

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

“LA INCLUSIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA PROGRAMACIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA”

Autor: Raúl Navarrete González

Maestro especialista de Educación Física
Colegio San Isidro de Guadalén del Caudillo (Jaén)
Email: raulnago@hotmail.com

RESUMEN

Actualmente me he encontrado con la dificultad de incluir las nuevas tecnologías en un periodo concreto de las clases de educación física, fundamentalmente debido a la desmotivación del alumnado, no en utilizar esta herramienta didáctica, sino en llevarla a cabo en las clases de dicha asignatura, por la consideración que los propios alumnos/as realizan de ella (al considerarla un área únicamente motriz), evidenciando un desconocimiento total del concepto global de la asignatura, ya que es un área que pretende mejorar las capacidades del alumno/a de forma global e integral. Por lo tanto, uno de los objetivos que se plantea es el uso de estos recursos de modo que el alumno/a aprenda a adquirir otros aspectos, además de los físicos, como son los conceptuales y actitudinales.

El currículo propone el trabajo de las tecnologías dentro de la competencia digital, por lo tanto de obligado tratamiento por todas las áreas del currículo escolar. En el presente artículo mostraré aquellas herramientas tecnológicas que he trabajado en el transcurso de mi programación, y así cumplir con el objetivo de la actual escuela con la citada competencia. Además, me gustaría mencionar que periodos he considerado más adecuados para presentar cada material didáctico-interactivo dentro de nuestra clase, en función de la programación didáctica propuesta para el grupo, así como de las instalaciones y materiales de las que disponemos.

PALABRAS CLAVE:

Competencia digital, web 2.0, blog, presentaciones, JClic, WebQuest, vídeo, cazas del tesoro.

1. INTRODUCCIÓN.

La aparición de lo que en su momento se llamaron “Nuevas tecnologías” en las últimas décadas del siglo XX ha sido la causa de la llamada “Revolución Digital”, revolución que, a diferencia de otras anteriores, ha conseguido que los cambios y las transformaciones derivados de lo que hoy se llaman “Tecnologías de la Información y las Comunicaciones” (TIC), se hayan producido muy rápidamente en todos los ámbitos de la sociedad, y por lo tanto también han sido extrapolados a la escuela.

En ocasiones los recursos tecnológicos no han tenido cabida dentro del área de educación física, bien por considerarla (por parte del alumnado) un área fundamentalmente físico-motriz, o en ciertas ocasiones por el desconocimiento del profesional de dicha área sobre los elementos tecnológicos que puede utilizar.

Este trabajo pretende presentar un conjunto de herramientas interactivas y el momento más adecuado para trabajarlas dentro de nuestra materia, y de este modo reducir el impacto que tendrá sobre nuestros alumnos y alumnas, por ser actividades un poco alejadas de su concepto inicial de lo que para ellos/as es la asignatura de educación física, por lo tanto se busca no solamente que el alumnado trabaje con los diversos medios interactivos desde nuestra área, sino que además queremos fomentar en él/ella una consideración más amplia del concepto global de nuestra área (desde una perspectiva integral, uniendo lo físico, a lo psicológico y lo social).

Las prácticas tecnológicas que actualmente más se vienen utilizando, no sólo en nuestra área sino en otras materias del currículo, suelen ser las presentaciones realizadas desde diferentes soportes (POWER POINT, OPEN OFFICE, etc.), la realización de actividades a través de WebQuest, así como la amplia gama de propuestas lúdicas que se nos ofrece a través de los JClic. Aquí expresaré cuáles son los complementos didácticos que trabajo desde mi clase y qué momentos dentro de mi programación didáctica he considerado más adecuados para el desarrollo de los mismos.

2. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL.

En primer lugar me gustaría realizar un acercamiento sobre diferentes conceptos, así para Gilbert y otros (1992) expresa que las nuevas tecnologías hacen referencia al "conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información".

