destaca Lamb (2004) es que por tradición, las páginas de los wikis están “libres de ego”, de referencias temporales y nunca terminadas. El concepto de “autor” se difumina en los wikis en la medida en que cualquier página ha sido realizada por múltiples personas que añaden, borran, enmiendan, comentan, etc. lo escrito por quienes les han precedido.

Suponen otra oportunidad para el docente de publicar y compartir con los alumnos u otros profesores, información relacionada con la asignatura.

Entre sus posibles aplicaciones a la EF podemos citar: creación de una wiki por parte de los alumnos que esté revisada por el profesor; elaboración de apuntes relacionados con la asignatura; preparación de algún tema en concreto según los contenidos y recogida de trabajos de los estudiantes.

Álbumes de fotos online

Son una herramienta muy útil que permite organizar, editar y compartir fotografías con el resto de usuarios. De esta forma, el profesor puede colgar fotos relativas a las sesiones o ilustrar los contenidos que esté trabajando. Los alumnos pueden descargarlas y colgar también sus propias fotografías.

Existen varios portales en internet que permiten alojar fotos e imágenes; los más comunes son: “Flickr” (<http://www.flickr.com/>), “Picasa Web” (es necesario tener una cuenta de correo electrónico gmail), “Instagram” (<http://instagram.com/>) y el “Banco de imágenes y sonidos” del MEC (<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>).

Alojamiento de videos

Se trata de portales en internet donde los usuarios pueden subir y compartir sus videos con el resto. Los más importantes son “Youtube” (<http://www.youtube.com/?gl=ES&hl=es>) y “Google Video” (<http://www.google.es/videohp>). Además estos videos se pueden integrar también en otras herramientas como blogs, wikis, páginas web personales, etc.

Algunas de las posibles aplicaciones para la asignatura, es la elaboración de videos sobre las tareas que se desarrollan en clase para su posterior análisis con los alumnos (evolución, ejecución...)

Alojamiento de presentaciones

Se trata de aplicaciones que permiten almacenar presentaciones de diapositivas que después se pueden visualizar online. Las más comunes son “Powerpoint”, “SlideShare” (<http://es.slideshare.net/>) o “Prezi” (<http://prezi.com/>). Se pueden compartir además, a través del correo electrónico o en los blogs.

Además, son cada vez más los alumnos que utilizan este tipo de programas para crear sus propias presentaciones facilitando el intercambio de materiales y permitiendo que otros opinen sobre ellas.

Google Docs

Esta herramienta nos permite almacenar los documentos en la red y trabajar en uno mismo con varias personas, permitiendo la elaboración conjunta de trabajos.

Entre sus posibles aplicaciones para la EF destacan la posibilidad de trabajar sobre los apuntes de la asignatura que estén almacenados en esta herramienta o realizar trabajos colaborativos entre los alumnos.

- **Revistas digitales**

Actualmente podemos encontrar en la red, muchas revistas relacionadas con la EF donde se pueden consultar artículos e investigaciones sobre los contenidos del área. Podemos destacar las siguientes:

- **Ágora:** revista internacional que fomenta la difusión e intercambio de experiencias, reflexiones e investigaciones sobre la Educación Física, el deporte, la Actividad Física Recreativa o el Cuerpo visto desde diferentes perspectivas. <http://www5.uva.es/agora/>
- **Efdeportes:** revista digital de libre acceso con artículos y videos relacionados con la Educación Física y el deporte. <http://www.efdeportes.com/>
- **EmásF:** revista electrónica con artículos sobre las diversas dimensiones de la Educación Física y el Deporte. <http://emasf.webcindario.com/>
- **Contraclave:** revista digital sobre las distintas áreas curriculares, entre ellas la Educación Física. <http://www.contraclave.org/>

- Portales y plataformas web de recursos didácticos

Hoy en día, existen muchos portales educativos con materiales y recursos educativos para la asignatura de EF. Algunos de los más importantes son:

- **Edusport:** página con recursos para el desarrollo curricular del área de Educación Física. <http://recursostic.educacion.es/deporte/edusport/web/>
- **Ludos:** portal que ofrece recursos informativos y educativos sobre el área de EF para alumnos y profesores. <http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/>

- Didactalia Gnos: es un espacio creado para que las personas cuelguen sus materiales educativos de todas las áreas desde la Educación Infantil hasta el Bachillerato, de forma que queden a disposición de toda la comunidad Educativa. <http://didactalia.net/comunidad/materialeducativo>
- Educafísica.com: espacio web creado para orientar a profesores de EF en la elaboración de programaciones didácticas y actividades educativas. También cuenta con enlaces para los alumnos con otras páginas de recursos de EF. <http://www.educafisica.com/>

- Programas para generar actividades

JCLIC

El programa JClíc está formado por varias aplicaciones informáticas que nos permiten diseñar actividades interactivas con posibilidad de autoevaluación por parte de los alumnos. Por ejemplo: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas...).

Existe además un espacio llamado la “zonaClíc” (<http://clíc.xtec.cat/es/>), donde todos los docentes pueden compartir sus materiales creados con este programa. Algunas de las secciones de este espacio son: la Biblioteca de actividades, Comunidad, Documentos, Apoyo, Herramientas, etc.

Cuadernia

Esta aplicación consiste en una serie de libros digitales en forma de cuadernos que permite al profesor insertar contenidos multimedia y utilizar plantillas para crear actividades educativas. Los cuadernos pueden ser alojados en la red o se pueden imprimir. Dos de los recursos elaborados posteriormente son cuadernos interactivos (ver anexos).

- Otros recursos

Pizarra digital Interactiva

Esta herramienta está formada por un videoprojector y un ordenador conectado a internet. Mediante un cañón de proyección se presenta en una pantalla o pared lo que muestra el ordenador. A veces se pueden hacer anotaciones sobre la pantalla utilizando un puntero especial a modo de lápiz o interactuar desde la pantalla con los programas.

Las principales aplicaciones de este recurso para el área son (Ferrerres, 2011):

- Visionado de las sesiones: si el profesor graba las prácticas de EF, la pizarra digital permite ver las grabaciones con los alumnos y analizarlas.
- Presentación de trabajos de los alumnos: si tienen que realizar algún trabajo relacionado con la asignatura, a la hora de exponerlo pueden hacer uso de la pizarra para presentárselo y explicárselo al resto de sus compañeros.
- Apoyo a las explicaciones del profesorado mediante páginas web.
- Preparación/explicación de salidas al medio natural: el profesorado puede enseñar a los alumnos a través de la pizarra, fotos y videos sobre la zona a la que van a desplazarse.

Videocámara

Este dispositivo puede ser muy útil para las clases de EF ya que nos permite grabar las sesiones para analizarlas después, evaluar y corregir errores, ver la evolución de cada alumno, tener registradas las actuaciones de cada estudiante o también del profesorado con el fin de mejorar sus intervenciones.

Existen muchos más recursos tecnológicos a parte de los explicados anteriormente, que se pueden utilizar en la Educación Física. Sin embargo, he intentado destacar aquellos que yo he utilizado para trabajar las unidades didácticas, añadiendo algunos más que son de uso común en el aula.

4. PLAN DE INTERVENCIÓN

4.1 CONTEXTO

He realizado las prácticas de Educación Física en el colegio Pablo Sáenz en Frómista, con los alumnos de quinto y sexto de Educación Primaria. Cuando llegué al centro, el tutor de EF me enseñó la propuesta curricular para desarrollar con sus alumnos de sexto de Educación Primaria. La propuesta curricular es una presentación de todas las unidades didácticas que se van a desarrollar en las sesiones.

A través del programa Prezi, podemos ver la presentación elaborada por el tutor para sus alumnos, mediante este enlace: <http://prezi.com/4oaq8xntjtzm/propuesta-curricular-ef/> o entrando en el blog de “La colchoneta de Pablo” y haciendo clic en la pestaña de “propuesta curricular”.

Este blog es una página elaborada por el tutor para colgar contenidos de la asignatura de EF; en general, añade videos de las sesiones para que los alumnos puedan verse y cuelga materiales que están relacionados con lo que están viendo en ese momento en clase. También sirve como espacio de reflexión e intercambio de opiniones acerca de las sesiones ya que los alumnos pueden hacer comentarios. De esta forma el profesor puede comprobar el esfuerzo, progreso y reflexiones del alumno en relación con los contenidos de las sesiones. Cabe destacar, que cada alumno en el centro dispone de un mini portátil de la Junta de Castilla y León para utilizar en las clases y que les permite visitar el blog y participar. El enlace es: <http://lacolchonetadepablo.blogspot.com.es/>

Otro recurso web para la asignatura de Educación Física en Frómista es la plataforma “Multiscopic”.

Funciona como una red social; está pensada para que cualquier usuario pueda entrar en sus diferentes espacios y grupos con el fin de que el intercambio de ideas sea más fructífero y se generen significados compartidos.

En principio, se establecen grupos de trabajo e intereses (alumnado, familias, formación inicial, formación permanente, investigación...). Dentro de cada grupo puede haber personas responsables que organicen los objetivos y tareas del grupo, estén pendientes de que las aportaciones se centran en los temas correspondientes, y velen por mantener un estilo de expresión que respete tanto a las personas que aparecen en los vídeos a analizar como al resto de participante. En esta plataforma es donde se cuelgan las prácticas de Educación Física en el colegio de Frómista cada semana.