▪ La Web 2.0 y la competencia digital

El termino Web 2.0 está comúnmente asociado con un fenómeno social, basado en la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones Web, que facilitan el compartir información, la interoperatividad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web (WWW). Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades Web, los servicios Web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las Wikis, blogs, etc. Un sitio Web 2.0 permite a sus usuarios interactuar con otros usuarios o cambiar contenido del sitio

Web, en contraste a sitios Web no-interactivos donde los usuarios se limitan a la visualización pasiva de información que se les proporciona (Wikipedia).

La Web 2.0 permite a toda la sociedad intercambiar información y utilizar la ya realizada por otros como medio de obtención de información y comunicación, por ello se está convirtiendo en un medio cada vez más utilizado por los profesionales educativos para conseguir diferentes aprendizajes en nuestros discentes y así cumplir con el desarrollo de las distintas competencias básicas, en especial con la competencia digital.

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

Disponer de información no produce de forma automática conocimiento. Transformar la información en conocimiento exige de destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad; en definitiva, comprenderla e integrarla en los esquemas previos de conocimiento. Significa, asimismo, comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen, no sólo diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.

Ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento. Se utilizarán en su función generadora al emplearlas, por ejemplo, como herramienta en el uso de modelos de procesos matemáticos, físicos, sociales, económicos o artísticos. Asimismo, esta competencia permite procesar y gestionar adecuadamente información abundante y compleja, resolver problemas reales, tomar decisiones, trabajar en entornos colaborativos ampliando los entornos de comunicación para participar en comunidades de aprendizajes formales e informales, y generar producciones responsables y creativas.

La competencia digital incluye utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y sociolaboral. Asimismo supone manejar

estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware que vayan surgiendo. Igualmente permite aprovechar la información que proporcionan y analizarla de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el trabajo colaborativo, tanto en su vertiente sincrónica como diacrónica, conociendo y relacionándose con entornos físicos y sociales cada vez más amplios. Además de utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla para conseguir objetivos y fines de aprendizaje, trabajo y ocio previamente establecido. En definitiva, la competencia digital comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

En síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes (*Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, se incorporan por primera vez a las enseñanzas mínimas las competencias básicas, permitiéndonos identificar aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos*).

Por lo tanto, el tratamiento de la competencia digital junto con el trabajo de las demás competencias recogidas en el currículo nos ayuda a conseguir en el alumnado:

- Mejora de los aprendizajes autónomos.
- Fomento del trabajo colaborativo.
- Desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva.
- Consolidación en el aprendizaje conceptual del área.
- Aprendizaje entre iguales a nivel tecnológico.

3. APLICACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

En primer lugar tendríamos que tener en cuenta que el alumnado cuando se enfrenta al cumplimiento de su horario de esta asignatura es muy reactivo a la realización de otras propuestas que no impliquen directamente el ámbito motriz (es la experiencia que hasta ahora me he encontrado en algunos centros), fundamentalmente por no haber trabajado durante las sesiones con este modelo pedagógico que pretende trabajar la globalidad del alumnado desde cualquier área curricular, por ello vamos a establecer aquellos periodos y pasos a seguir para inculcar en nuestro alumnado el trabajo con estas herramientas metodológicas y de este modo intentar que se sienta más cómodo en desarrollo de estas tareas.

Otro de los aspectos a tener en cuenta, es que estas actividades requieren una planificación acorde con nuestra programación de aula, por lo tanto estar totalmente vinculada tanto con las actividades de enseñanza-aprendizaje como con el resto de elementos curriculares. Además, estos recursos necesitan de una gran dedicación, bien para la preparación o creación propia por parte del docente, o bien si las actividades que vamos a recoger han sido ya realizadas por otros profesionales, su dificultad estará tanto en relacionarlas con nuestra propia programación, como en la realización de su búsqueda inicial en la Web. El desarrollo de tales tareas interactivas requiere de unos espacios como puede ser la sala de informática o el propio aula (siempre que disponga de un número de ordenadores suficientes) y conexión a Internet e intranet.

Este artículo va a tener en cuenta que el grupo-clase con el que se trabaja corresponde a alumnos/as del tercer ciclo de la educación primaria, que disponen de un ordenador individual (financiado por la Junta de Andalucía) y un aula con conexión a Internet y con pizarra digital. El horario de educación física destinado al trabajo con las nuevas tecnologías será fundamentalmente al inicio de cada unidad didáctica, para relacionar los conocimientos previos de los alumnos/as con los contenidos a trabajar dentro de dicha unidad didáctica. Pero es necesario conocer que debido a la escasez de espacios físicos para la realización de nuestra área (no tenemos pabellón) las actividades vinculadas con las herramientas interactivas pueden sufrir algunas modificaciones, así si nos encontramos con días de lluvia, podemos desplazar las sesiones de trabajo de actividades interactivas a esos días “imprevistos” que nos impiden el desarrollo normal de nuestra sesión.

3.1. Cuáles son las herramientas tecnológicas que podemos trabajar desde nuestra área.

a) Presentaciones

Son herramientas tecnológicas muy adecuadas para presentar los aspectos teóricos de la asignatura, así como cualquier unidad didáctica que queremos que nuestros alumnos y alumnas conozcan a nivel teórico, previo a la realización práctica. Son muchos los soportes para realizar nuestras presentaciones: POWER POINT, OPEN OFFICE IMPRESS, etc. Cuando se lleve a cabo el trabajo utilizando esta tarea informática será adecuado tener en cuenta una serie de consideraciones:

- El número de diapositivas a utilizar no será muy amplio, para evitar confusiones teóricas a nuestro alumnado.
- La información de cada diapositiva será breve.
- Utilizar gráficos y dibujos que complementen a la información que se ha recogido en la diapositiva.
- La estética de cada diapositiva es un aspecto muy importante que nos ayuda a motivar a los discentes.

Experiencia en el aula:

Esta herramienta la he utilizado siempre al principio de la unidad didáctica, para que niños y niñas tuvieran unos conocimientos previos sobre el trabajo de la unidad didáctica. Así por ejemplo: en la unidad didáctica de “Las Olimpiadas” la

primera sesión iba destinada a mejorar el conocimiento de los discentes en este contenido, para ello utilice presentaciones de la historia de las Olimpiadas ([http://www.slideshare.net/alozuldo/juegos-olimpicos-2910331?from=ss embed](http://www.slideshare.net/alozuldo/juegos-olimpicos-2910331?from=ss_embed)), bajadas de <http://www.slideshare.net/> que es una página de Internet que nos ofrece presentaciones de diferentes contenidos que otros compañeros/as han realizado y que posteriormente han descargado en dicha página. Una vez finalizada la presentación se han realizado por escrito una serie de preguntas relacionadas con las antiguas Olimpiadas. De este modo hemos iniciado y contextualizado a nuestros alumnos/as en la unidad didáctica.

b) WebQuest:

Una WebQuest es un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos/as e incluye una evaluación.

El profesor Berni Dodge de la Universidad de San Diego (EE.UU.) comenzó a utilizar este nuevo método de aprendizaje en 1995. Se considera a esta herramienta como una estrategia para integrar Internet en el aula de una forma motivadora para los alumnos.

Las WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información. Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Recursos
- Evaluación
- Conclusión
- Bibliografía

Experiencia en el aula:

Esta actividad educativa es muy adecuada para reforzar ciertos aprendizajes y mejorar otros relacionados con la competencia digital ya que es el alumno/a la que debe buscar información en Internet sobre el tema propuesto. Dentro de mi programación he utilizado Webquest como “Calentando motores” (http://www.phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=42461&id_pagina=1), concretamente en mi segunda unidad didáctica titulada “Conoce tu cuerpo” y donde pretendo que el discente aprenda diferentes formas de calentamiento en función de las actividades que posteriormente se van a trabajar, ya que lo que pretendo con este alumnado de tercer ciclo, es que consiga una mayor autonomía en su propio calentamiento para que pueda trasladarlo a su tiempo libre o de ocio.

c) JClic:

JClic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas [multimedia](#). En este tipo de herramientas interactivas se recogen un amplio número de actividades que nos ayudan a reforzar los distintos aspectos de nuestra área. En la Web son multitud las actividades JClic que encontramos y que están totalmente relacionadas con el área, así existen actividades para el trabajo del cuerpo humano, los deportes, habilidades, etc.