Cada grupo decide los aspectos de la práctica sobre los que centrará el análisis o la reflexión. Para realizar estos análisis, debates o reflexiones, cada grupo dispone de diferentes herramientas (chat, foros, archivos) que podrá usar para ir dejando constancia del trabajo realizado y las aportaciones que van surgiendo. El acceso a la plataforma Multiscopic es por invitación y el enlace es: <http://multiscopic.ning.com/>

Dado que el tema de este trabajo son las nuevas tecnologías en la Educación Física, mi tarea ha consistido en elaborar otros recursos web para trabajar a través de ellas las unidades didácticas incluidas en la propuesta curricular. Las unidades son las siguientes:

- “Saltamos a la comba de diferentes formas y participamos en un espectáculo en grupo creado por nosotros”.
- "Comunicación no verbal y danza de contacto”
- “Juego bueno, investigando la influencia de las normas sobre la acción”
- “Orientación”
- “Pirámides humanas, acrosport y representación”
- "Nos organizamos mejor junto a otros con estrategias en juegos de invasión”
- "Progreso en mis habilidades y ayuda a otros haciendo Parkour"

De cada una, he elaborado una descripción general y he añadido los objetivos y contenidos, que también se pueden ver en la página de Multiscopic. Después he

adjuntado el enlace de cada recurso y he explicado de qué manera ayuda cada recurso a la consecución de los objetivos de la unidad.

4.2 UNIDADES DIDÁCTICAS

“Saltamos a la comba de diferentes formas y participamos en un espectáculo en grupo creado por nosotros”

Descripción general

A través de esta unidad didáctica, trataremos de que el alumno explore y conozca sus posibilidades en el manejo de cuerdas, aprendiendo y mejorando a través de habilidades como los saltos y los desplazamientos. No solo se trabajará la coordinación óculo- manual y óculo-pédica mediante los saltos con la comba, sino también aspectos del ritmo y de la percepción espacial.

Objetivos

- Saber dar a la comba y a la doble comba.
- Diferenciar el lado bueno y el lado malo y saber entrar por ambos.
- Saltar a la comba de diferentes formas, una de ellas que sea “doble comba”.
- Dar y saltar a la comba siguiendo diferentes ritmos musicales.
- Participar de forma “activa” en la creación y ejecución de un espectáculo final.

Contenidos

- Experimentación de diferentes saltos con la comba.
- Diferenciación entre lado bueno y lado malo de la comba.
- Interiorización del ritmo al dar a la comba.
- Participación activa en la creación y ejecución de un espectáculo teniendo en cuenta el uso del cuerpo en relación al espacio, tiempo (ritmo) y control postural.

Para desarrollar los contenidos de esta Unidad Didáctica he elaborado un cuaderno interactivo mediante la herramienta Cuadernia.

El [enlace](file:///C:/Users/Clara/AppData/Local/Temp/Temp1_libro_web_Saltaoalacomba_16400.zip/index.html) es:
file:///C:/Users/Clara/AppData/Local/Temp/Temp1_libro_web_Saltaoalacomba_16400.zip/index.html

Mediante este cuaderno, los alumnos podrán recordar todo lo que han visto en clase respecto al manejo de cuerdas. En concreto les ayudará a conseguir los objetivos sobre dar y saltar a la comba simple y doble, mediante un listado de consejos sobre la posición que debe adoptar el cuerpo, tanto saltando como dando a la comba.

También, encontrarán dos videos que les aportarán nuevas ideas para la creación de su espectáculo; por tanto, también contribuye a conseguir el objetivo de "...creación de un espectáculo final."

"Comunicación no verbal y danza de contacto"

Descripción general

Trataremos de que el alumnado conozca y aplique recursos básicos que le permitan desarrollar la comunicación no verbal, llegando a desarrollar producciones creativas de contact dance.

Objetivos

- Establecer diálogos no verbales fluidos y variados con cualquiera.
- Elaborar producciones expresivas para compartir con otros.
- Analizar y apreciar las producciones expresivas de otros compañeros.
- Conocer y utilizar diferentes elementos comunicativos y técnicas corporales con los que realizar la comunicación no verbal, así como sus criterios de realización.
- Desarrollar diferentes funciones a lo largo del proceso creativo (jugador, investigador, comunicador, receptor, actor, espectador, evaluador).

Contenidos

- Juegos y actividades de exploración de comunicación no verbal.

- Técnicas básicas de contact dance (“reloj suizo caminando”, “contrapesos manos brazos espaldas”, “rodar dos espaldas”, “caídas”, “mesa”...)-
- Procesos de creación de producciones escénicas y factores para la creación: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración.
- Criterios de realización para el diálogo no verbal:

Fluidez comunicativa eligiendo rápidamente una respuesta de entre los elementos posibles.

Escucha de las intenciones del otro comunicador para que se den diálogos y no monólogos.

Establecer diálogos con cualquiera.

Aplicación de un repertorio rico de acciones respuestas, incluyendo en el diálogo nuevos elementos comunicativos.

- Elementos para la comunicación y la exploración:

Zonas para la exploración de contactos: en la distancia, con contacto; manos, antebrazos, hombros, espalda, cabeza, cadera, piernas y combinaciones entre ellas (mano-hombro, mano-cabeza, mano-espalda...).

Parámetros para la dinámica de la interacción: estabilidad-inestabilidad, aceleración-deceleración, tensión-relajación, fuerte-flojo, ligero-pesado, directo-indirecto, súbito-sostenido, rápido-lento, arriba-abajo, lejos-cerca...

- Funciones en los procesos comunicativos-creativos

Para trabajar esta Unidad Didáctica he elaborado una “Caza del tesoro”; el enlace es: http://phpwebquest.org/newphp/caza/soporte_tablon_c.php?id_actividad=50181&id_pagina=1

Gracias a este recurso los alumnos tendrán la oportunidad de saber algo más sobre la danza de contacto o contact dance; mediante las preguntas que se proponen, podrán indagar sobre cuáles son las técnicas básicas, lo que les ayudará a conseguir el objetivo sobre “conocer y diferentes elementos comunicativos y técnicas corporales con los que realizar la comunicación no verbal, así como sus criterios de realización”. También podrán investigar sobre cuáles son criterios necesarios para realizar un diálogo no verbal, para conseguir el objetivo de: “establecer diálogos no verbales fluidos y variados con cualquiera”.

De esta forma, tendrán más recursos a la hora de realizar sus producciones de contact dance y además, gracias a la pregunta final de la Caza del tesoro, podrán reflexionar sobre la importancia que puede tener para ellos en sus vida cotidiana, el hecho de poder trabajar la comunicación no verbal en las clases de Educación Física.

“Juego bueno, investigando la influencia de las normas sobre la acción”

Descripción general

Se trata de que el alumnado compare variantes de ciertos juegos de invasión para apreciar la influencia de los cambios de normativa sobre el juego. A partir de esta indagación se trata de que lleguen a pactar normas que permitan un juego que integre a todo el grupo, más duradero, más divertido y con más posibilidades de progresión en el futuro.

Objetivos

- Vivenciar y comprender la influencia de las modificaciones de las normas de los juegos en el desarrollo del mismo.
- Conocer los elementos de la estructura de los juegos que permiten la modificación de los mismos.
- Pactar normativas de juego que permitan una participación equilibrada e interesante para todos y todas las participantes.
- Jugar con seguridad y respetando al resto de participantes.

Contenidos

- Juegos de invasión sin móvil (“Polis y cacos”) y con móvil (“Balón a la colchoneta”).
- Los elementos de la estructura del juego a modificar: espacios, metas, móviles, agrupamientos, limitaciones motrices y perceptivas, roles.
- Efectos de las variaciones de los elementos de la estructura sobre la acción: como hipótesis: por ejemplo, aumento de la meta beneficia al ataque y fomenta la acción individual.
- Compensación entre normas: por ejemplo, si no hay portero hay que disminuir el tamaño de la meta o aumentar la zona de distancia de lanzamiento.
- Elaboración de hipótesis, control de variables, extracción de conclusiones.
- Pacto de normas y construcción de juego utilizando diferentes elementos de la estructura para lograr un juego más duradero, equilibrado, integrador e interesante para el grupo.
- La seguridad y el respeto en el juego.

Para trabajar los contenidos de esta unidad didáctica he elaborado una WebQuest: http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=50546&id_pagina=1

En la WebQuest, hay tres tareas; en la primera, a través de la elaboración de un mural por grupos, los alumnos explicarán al resto de la clase cuáles son los elementos a tener en cuenta en el juego bueno. Por lo tanto, esto contribuirá a conseguir el objetivo de: “conocer los elementos de la estructura de los juegos que permiten la modificación de los mismos”.

Con la segunda y tercera tarea, que consiste en elaborar propuestas de juegos para hacerlos más equilibrados e integradores y pactar la normativa de dos juegos para convertirlos en la medida de lo posible, en juego bueno, estaremos contribuyendo a conseguir el objetivo de la unidad sobre: “pactar normativas de juego que permitan una participación equilibrada e interesante para todos y todas las participantes”.

“Orientación”

Descripción general

Trataremos de que el alumnado utilice el conocimiento del espacio y consolide las capacidades perceptivo-motrices para orientarse en el medio más cercano, de manera lúdica, mediante juegos en el gimnasio y recorridos de orientación en un entorno cercano a la escuela y conocido para ellos. El objetivo es que adquieran conceptos espaciales y topológicos y desarrolle aquellas capacidades que mejoren sus posibilidades de movimiento y su nivel de habilidad motriz.

Objetivos

- Ser capaz de hacer coincidir los elementos del plano con la realidad.
- Localizar puntos de un plano en la realidad.
- Localizar puntos del terreno en un plano.
- Ser capaz de orientarse en diferentes entornos, colegio y medio natural cercano.
- Conocer de forma básica el deporte de orientación.

Contenidos

- Manejo de la brújula en juegos de orientación en el gimnasio.
- Realización de recorridos de orientación, a partir del uso de elementos básicos de orientación natural y de la utilización de mapas sencillos.

Al final de esta Unidad Didáctica, los alumnos tuvieron que hacer un trabajo sobre la orientación como deporte. Tenían que buscar información sobre la historia de este deporte, la normativa, las modalidades y categorías, los materiales que se utilizan y la definición. Lo hicieron por grupos de cuatro personas y a través de google docs, durante dos clases de Educación Física. Una vez terminados los trabajos, los enviaron por correo a su tutor y a mí. Por ello, he decidido crear una wiki que recoge un resumen de todo lo que incluyeron en sus trabajos, para que puedan saber lo que era más importante sobre el tema, comparar la información con sus trabajos y que puedan consultarla cuando quieran.

Por lo tanto, con los trabajos elaborados en clase y la wiki se puede conseguir el objetivo de “conocer de forma básica el deporte de orientación”.

El enlace es: <http://klarasl.wix.com/laorientacion>

“Pirámides humanas, acrosport y representación”

Descripción general

Trataremos de que el alumnado conozca y aplique recursos básicos que le permitan, construir figuras humanas y pirámides llegando a crear producciones originales, seguras y estables.

Objetivos

- Crear figuras humanas bajo las siguientes premisas: seguras, originales, estables y difíciles.
- Analizar y apreciar las producciones de otros compañeros.
- Desarrollar diferentes funciones a lo largo del proceso creativo (acróbata, portor, ayudante, espectador, evaluador).
- Trabajar con diferentes ritmos y cadencias en diferentes espacios.

Contenidos

- Conocimiento de los conceptos básicos del Acrosport (acróbata, portor y ayudante) y sus técnicas (figuras–apoyos, equilibrios- y pirámides humanas).
- Procesos de creación de producciones y factores para la creación: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración.
- Introducción de músicas y coreografías.

Para trabajar esta Unidad Didáctica, he elaborado un paquete de actividades con el programa JClic.

El enlace es: <file:///C:/Users/Clara/Desktop/Acrosport.htm>

Mediante las actividades creadas, los alumnos tendrán más claro qué es el acrosport, qué tipos de figuras y pirámides humanas pueden crear y bajo qué premisas ha de desarrollarse en la escuela. Por ello, ayudarán a conseguir el objetivo de “crear figuras humanas bajo las siguientes premisas: seguras, originales, estables y difíciles” y “analizar y apreciar las producciones de otros compañeros”.

"Nos organizamos mejor junto a otros con estrategias en juegos de invasión"

Descripción general

Trataremos de que el alumnado llegue a planificar, hacer, analizar su acción de juego junto a otros, conociendo los principios tácticos que orientan la acción y utilizando diferentes elementos tácticos para componer sus estrategias. Intentaremos que pasen de su acción individualista e impulsiva en el juego a otra compartida e intencionada.

Objetivos

- Pasar de la acción individualista a la acción compartida.
- Pasar de la acción impulsiva y repetitiva a la acción planificada.
- Planificar, desarrollar y analizar planes de acción.
- Conocer diferentes principios y elementos tácticos con los que organizar la acción.
- Desarrollar diferentes funciones en el juego (entrenador, jugador, evaluador)

Contenidos

- Juegos de invasión sin móvil (“Polis y cacos”)
- Procesos de planificación, desarrollo y análisis en el juego.
- Principios tácticos en juegos de invasión sin móvil:

En ataque (“cacos”): ganar espacio (acercarse a la “cárcel”), abrir espacios, descolocar a la defensa.

En defensa (“polis”): evitar que ganen espacio, cerrar espacios en torno a la “cárcel”, evitar descolocarse.

- Elementos tácticos en juegos de invasión sin móvil:

En ataque (“cacos”):

Roles: rescatador, cebo (pivote), apoyo.

Distribución espacial: concentrados, dispersos, en fila, en una línea, en dos líneas...

En defensa (“polis”):

Roles: perseguidor, defensor (posicionado, líbero)

Distribución espacial: defensa adelantada (presionando en la “casa”), defensa atrasada (en zona, en la “cárcel”), una línea, dos líneas, una línea con líbero...

Movimientos de los jugadores: basculaciones, apoyos y coberturas.

Para trabajar esta Unidad Didáctica, he elaborado una webquest cuyo enlace es: <http://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/48364>

Mediante las tres tareas propuestas en la WebQuest y los recursos añadidos como ayuda, los alumnos podrán reflexionar sobre la importancia de planificar y organizar la acción en sus juegos; por ello, se estará contribuyendo a conseguir el objetivo de “planificar, desarrollar y analizar planes de acción”. También tendrán que pararse a pensar sobre cuáles son los principios tácticos del juego “polis y cacos” tanto en defensa como en ataque, ayudándoles a conseguir “conocer diferentes principios y elementos tácticos con los que organizar la acción”.

"Progreso en mis habilidades y ayuda a otros haciendo Parkour"

Descripción general

Trataremos de que el alumnado conozca, aplique y progrese en técnicas de saltos, recepciones, franqueo de obstáculos, y equilibrio de forma segura en un proceso de responsabilidad sobre la propia progresión y de ayuda a otros.

Objetivos

- Conocer y dominar diferentes técnicas para el franqueo de obstáculos, el salto, las caídas, las recepciones de pies y manos, o equilibrios.
- Ayudar a otros en su progresión y colaborar con ellos para enseñarles los criterios para la correcta realización.
- Analizar y apreciar los recorridos y retos de otros compañeros.
- Conocer y aplicar los criterios de realización, para realizar las actividades de forma segura.

Contenidos

- Técnicas básicas de parkour (“recepción básica”, “recepción rondada”, “recepción de brazo”, “saltos con apoyos”, “gato”, “salto de precisión”, “salto de fondo”, “grimpear”, “equilibrios”, “cuadrupedias”...)
- Criterios de realización de cada técnica.
- Criterios generales: por ejemplo, asegurarse de que la superficie estable y limpia de objetos; pedir ayuda en los primeros intentos; buscar las distancias adecuadas y los retos personales.
- Funciones en el proceso de aprendizaje: explorador, aprendiz, enseñante, espectador evaluador, y demostrador.

Para trabajar los contenidos de esta Unidad Didáctica he elaborado un cuaderno interactivo con la herramienta de Cuadernia.

El enlace es:
<file:///C:/Users/Clara/AppData/Local/Temp/Temp1 libro web PARKOUR 63750.zip/index.html>

En el cuaderno, primero se ofrece una definición sobre lo que es el Parkour y luego se explican algunas de las técnicas básicas y su realización. Esto se completa con tres actividades; en una tienen que completar la definición de Parkour, en otra buscar los nombres de las técnicas básicas que han aprendido en una sopa de letras y en otra, unir las imágenes de personas ejecutando determinadas técnicas con el nombre de la que corresponda. Por lo tanto, se ayuda a conseguir el objetivo de: “conocer y dominar

diferentes técnicas para el franqueo de obstáculos, el salto, las caídas, las recepciones de pies y manos, o equilibrios” así como conocer los criterios de realización necesarios, expuestos en el segundo objetivo.

Todas estas herramientas elaboradas para trabajar los contenidos de las Unidades Didácticas se complementan con el blog de “La colchoneta de Pablo”, donde el tutor de sexto también ha colgado materiales relacionados con las sesiones. Así mismo, además del enlace, se pueden ver gráficamente en los anexos.

5. CONCLUSIONES

En primer lugar, reflexionaré sobre el tema central de este trabajo, las Nuevas Tecnologías en Educación Física. Considero que esta asignatura en Educación Primaria, como área incluida dentro del currículum, no puede permanecer ajena a la nueva realidad construida a través de las nuevas tecnologías. Aunque esta asignatura es fundamentalmente práctica, las TIC ofrecen muchas ventajas y posibilidades para la enseñanza de los contenidos.

Para los alumnos pueden ser un gran apoyo y una fuente de motivación frente a los contenidos de EF y una forma de reflexionar sobre las sesiones, pudiéndolos trabajar en clase o en otros talleres y actividades. Creo que son una herramienta bastante motivadora para ellos, y una forma muy fácil de acceder a la información. Pero también se pueden utilizar de otras formas ya no tan educativas, por lo que hay que restringir un poco y controlar su utilización.

Para los profesores, las TIC suponen una herramienta para comunicar los nuevos contenidos, una forma de intercambio de los materiales y experiencias didácticas con otros profesores y una manera de tener mayor contacto con sus alumnos. Sobre todo pienso que es interesante la creación y participación en comunidades virtuales de profesores para compartir recursos y experiencias didácticas con las TIC.

Pero puede que encuentren algunos obstáculos como, por ejemplo, la falta de formación antes las TIC, escasa infraestructura en el aula o falta de tiempo para elaborar y diseñar estos materiales. También ocurre en mi opinión que los mismos profesores de la asignatura no ven las nuevas tecnologías como propias del área ya que se alejan de la enseñanza de los contenidos a través de la práctica. Por ello, creo que se necesita un cambio de mentalidad para llevar a cabo con éxito la integración de estas herramientas tecnológicas.

Sin embargo, debido a la escasa carga lectiva de la Educación Física, si introducimos el uso de las TIC en estas clases, esto supondría menos horas aún para

desarrollar los contenidos que son fundamentalmente prácticos. Por ello, estoy de acuerdo con el uso de las TIC en Educación Física, pero de una forma extraescolar, es decir, se pueden elaborar muchos materiales sobre los contenidos que se estén dando en clase, pero para trabajarlos en casa o en otras actividades fuera de las horas dedicadas a la EF, sin disminuir o sustituir así, la práctica motriz de la asignatura.