Experiencias en el aula:

Son actividades aconsejadas para trabajar los medios interactivos a la vez que niños y niñas van adquiriendo aprendizajes sobre los contenidos a trabajar, además este tipo de tareas interactivas son muy útiles para conocer el aprendizaje conceptual que han alcanzado nuestros alumnos y alumnas, y así poder realizar una evaluación sobre el contenido que hemos tratado en la unidad didáctica. Dentro de mi programación he trabajado las actividades JCLIC en unidades como “Las Olimpiadas”, “Campeones de Europa” (contenido de fútbol-sala) y la unidad didáctica de “Campeones de Baloncesto”, se pueden encontrar los JClic trabajados en la siguiente dirección http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/recursos_EF.htm

d) Los Blogs:

Un blog, o en español también una [bitácora](#), es un [sitio Web](#) periódicamente actualizado que recopila cronológicamente [textos](#) o [artículos](#) de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el [autor](#) conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre *bitácora* está basado en los cuadernos de bitácora, cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la [bitácora](#). Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre (Wikipedia).

Experiencias en el aula:

Dentro de la asignatura es una herramienta tecnológica que suelo utilizar con frecuencia, fundamentalmente al colgar enlaces en *mi blog* <http://educacionfisicaydxt.blogspot.com/> sobre las actividades JClic que mi alumnado va trabajar, las WebQuest relacionadas con la programación o aquellas presentaciones que quiero que niños y niñas vean y que estarán recogidas en sus apartados, además de diversos contenidos que están relacionados con otras áreas del currículum. El blog permite organizar todo aquello que queremos que nuestro alumnado trabaje y enviarlo, a través de enlaces, directamente a aquellos sitios Web para facilitar su acceso y búsqueda a la información de la unidad correspondiente.

e) La caza del tesoro:

Una caza del tesoro es un tipo de actividad didáctica muy sencilla que utilizan los docentes que integran Internet en el currículum. Consiste en una serie de preguntas y una lista de direcciones de páginas Web de las que pueden extraerse o

inferirse las respuestas. Algunas incluyen una “gran pregunta” al final, que requiere que los alumnos integren los conocimientos adquiridos en el proceso. Las cazas del tesoro son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación en general y con el acceso a la información a través de Internet en particular. Las cazas de tesoro constan de las siguientes partes:

- Introducción
- Preguntas
- Recursos
- Gran pregunta
- Evaluación
- Bibliografía o créditos

Experiencia en el aula: su inclusión dentro de mi programación se ha encontrado al tratar temas como las discapacidades, así el día 3 de diciembre en el que se celebra el día internacional de la discapacidad, se ha propuesto que alumnos/as desarrollen una caza del tesoro relacionado con las distintas discapacidades, para posteriormente realizar situaciones motrices, en el patio de la escuela, donde le hemos dificultado la realización de las actividades motrices, al obligarlos a desplazarse en silla de ruedas, desplazarse con los ojos cerrados, etc. De este modo, uniendo ambas tareas (la caza del tesoro “las discapacidades” <http://www4.uji.es/~al082318/> y las actividades motrices con la presentación de alguna discapacidad) intentamos conseguir que niños y niñas se pongan en la situación de personas con estas discapacidades y observen las dificultades que se encuentran en su día a día.

f) El vídeo o reproductor:

El visionado de vídeos es otra forma de utilizar la tecnología para complementar el aprendizaje. Es muy adecuado para mejorar aspectos conceptuales y actitudinales de nuestra área, de este modo, se pueden presentar vídeos donde los alumnos/as puedan observar buenos comportamientos en el deporte (fair play: <http://www.youtube.com/watch?v=XWO98zEWnDQ>). También sería muy productivo, para la clase, el grabado del desarrollo de la sesión para posteriormente ser observado, tanto por el docente como por los alumnos/as, y de este modo corregir errores que vayan surgiendo.

Experiencia en el aula: durante la programación anual de educación física se han visionado dos vídeos, el primero vinculado con la unidad didáctica de “Las Olimpiadas” (<http://www.youtube.com/watch?v=bQy9XMx2m5w&feature=related>), donde niños y niñas han podido observar diferentes pruebas que se celebran en las Olimpiadas modernas, y el segundo vídeo estaba relacionado con la unidad didáctica de “Salud y vida” donde el vídeo recogía una temática muy amplia sobre los aspectos a cuidar para el desarrollo de un estilo de vida saludable y como llevar a cabo algunos conceptos básicos de los primeros auxilios básicos. Además, he grabado algunas sesiones de deportes colectivos (fútbol y baloncesto) para mostrársela a mi alumnado y así observar juntos los componentes tácticos a la hora de atacar y defender.

g) Otras herramientas tecnológicas:

Me gustaría mencionar la existencia de otras herramientas que también pueden ser muy útiles para el desarrollo global del área y que contribuyen a fomentar el trabajo tecnológico como son: la fotografía, documentales, las pizarras digitales, etc. La pizarra digital es un medio adecuado para realizar explicaciones y mostrar las presentaciones que habíamos preparado para nuestra clase. El resto de recursos solamente los menciono porque durante el transcurso de mi programación no han sido muy utilizados, pero que en otros momentos o en otras programaciones pueden tener una mayor importancia.

3.2. ¿En qué momento incluirlas en las clases de educación física?

Ésta suele ser una pregunta muy recurrente entre algunos profesionales que se enfrentan al desarrollo de las nuevas tecnologías en el área de educación física.

El momento para llevar acabo el trabajo interactivo va a depender de la herramienta informática que se va a emplear dentro de nuestra programación, para ello mencionaré una a una y en qué momento han sido trabajadas dentro de mis clases.

- **La presentaciones** (POWER POINT, OPEN OFFICE IMPRESS, ETC.): su inclusión sería muy adecuada al iniciar una unidad didáctica, de este modo se podría mostrar una presentación relacionada con dicha unidad que posteriormente se va a trabajar con nuestro alumnado, así nuestros discentes tendrían unos conocimientos previos sobre lo que se va a trabajar en esa unidad didáctica. Dentro de mi programación la he utilizado para el fomento de los conocimiento previos del alumnado sobre el contenido de la unidad didáctica que se va a desarrollar, así al inicio de cada unidad didáctica hemos dedicado un momento para la visualización de alguna presentación directamente relacionada con los contenidos a trabajar, como por ejemplo la unidad didáctica anteriormente mencionada de “Las Olimpiadas” donde niños y niñas han conocido un poco de la historia de los Juegos Olímpicos, lo que les ha permitido un conocimiento previo sobre que van a ver durante el transcurso de la unidad didáctica.
- **Las WebQuest:** pueden utilizarse en cualquier momento de nuestra programación, lo que si es conveniente es que la WebQuest que se trabaje esté relacionada con la unidad didáctica que estemos trabajando en ese momento. Se puede complementar esta actividad con las presentaciones, así una vez que se ha realizado el visionado de la presentación se puede comenzar con el trabajo de la WebQuest y explicarles a niños y niñas cómo trabajarlas y su utilidad. Dentro de mi programación como he comentado se fomentan su desarrollo en relación con las presentaciones, pero también habría que mencionar que debido a las inclemencias meteorológicas, y al carecer mi centro de pabellón, esto puede trastocar los planes establecidos inicialmente, por eso una actividad a desarrollar en los días de lluvia sería el trabajo con las WebQuest. Existen multitud de páginas Web donde encontrar este tipo de actividades, pero aquellas que se trabajen, como se viene mencionando, deben estar directamente relacionadas con la unidad

didáctica que se está desarrollando. Así, por ejemplo, si la unidad didáctica que se está desarrollando está relacionada con el conocimiento del cuerpo humano, debemos dirigir el conocimiento de los discentes hacia WebQuest donde se realicen aprendizajes de huesos, músculos, articulaciones, etc.