Estoy a favor del uso de las TIC pero como un recurso de apoyo al área, como refuerzo de los contenidos, pero fuera del horario lectivo. Las nuevas tecnologías se pueden aplicar, por ejemplo, grabándoles en video durante las sesiones o haciendo fotos, haciéndoles que busquen información, para complementar el área con la utilización de las nuevas tecnologías. En las sesiones, sólo la utilizaría en momentos puntuales ya que es necesario que los alumnos se muevan.

Tampoco creo que sería adecuado utilizar la tecnología como deberes para casa, ya que quizás no todos los alumnos cuenten con ordenador en casa. Por otro lado, pienso que también puede atender la diversidad, en el sentido de que puede ser una alternativa para aquellas personas que por alguna razón no pueden seguir la clase.

Por todo ello, considero que las TIC no deben sustituir la práctica motriz y deben plantearse como la posibilidad de ganar horas para el área mediante el trabajo interdisciplinar o el desarrollo de actividades fuera del horario lectivo. Creo que llegaríamos a la desaparición de esta área si cambiamos el movimiento por clases a través de las TIC; estas podrán utilizarse como un apoyo que ayuda en los aprendizajes que realiza el alumno pero el movimiento no se logra con las nuevas tecnologías.

Por otro lado, con la realización de este trabajo he podido conocer las posibilidades que ofrecen las TIC en general y concretamente para el área de la Educación Física. Además, me ha dado la oportunidad de elaborar recursos para trabajar estos contenidos en un centro específico, reflexionando así sobre de qué manera se podrían utilizar en las clases de EF.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EduTec: Revista electrónica de Tecnologías educativas* nº 7.

Adell, J (2003). Internet en el aula: a la caza del tesoro. *EduTec: Revista electrónica de Tecnologías educativas* nº 16.

Arévalo, M. (2007). La Tecnología al servicio de la actividad física y el deporte. *Revista Tandem*, nº 25.

Barba, C. (2004). *La investigación en Internet con las Webquest*. Quaderns Digitals, monográfico WebQuest.

Bartolomé, A. (1989). *Nuevas Tecnologías y enseñanza*. Barcelona, ICE-Graó.

Bores, N.J., Castrillo, J. y otros (1994). Análisis de las concepciones de E.F. de los alumnos como instrumento para transformar la práctica docente, en *Actas del I Congreso Nacional de E.F. de Facultades de Ciencias de la educación y XII de E.U. de Magisterio*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona, Paidós.

Conejo, M. (2002). *Blogs. Usos didácticos*. Disponible en: <http://cprmerida.juntaextremadura.net/documentos/blogs.pdf> (Consulta: 12 de Junio de 2013).

Ferreres, Carlos (2011). *La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el área de la Educación Física de Secundaria. Análisis sobre el uso, nivel de conocimientos y actitudes hacia las TIC y sus posibles aplicaciones educativas*.

Tesis doctoral. Universitat Rovira i Virgili. Disponible en: <http://www.tdx.cat/handle/10803/52837>

Gros, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación, n° 328*.

Lamb, B. (2004). Wide Open Spaces: Wikis, Ready or Not. *Educause, September/October 2004 Volume 39, Number 5*. Disponible en: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/erm0452.pdf> (Consulta: 11 de Junio de 2013)

Medina, A. (2003). *Teoría y Práctica de las Nuevas Tecnologías en la formación de maestros*. Granada, GEU.

Morante, J.C. (2000). *Elaboración y validación de un programa informático interactivo de apoyo al entrenamiento deportivo*. Tesis Doctoral. Universidad de León. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=11935>

Muñoz, R. (2002). *Nuevas Tecnologías, Educación y Sociedad*, en Sevillano García, M^a.L. (Coord.) (2002). *Nuevas Tecnologías, Medios de Comunicación y Educación*. Madrid, CCS. Capítulo 1.

Serna, J.M. (2003). *Weblog y enseñanza*. Blog personal. www.auladeletras.net/blog/wp-content/weblog.pdf (Consulta: 11 de Junio de 2013)

Tíscar, L. (2005). Blogs para educar. Uso de los blogs en una pedagogía constructivista. *Revista Telos, n° 65*.

Vera, J.A. (2001). *La educación en un mundo en crisis* en Gervilla, E. y Soriano, A. (coords.). *La Educación hoy: concepto, interrogantes y valores*. Granada. Grupo Editorial Universitario.

7. ANEXOS

Imágenes de los recursos elaborados.

Orden:

- Imágenes del cuaderno interactivo para la unidad didáctica: “Saltamos a la comba de diferentes formas y participamos en un espectáculo en grupo creado por nosotros”.
- Imágenes de la caza del tesoro para la unidad didáctica: "Comunicación no verbal y danza de contacto”.
- Imágenes de la WebQuest sobre “Juego bueno, investigando la influencia de las normas sobre la acción”.
- Imágenes de la unidad didáctica de “Orientación”.
- Imágenes de las actividades elaboradas con el programa JClic para: “Pirámides humanas, acrosport y representación”.
- Imágenes de la WebQuest para la unidad didáctica: "Nos organizamos mejor junto a otros con estrategias en juegos de invasión”.
- Imágenes del cuaderno interactivo sobre la unidad didáctica: "Progreso en mis habilidades y ayudo a otros haciendo Parkour".

Adobe Flash Player 10


Archivo Ver Control Ayuda

uacernia

Ir a Página 1 1 / 10

”Saltamos a la comba de diferentes formas y participamos en un espectáculo en grupo creado por nosotros”

Este cuaderno es una recopilación de todo lo que hemos visto en clase sobre esta Unidad Didáctica.

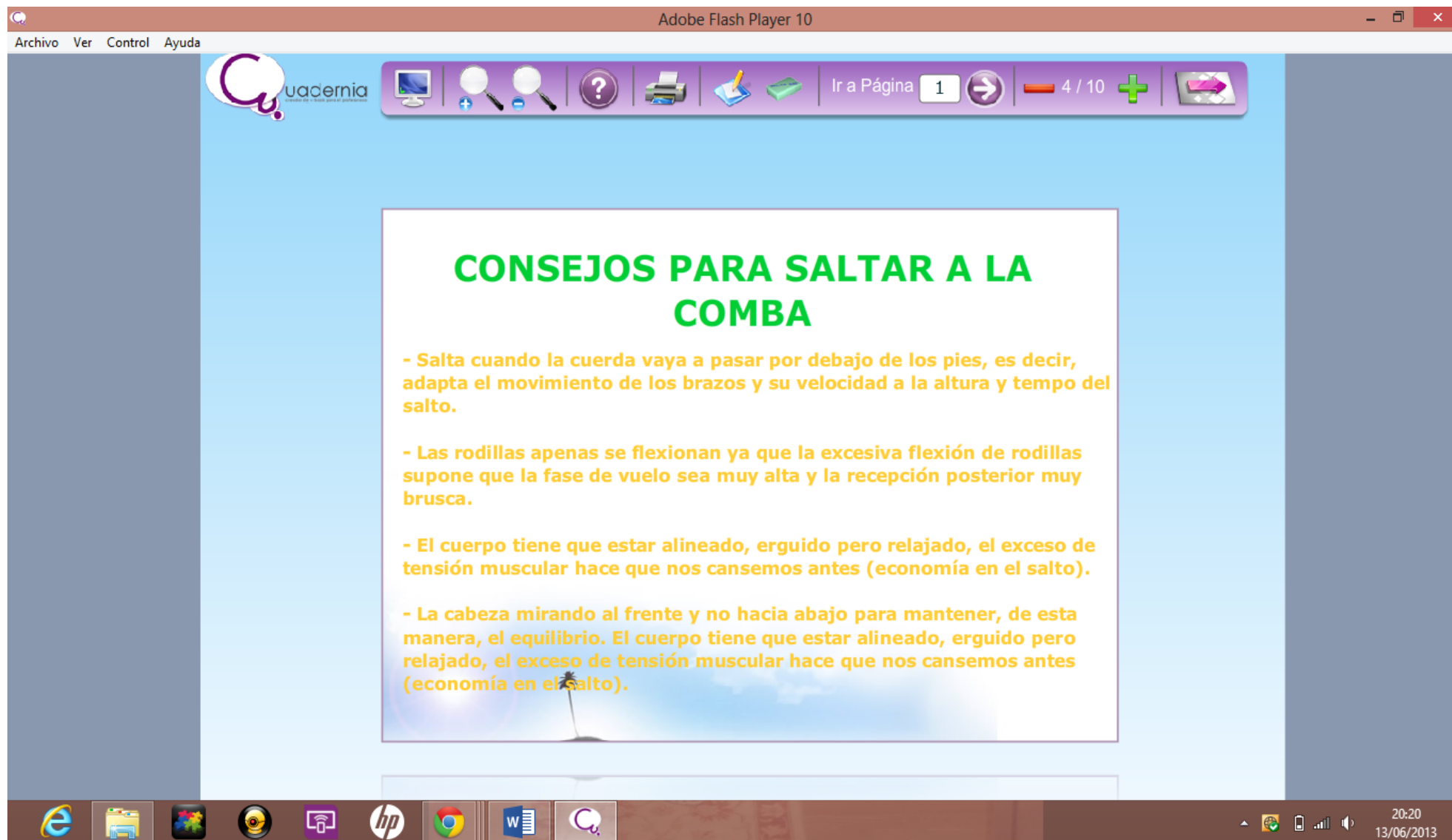


20:18
13/06/2013

The screenshot shows a presentation slide within an Adobe Flash Player 10 window. The slide title is "Diferentes formas de saltar a la comba:". Below the title, there are ten different jumping techniques listed in various colors and orientations:

- Saltos sin movernos del sitio
- Saltos hacia atrás
- Saltos alternando piernas
- Saltos en desplazamiento
- Saltos individuales
- Saltos por parejas
- Saltos grupales
- Saltos a la pata coja
- Duplex
- Saltos con los pies juntos

The slide background features a light blue sky with a palm tree silhouette and a sun flare. The Flash Player interface includes a menu bar (Archivo, Ver, Control, Ayuda), a toolbar with navigation and utility icons, and a status bar showing "Ir a Página 1" and "2 / 10". The Windows taskbar at the bottom shows icons for Internet Explorer, File Explorer, Windows Media Center, HP, Chrome, Word, and the Cuadernia application, along with system tray icons and a clock showing 20:19 on 13/06/2013.



The screenshot shows a presentation slide titled "CONSEJOS PARA SALTAR A LA COMBA" (Tips for Jumping Rope) displayed in a purple Adobe Flash Player 10 window. The slide has a light blue background with a white central box containing the text. The Flash Player interface includes a menu bar (Archivo, Ver, Control, Ayuda), a toolbar with navigation icons, and a progress indicator showing "Ir a Página 1" and "4 / 10". The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 20:20 on 13/06/2013.

CONSEJOS PARA SALTAR A LA COMBA

- Salta cuando la cuerda vaya a pasar por debajo de los pies, es decir, adapta el movimiento de los brazos y su velocidad a la altura y tempo del salto.
- Las rodillas apenas se flexionan ya que la excesiva flexión de rodillas supone que la fase de vuelo sea muy alta y la recepción posterior muy brusca.
- El cuerpo tiene que estar alineado, erguido pero relajado, el exceso de tensión muscular hace que nos cansemos antes (economía en el salto).
- La cabeza mirando al frente y no hacia abajo para mantener, de esta manera, el equilibrio. El cuerpo tiene que estar alineado, erguido pero relajado, el exceso de tensión muscular hace que nos cansemos antes (economía en el salto).

The screenshot shows a presentation slide within an Adobe Flash Player 10 window. The window title is 'Adobe Flash Player 10' and it has a menu bar with 'Archivo', 'Ver', 'Control', and 'Ayuda'. The slide content is as follows:

Actividades trabajadas en clase

- 1. Probar diferentes formas de saltos de forma individual (pies juntos, a la pata coja, con diferentes desplazamientos...)**
- 2. Lo mismo que en el ejercicio anterior pero por parejas.**
- 3. Retos. Comba en grupo.**
25 saltos sin perder comba. Solo tres intentos.
10 saltos con todos dentro. 5 Intentos.
- 4. Entramos y salimos por lado bueno.**

The slide features a background image of a palm tree on a beach under a blue sky with clouds. The Adobe Flash Player interface includes a toolbar with icons for navigation and a progress indicator showing '5 / 10'.

Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda

uadernia

Ir a Página 1 8 / 10

Diferencia entre lado bueno y lado malo de la cuerda

<p><u>Lado bueno:</u></p> <p>La comba da en el suelo y se aleja de mí.</p> <p>Se entra cuando da en el suelo.</p> <p>Se sale por la diagonal.</p>	<p><u>Lado malo:</u></p> <p>La comba da en el suelo y viene hacia mí.</p> <p>Se entra cuando la comba está a la altura de los ojos.</p> <p>Se sale en línea recta.</p>
--	---

20:22
13/06/2013

Tablón de anuncios


phpwebquest.org/newphp/caza/soporte_tablon_c.php?id_actividad=50181&id_pagina=1

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

COMUNICACIÓN NO VERBAL Y DANZA DE CONTACTO

~~INTRODUCCIÓN~~ — ~~PREGUNTAS~~ — ~~RECURSOS~~ — LA GRAN PREGUNTA

INTRODUCCIÓN



Bienvenidos a la caza del tesoro sobre: "Contact dance"

El cuerpo se presenta a diario en continuas situaciones que requieren habilidades comunicativas; el objetivo con este recurso, es conseguir que el alumnado conozca algunos recursos básicos que le permitan desarrollar la comunicación no verbal.

Para ello deberéis superar una serie de preguntas para adquirir la información necesaria que os ayuden a resolver la pregunta final, y así encontrar el tesoro. ¡Buena suerte y ánimo!

Webquest elaborada por Clara Sánchez Liquete con PHPWebquest

19:45
13/06/2013

Tablón de anuncios

phpwebquest.org/newphp/caza/soporte_tablon_c.php?id_actividad=50181&id_pagina=2

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

COMUNICACIÓN NO VERBAL Y DANZA DE CONTACTO

INTRODUCCIÓN PREGUNTAS RECURSOS LA GRAN PREGUNTA

PREGUNTAS

1. ¿Cómo podemos definir el contact dance?
2. ¿Cuáles son las técnicas básicas que existen?
3. ¿Cuáles son las premisas necesarias para llevar a cabo un diálogo no verbal?
4. Diseña tres actividades para trabajar la comunicación verbal a través de este tipo de danza.

Webquest elaborada por Clara Sánchez Liqueste con PHPWebquest

19:45 13/06/2013

Tablón de anuncios x

phpwebquest.org/newphp/caza/soporte_tablon_c.php?id_actividad=50181&id_pagina=3

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

COMUNICACIÓN NO VERBAL Y DANZA DE CONTACTO

~~INTRODUCCIÓN~~ ~~PREGUNTAS~~ ~~RECURSOS~~ LA GRAN PREGUNTA

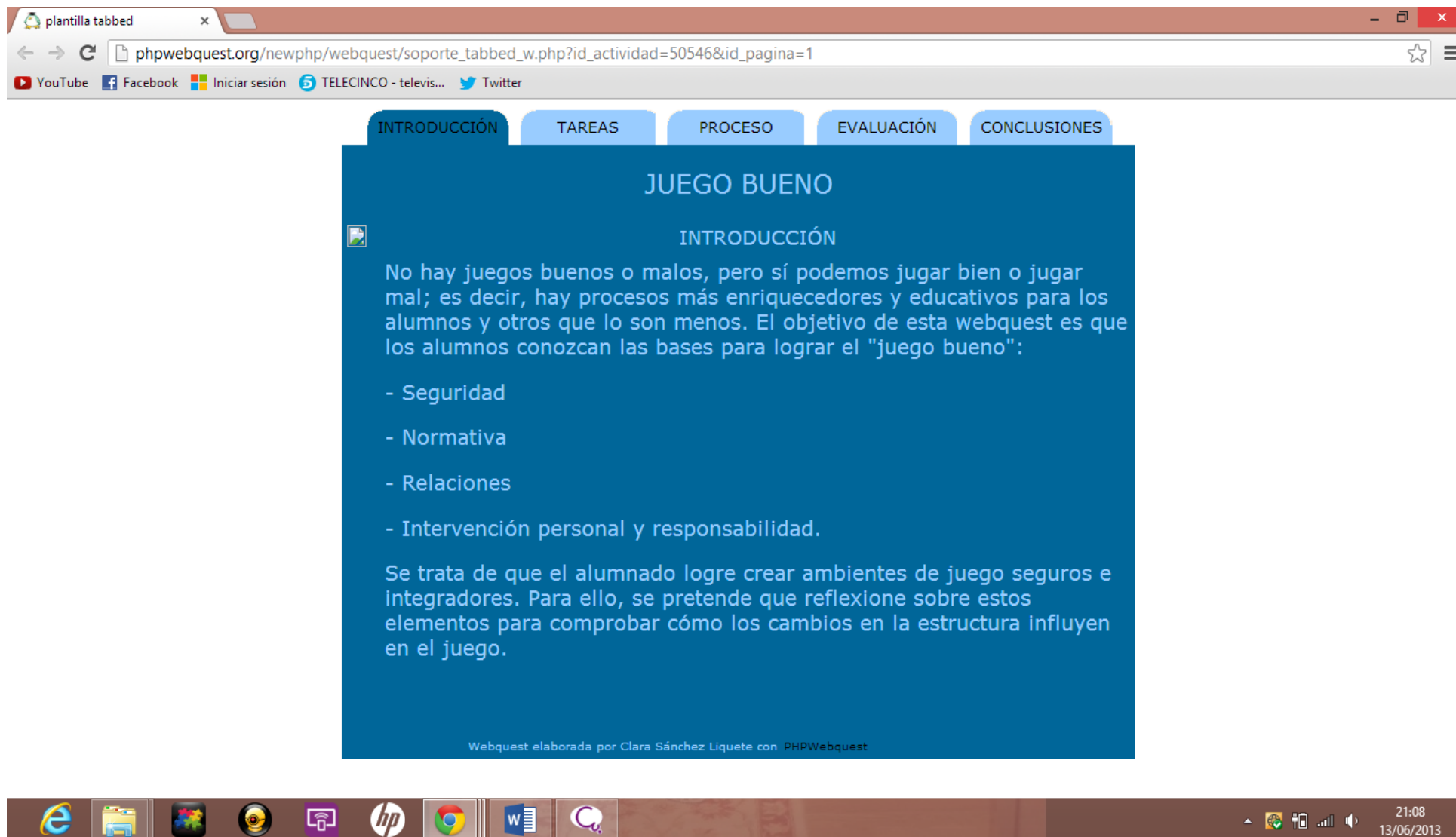
RECURSOS

Para poder ayudaros a resolver las preguntas anteriores, os añado algunos enlaces en los que podéis encontrar las respuestas.