- **JClic:** igual que las WebQuest las actividades JClic pueden tener lugar como complemento de las presentaciones que han tenido visionado en la primera sesión de cada unidad didáctica. Además, si el tiempo nos impidiese el desarrollo de una sesión normalizada en la pista polideportiva o en el patio este tipo de tareas es muy adecuada para potenciar el aprendizaje conceptual del alumnado y así fomentar el desarrollo integral de su personalidad.
- **Los Blog:** su temporalización, dentro de nuestra programación didáctica, puede ser en cualquier momento. Si el blog ha sido realizado por el docente y estructurado para el trabajo del área, cabe destacar que el alumnado puede realizar su tratamiento desde su casa (siempre que disponga de acceso a la red). Al ser una herramienta desarrollada por el propio docente, será éste el que realice las modificaciones oportunas en relación con las adquisiciones de aprendizaje que queremos que niños y niñas alcancen. Cabría destacar que en mi programación didáctica esta herramienta se ha convertido en el eje central de las demás, ya que en ella se han ido colgando los enlaces a las actividades JClic, WebQuest y las presentaciones, y el alumno/a en todo momento debe pasar por dicho blog antes de realizar la actividad. El blog también es una herramienta de evaluación, ya que los alumnos/as pueden realizar comentarios sobre los trabajos que se han realizado en las sesiones, lo que me permite realizar reflexiones sobre mi práctica educativa.
- **Las cazas del tesoro:** son actividades que se pueden llevar a cabo en cualquier momento lo único necesario es tener acceso a la red para poder visitar aquellas direcciones y poder así extraer la información que se requiere en la actividad. Es un material muy adecuado para que los alumnos/as puedan realizar en casa y consoliden de este modo los conocimientos conceptuales o actitudinales, como es el caso de la actividad realizada de “las discapacidades”.
- **El vídeo o reproductor:** el momento adecuado para el trabajo del visionado de videos estará en función del ámbito conceptual o actitudinal que queremos fomentar en nuestro alumnado y su relación con el trabajo de la unidad didáctica correspondiente a dichos ámbitos. Si por el contrario lo que nos hemos planteado es la grabación de la clase, el momento para llevarla a cabo estará en función del docente y de la sesión que se desee grabar. En mi programación, como ya he mencionado los vídeos expuestos a los alumnos/as han perseguido desarrollar tanto aprendizaje conceptual (vídeo de hábitos saludables), así como la mejora del aprendizaje actitudinal (visionado de actitudes positivas como imágenes de fair play en el deporte). Por su parte, el grabado de las sesiones ha estado en función de aquello que he querido mejorar en mi alumnado, ya que al darme cuenta de los errores cometidos en aspectos defensivos y ofensivos de los deportes colectivos

tratados, el posterior visionado de las grabaciones de la sesión ha permitido a niños/as ver sus errores técnicos y los tácticos.

3.3. Las nuevas tecnologías y los alumnos/as con necesidades educativas específicas.

No es nuevo afirmar que las TIC pueden ser un elemento de suma importancia en la mejora de la calidad de vida, de la normalización y de la integración social y laboral de las personas con discapacidad. Lo que se pretende es facilitar a este tipo de alumnado la accesibilidad a las tecnologías de la información y la comunicación.