- "EN TORNO A LA DEFINICIÓN DEL CONTACTO IMPROVISATION DESDE UNA TRIPLE PERSPECTIVA: COREOGRÁFICA, ACROB
- "POSIBILIDADES COMUNICATIVAS Y CREATIVAS DEL CONTACTO CORPORAL EN EDUCACIÓN FÍSICA."
- BLOG CON INFORMACIÓN SOBRE CONTACT DANCE

Webquest elaborada por Clara Sánchez Liqueste con PHPWebquest

19:48
13/06/2013



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying the URL: `phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=50546&id_pagina=1`. The browser's address bar also shows social media links for YouTube, Facebook, and Twitter, along with a login button labeled 'Iniciar sesión' and a link to 'TELECINCO - televis...'. The page content is displayed on a blue background with a navigation menu at the top containing the following tabs: 'INTRODUCCIÓN', 'TAREAS', 'PROCESO', 'EVALUACIÓN', and 'CONCLUSIONES'. The 'INTRODUCCIÓN' tab is selected and highlighted. The main content area features the title 'JUEGO BUENO' and a sub-section 'INTRODUCCIÓN'. The text reads: 'No hay juegos buenos o malos, pero sí podemos jugar bien o jugar mal; es decir, hay procesos más enriquecedores y educativos para los alumnos y otros que lo son menos. El objetivo de esta webquest es que los alumnos conozcan las bases para lograr el "juego bueno":' followed by a bulleted list: '- Seguridad', '- Normativa', '- Relaciones', and '- Intervención personal y responsabilidad.' Below the list, a paragraph states: 'Se trata de que el alumnado logre crear ambientes de juego seguros e integradores. Para ello, se pretende que reflexione sobre estos elementos para comprobar cómo los cambios en la estructura influyen en el juego.' At the bottom of the page, a small footer reads: 'Webquest elaborada por Clara Sánchez Liquete con PHPWebquest'. The Windows taskbar at the bottom of the screen shows various application icons including Internet Explorer, File Explorer, Windows Media Center, HP, Google Chrome, Microsoft Word, and a purple icon, along with system tray icons for network, volume, and the date/time (21:08, 13/06/2013).

plantilla tabbed x

phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tabbed_w3.php?id_actividad=50546&id_pagina=3

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

JUEGO BUENO

PROCESO

ACTIVIDAD 1

Primero tendréis que organizaros en grupos de cuatro personas. Comenzar con la lectura de la siguiente página:
http://www5.uva.es/agora/revista/13_1/agora13_1c_garcia

A partir de aquí, cada grupo tendrá que elaborar un mural explicando los temas que se tratan en el juego bueno. Tendréis que exponerlo después al resto de la clase.

ACTIVIDAD 2

Cada alumno tendrá que pensar variantes de un juego para que éste se convierta en juego bueno.

ACTIVIDAD 3

Dividiremos la clase en dos grupos. Uno de ellos tendrá que pactar la normativa para que el juego de "polis y cacos" se convierta en juego bueno. El otro tendrá que hacer lo mismo pero con el juego "balón a la colchoneta".

Durante las sesiones podremos probar ambos juegos con la nueva normativa.

21:10
13/06/2013

The screenshot shows a web browser window with the address bar containing the URL: phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tabbed_w5.php?id_actividad=50546&id_pagina=5. The browser's navigation bar includes icons for YouTube, Facebook, and social media links for 'Iniciar sesión', 'TELECINCO - televis...', and 'Twitter'. The page content is displayed in a blue-themed interface with a navigation menu at the top containing the following items: INTRODUCCIÓN, TAREAS, PROCESO, EVALUACIÓN, and CONCLUSIONES. The 'CONCLUSIONES' section is active and contains the following text:

JUEGO BUENO

CONCLUSIONES

Con esta webquest hemos aprendido:

- Los elementos que influyen en los juegos para transformarlos en juego bueno.
- La influencia de las modificaciones en las normas de los juegos en su desarrollo.
- Pactar normativas de juegos que permitan una participación equilibrada y segura para todos los participantes.

Webquest elaborada por Clara Sánchez Liquete con PHPWebquest

The Windows taskbar at the bottom of the screen shows several application icons: Internet Explorer, File Explorer, a folder icon, a game controller icon, a purple icon, an HP logo, Google Chrome, Microsoft Word, and a purple icon. The system tray on the right side of the taskbar displays the time as 21:11 and the date as 13/06/2013, along with icons for network, volume, and power.

The image shows a screenshot of a web browser window. The address bar displays 'klarasl.wix.com/laorientacion'. The page title is 'Orientación como deporte'. The main content area features a large header with the text 'LA ORIENTACIÓN COMO DEPORTE' in white, set against a background of a sunlit forest. Below the header is a dark navigation bar with several menu items: 'Definición' (highlighted in yellow), 'Historia', 'Normativa', 'Modalidades y categorías', 'Materiales', and 'Videos y juegos'. The 'Definición' section is active, displaying the question '¿Qué es la orientación?' in yellow. Below this, three lines of text define the sport: 'Es una fórmula ideal para descubrir lugares nuevos y desconocidos...', 'Es disfrutar del tiempo libre en el medio natural...', and 'Es un deporte a la medida de todos... de todos aquellos que saben reflexionar.' To the right of the text is a simple line-art drawing of a four-pointed star. At the bottom of the page, there is a Wix.com watermark: 'Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>'. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 20:01 on 13/06/2013.

Orientación como deporte x


klarasl.wix.com/laorientacion#!testimonials/c1viv

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

Definición Historia Normativa **Modalidades y categorías** Materiales Videos y juegos Crea un sitio WIX

El deporte de orientación presenta diferentes modalidades:

- Orientación con esquís
- Orientación para minusválidos
- Orientación nocturna
- Orientación en bici



Las carreras de Orientación agrupan a más de 34 categorías, desde chicos y chicas de 10 años hasta los senior de más de 60.

Podemos encontrar corredores en los cinco continentes y la Federación Internacional de Orientación (IOF) agrupa en la actualidad a más de 24 países.

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

20:04
13/06/2013

Orientación como deporte x

klarasl.wix.com/laorientacion#!sign_up/c19rm

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

El mapa


Son mapas topográficos que reproducen el terreno con mucho detalle a una escala reducida.

Lo entrega la organización en el momento de la salida. En el mapa se marcan los puntos de control con un círculo rojo cada control, la salida con un triángulo equilátero con un vértice apuntando hacia el primer control y la salida con dos círculos concéntricos. Si la salida y la llegada son la misma, se dibuja un triángulo dentro del círculo.



Balizas

Son hitos triangulares de color naranja y blanco. Se utilizan para identificar los puntos de control por lo que tenemos que pasar.



Pinzas

Hoy en día se están sustituyendo por las bases o estaciones de las balizas electrónicas. La pinza

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>>

20:06 13/06/2013

Orientación como deporte x

klarasl.wix.com/laorientacion#!videos-y-fotos/c1dce

YouTube Facebook Iniciar sesión TELE CINCO - televis... Twitter

Definición Historia Normativa Modalidades y categorías Materiales Videos y juegos **Crear un sitio WIX**

Juego para aprender orientación: representación e interpretación gráfico, fundamento y uso de la brújula, interpretación de mapas y la orientación deportiva.

<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/04/index.html>

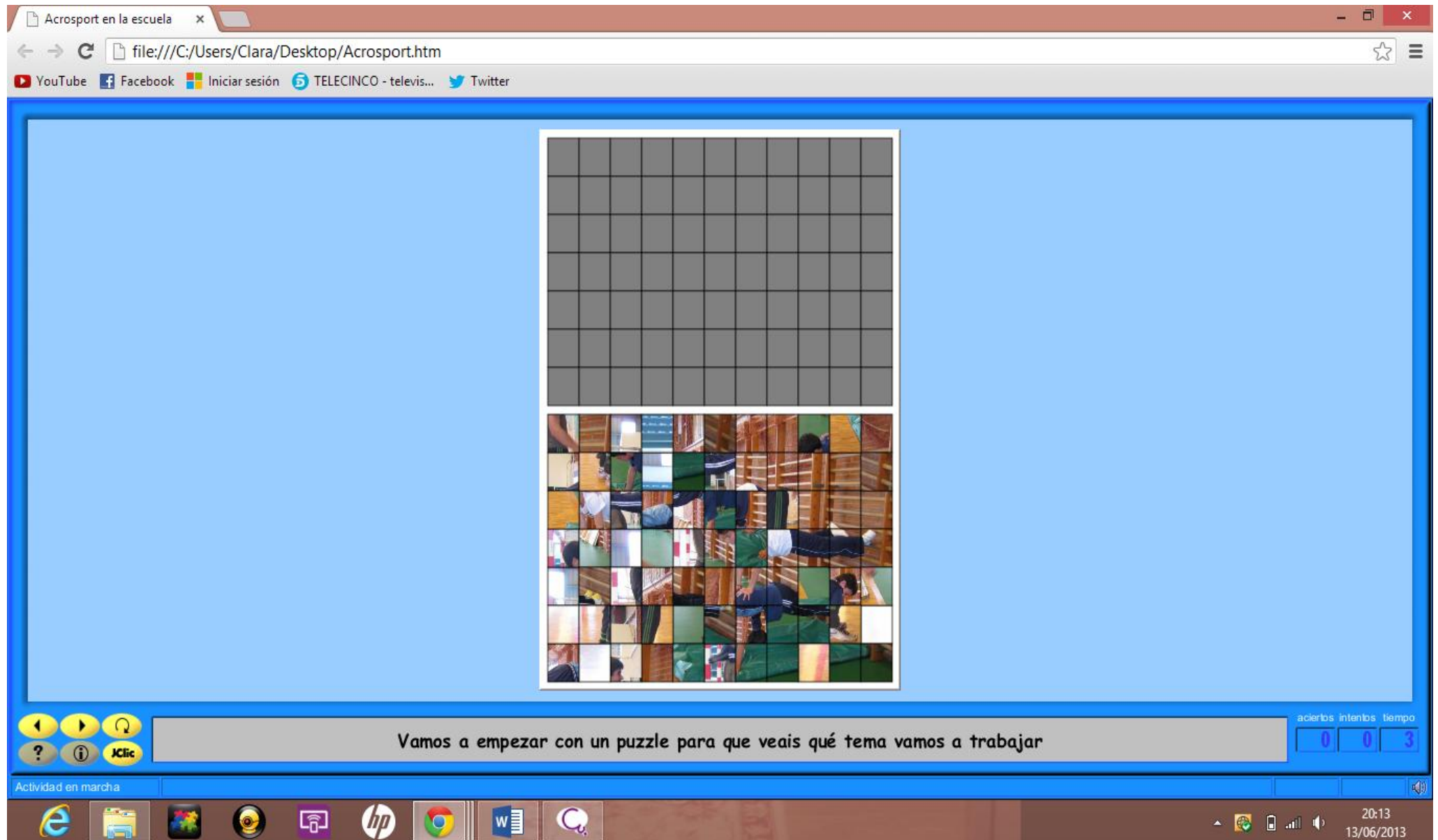
El deporte de la Orientación

Orientación en la escuela

Consiste en realizar un recorrido de orientación en un pabellón simulando un terreno pedregoso de un mapa real

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

20:07 13/06/2013



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `file:///C:/Users/Clara/Desktop/Acrosport.htm`. The browser's address bar includes navigation buttons (back, forward, refresh) and a search icon. Below the address bar, there are social media and utility links: YouTube, Facebook, Iniciar sesión, TELECINCO - televis..., and Twitter.

The main content area of the browser is a light blue rectangle containing a white box with the following text:

Se **humanas.** definir como una actividad o **deporte** cooperativo, donde existe siempre la presencia de varios **acciones** que sincronizan sus **puede** motrices en un espacio estable, para conseguir la realización de figuras o **pirámides** **compañeros**

Below the text box is a button labeled "Evaluación".

At the bottom of the browser window, there is a control bar with navigation buttons (back, forward, refresh, home, search, info, JCLic) and a task area. The task area contains the instruction "Ordena las palabras hasta completar la definición de Acrosport" and a table with the following data:

aciertos	intentos	tiempo
0	0	2

The Windows taskbar at the bottom of the screen shows the "Actividad en marcha" (Running Activities) section with icons for Internet Explorer, File Explorer, Photos, Camera, HP, Chrome, Word, and a purple icon. The system tray on the right shows the time as 20:14 and the date as 13/06/2013.

Acrosport en la escuela

file:///C:/Users/Clara/Desktop/Acrosport.htm

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

A	B	C	M	Y	E	Q	T	F	Y	B	C	N	P	T	H
D	E	F	J	T	J	H	T	H	A	K	Y	Y	V	F	M
G	H	I	W	B	K	H	I	R	D	B	P	A	I	B	Z
W	C	U	K	W	C	K	D	V	Y	H	E	R	V	P	R
S	J	L	J	S	S	D	X	D	R	S	Y	L	D	E	U
Z	W	D	R	W	Y	A	F	Y	Z	B	W	L	A	B	U
U	L	M	P	G	T	B	E	O	T	U	K	U	C	H	K
B	C	R	X	I	T	K	T	R	H	E	F	F	P	W	B
U	S	B	H	Q	M	F	K	V	N	I	Q	P	L	P	W
X	M	A	E	L	M	U	N	U	T	F	Q	B	Y	J	M
D	S	R	B	I	U	Z	B	V	V	F	Y	V	U	B	T
N	M	C	A	P	L	S	Y	Q	H	Y	B	S	O	O	Z
Q	R	F	W	S	K	W	Y	M	H	N	M	F	W	X	I
B	P	E	M	N	L	H	W	D	L	C	J	N	P	D	K

Encuentra las palabras que tienen relación con la práctica de Acrosport en la escuela

aciertos intentos tiempo

0 0 1

Actividad en marcha

20:15 13/06/2013

WEBQUEST CREATOR x

webquest.carm.es/majwq/wq/ver/48364

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

ESTRATEGIAS EN EL JUEGO

EDUCACION FISICA PRIMARIA

Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta webquest es que los alumnos comprendan la importancia de planificar y analizar su acción en los juegos, utilizando diferentes elementos tácticos para crear estrategias, pasando de la acción individualista e impulsiva, a la acción compartida e intencionada.

[Guía Didáctica](#) - Webquest creada por Clara Sánchez Liquete (klarasl@hotmail.com) con [Webquest Creator](#)

Taskbar: e, folder, colorful dots, camera, hp, chrome, word, purple icon. System tray: 20:09, 13/06/2013.

WEBQUEST CREATOR x

webquest.carm.es/majwq/wq/vert/48364

YouTube Facebook Iniciar sesión TELECINCO - televis... Twitter

ESTRATEGIAS EN EL JUEGO

EDUCACION FISICA PRIMARIA

Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión

TAREA

Para ello, en esta webquest tendréis que:

- Explicar la importancia de planificar y analizar la acción en vuestros juegos.
- Elaborar un listado con juegos en los que podamos desarrollar estrategias.
- Reflexionar sobre cuáles son los principios tácticos de un juego de invasión sin móvil.

[Guía Didáctica](#) - Webquest creada por Clara Sánchez Liquete (klarasl@hotmail.com) con [Webquest Creator](#)

Windows taskbar: e, folder, windows, hp, chrome, word, speech, 20:09, 13/06/2013

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Tab:** WEBQUEST CREATOR
- Address Bar:** webquest.carm.es/majwq/wq/verc/48364
- Navigation Bar:** YouTube, Facebook, Iniciar sesión, TELECINCO - televis..., Twitter
- Page Header:** **ESTRATEGIAS EN EL JUEGO** (EDUCACION FISICA PRIMARIA) with a navigation menu: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión.
- Main Content:**
 - CONCLUSIÓN**
 - Con esta webquest hemos aprendido...
 - La importancia de planificar nuestras acciones en los juegos para pasar de la acción impulsiva a la acción planificada.
 - Algunos juegos en los que podemos desarrollar estrategias.
 - Los principios tácticos que nos ayudan a planificar nuestras estrategias.
- Footer:** Guía Didáctica - Webquest creada por Clara Sánchez Liquete (klarasl@hotmail.com) con Webquest Creator
- Taskbar:** Includes icons for Internet Explorer, File Explorer, Windows Start, HP, Chrome, Word, and a search icon. System tray shows the time 20:12 and date 13/06/2013.

Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda

Cuadernia


Ir a Página 2 / 17

El objetivo de este cuaderno es conocer nuevas formas de desplazamientos, de saltos, recepciones, franqueo de obstáculos y equilibrio de forma segura, a través del "parkour".

¿QUÉ ES EL PARKOUR?

El Parkour, también conocido como l'art du déplacement (el arte del desplazamiento), es una disciplina que consiste en desplazarse de un origen determinado a una meta establecida y definida por el propio practicante, quien elige su forma y trazo al desplazarse, procurando que su movimiento sea lo mas fluido y armónico posible, usando principalmente las habilidades de su propio cuerpo, efectuando movimientos propios y característicos de su persona (nunca debemos imitar puesto que el parkour y la forma de "trasear" es personal e intransferible).

Esto significa superar obstáculos que se presentan en el recorrido, tales como vallas, muros, paredes, etc. (en ambientes urbanos y naturales). Los practicantes del parkour son denominados traceurs (traceuses en el caso de las mujeres).



Taskbar: e, File Explorer, Windows, HP, Chrome, Word, Cuadernia, 20:38, 13/06/2013

Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda

uacernia

Ir a Página 7 / 18

Salto de brazo: es un salto cuyo objetivo consiste en alcanzar un lugar donde no se puede llegar sin los brazos.



Salto de fondo: se trata de un salto hacia abajo.



16:37
13/06/2013

Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda

uadernia

Ir a Página 8 / 18

Salto del ángel: consiste en dar un salto y abrir los brazos horizontalmente, una vez en la recepción habrá que rodar sobre el omoplato para repartir el peso del cuerpo.



MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Los movimientos específicos requieren, como norma general, el dominio previo de los elementos anteriores, se trata de acciones de una mayor complejidad.

Underbar: consiste en pasar un hueco bajo ayudándose de las manos para pasar el cuerpo.