Además, cabe destacar la existencia de alumnos o alumnas que pueden sufrir durante el curso escolar algún tipo de discapacidad física temporal (por ejemplo, un niño con una pierna escayolada). Este tipo de alumnado puede realizar aquellas actividades interactivas que el docente ha preparado previamente, como son actividades JClic, WebQuest, cazas del tesoro, etc. y de este modo suplir la tarea motriz que desarrollan el resto de compañeros y compañeras.

No debemos olvidar que las actuales tecnologías facilitan el aprendizaje del alumnado con mayores dificultades de aprendizaje, ya que son numerosos los componentes técnicos que sirven de apoyo tanto al docente como al alumnado.

4. CONCLUSIÓN.

Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos. Por ello los docentes en general y los profesionales de la educación física en particular debemos avanzar junto con estos medios tecnológicos, y de este modo contribuir al desarrollo que la sociedad actual demanda. Así hay que tener en cuenta que las redes digitales forman parte de ese cambio social, y por tanto desde la escuela se debe permitir el acceso y aprendizaje a este nuevo material.

Las diferentes propuestas interactivas posibilitan la construcción de un nuevo espacio social que permite el fomento de:

- Aumento del interés por la materia estudiada.
- Mejora la capacidad para resolver problemas.
- Los alumnos aprenden a trabajar en grupo y a comunicar sus ideas.
- Los alumnos adquieren mayor confianza en si mismos.
- Los alumnos incrementan su creatividad e imaginación.

Durante el transcurso de este manuscrito mencioné diferentes herramientas tecnológicas que he venido utilizando dentro de nuestra materia, así del momento que he considerado más adecuado para llevarlas a la práctica. Pero también es cierto, que será cada docente, en última instancia, el que considere qué momento es el más oportuno, en función del contexto donde desarrolla su programación

anual, de sus instalaciones, materiales disponibles e incluso del tiempo atmosférico que nos acompañe durante el transcurso del año escolar.

También me gustaría destacar la grandes posibilidades que nos ofrecen las tecnologías para el desarrollo de nuestra asignatura, como contribuir a la mejora integral de nuestro alumnado y alejarlo de la idea de que el área de educación física es un área motriz, así fomentaremos sus otros planos como son los intelectuales y los sociales, ambos perfectamente vinculantes con el trabajo y el desarrollo de la competencia digital.

4. BIBLIOGRAFÍA

BARTOLOMÉ, A.R. (1999): *Nuevas Tecnologías en el Aula. Guía de supervivencia.*

CABERO ALMENARA, J. (2001): *Las tecnologías de la información y comunicación en la Universidad.* Sevilla, MAD.

CABERO ALMENARA, J. (Coord.) (2007): *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación.* Madrid, Mc Graw Hill.

FUNDACIÓN AUNA (2005): *Las nuevas tecnologías en la educación.*

GISBERT, M. y otros (1992): *Technology based training. Formador de formadores en la dimensión ocupacional,* Tarragona.

MOLINA, L. (1990): *El vídeo: uso pedagógico y profesional en la escuela.* Barcelona, Alta Fulla.

Legislación:

Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, se incorporan por primera vez a las enseñanzas mínimas las competencias básicas.

Enlaces educativos:

Recursos para el área de educación física de JUAN CARLOS MUÑOZ DÍAZ (recursos de educación física: webquest, JClic, etc.):

<http://www.Telefonica.net/web2/efjuancarlos/recursos.htm>

Presentaciones de diversos contenidos: <http://www.slideshare.net/>

Presentación Olimpiadas: http://www.slideshare.net/alozuldo/juegos-olimpicos-2910331?from=ss_embed

WebQuest: MIGUEL, A. BRAVO BARBERO “Calentando motores”:
http://www.phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=42461&id_pagina=1

Blog personal: <http://educacionfisicaydxt.blogspot.com/>

Cazas del tesoro “Las discapacidades”: <http://www4.uji.es/~al082318/>

Fecha de recepción: 16/4/2010

Fecha de aceptación: 18/6/2010