16:37
13/06/2013


Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda


uadernia

Ir a Página 11 / 18

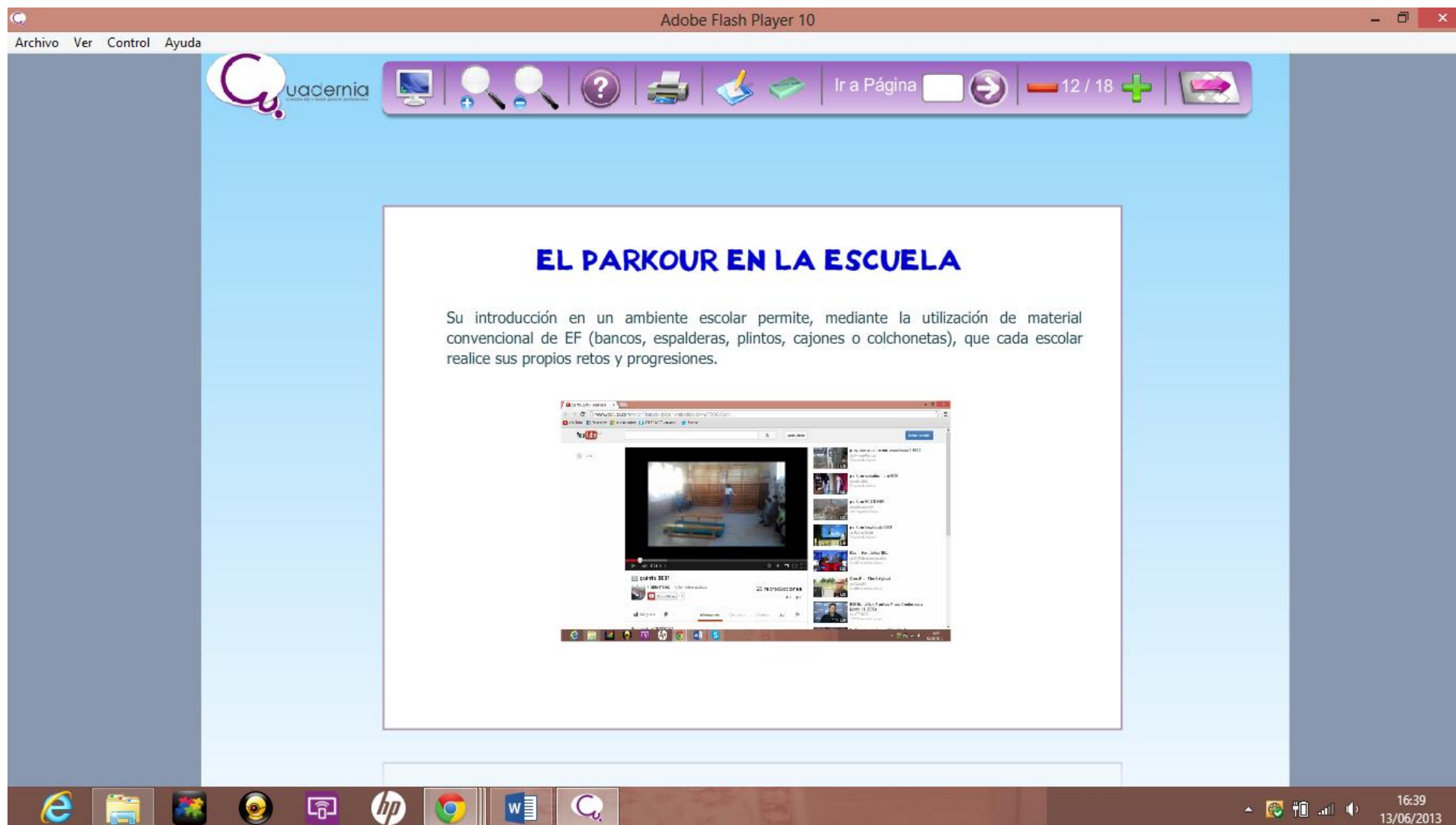
Laché: estando colgados soltamos las manos para recepcionar en otro sitio, ya sea más bajo, más alto o en paralelo.

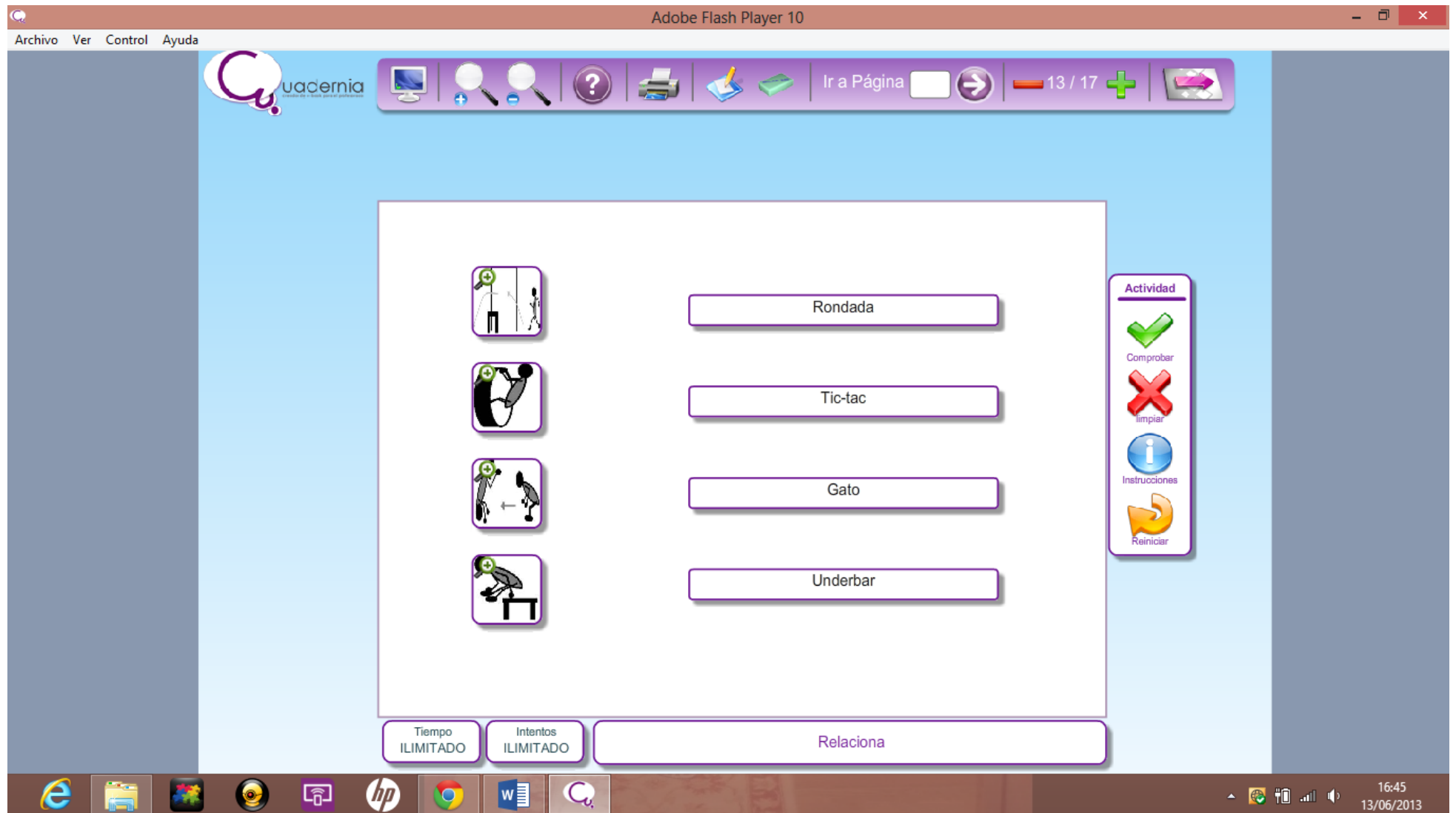


360°: consiste en hacer un giro de 360° sobre un apoyo ayudándonos sólo de las manos.



16:38
13/06/2013





Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda

uacernia

Ir a Página 14 / 17

Palabras
GRIMPEAR
UNDERBAR
PLANCHA
LACHE
RONDADA
GATO
SALTOPRECISION
SALTODISTENSION
ANGEL
SALTOFONDO
TICTAC

G	I	Q	O	R	L	S	W	P	K	S	T	D	N	V	X	U	Z	J	Y
A	F	C	H	R	F	C	L	A	C	H	E	S	G	Z	P	I	D	M	H
T	B	K	O	I	T	O	M	J	Y	P	R	H	W	M	Y	L	G	Y	K
O	A	R	S	R	P	R	W	R	W	E	A	W	M	U	Z	A	Q	S	H
S	I	R	Z	I	A	I	I	P	C	D	Y	R	N	P	J	R	B	Z	C
A	F	L	G	P	S	M	L	D	A	X	P	A	O	E	T	D	D	D	J
L	N	Y	L	A	I	A	Z	D	S	S	U	E	I	H	K	I	J	R	N
T	S	S	V	T	N	G	N	Z	E	A	M	P	S	O	T	Q	W	A	H
O	G	N	Q	C	W	O	X	R	B	L	U	M	N	S	N	C	H	B	A
F	D	E	H	L	R	E	W	X	X	T	E	I	E	O	A	F	L	R	M
O	T	A	J	L	E	G	N	A	R	O	Z	R	T	N	O	R	S	E	A
N	X	Q	P	O	C	O	R	P	D	P	G	G	S	O	C	Z	G	D	F
D	E	U	N	F	K	Z	A	U	Q	R	P	O	I	B	M	W	S	N	T
O	T	M	Z	I	L	D	I	A	B	E	X	Z	D	D	C	N	N	U	P
G	W	X	O	O	M	R	F	K	L	C	J	U	O	L	Q	K	J	R	N
M	W	G	X	V	B	G	C	S	R	I	R	S	T	N	J	R	Y	D	B
H	N	X	G	J	J	D	V	W	M	S	I	I	L	C	S	R	Z	J	X
D	R	A	E	Q	A	K	K	E	K	I	W	Y	A	R	Y	J	D	I	W
Y	F	I	A	C	A	T	C	I	T	O	E	O	S	M	Y	V	R	F	Y
U	C	P	W	P	C	O	L	Z	W	N	N	A	N	R	T	C	Q	N	T

Actividad

Solución

Instrucciones

Reiniciar

Tiempo ILIMITADO

Intentos ILIMITADO

Sopa de letras

16:46
13/06/2013

