

USO DIDÁCTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA EN SECUNDARIA. EJEMPLO DE UNIDAD DIDÁCTICA

JUSTO MANUEL GARCÍA SÁNCHEZ

Profesor de Educación Secundaria especialidad Educación Física
I.E.S "Alagón" de Coria (Cáceres)

RESUMEN DEL TEXTO:

En este artículo se justifica la contribución de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs) al área de Educación Física para enriquecer el tratamiento de algunos contenidos. Aunque se trata de una materia evidentemente procedimental, hay contenidos que si son transmitidos con ayuda de las TICs, son mejor asimilados por los alumnos/as y están más receptivos durante la exposición; lo cual mejorará el tratamiento práctico de los contenidos en futuras sesiones y la consecución de los objetivos en las actividades planteadas. Por ejemplo, si explicamos cómo se hace un sistema defensivo en balonmano, los alumnos/as lo comprenderán mucho mejor si lo hacemos con un fragmento de video que si lo hacemos en clase utilizando a alumnos/as que en su mayoría no practicaron este deporte.

También se tienen en cuenta una serie de ventajas y posibles desventajas a la hora de utilizar las TICs en Educación Física, pero siempre resaltando que se trata de un recurso más que utilizado con un fin concreto, mejora no sólo el tratamiento de los contenidos sino también el aprendizaje de los alumnos/as y motiva al profesor al presentar los contenidos de forma distinta a la habitual.

Para poner de manifiesto la aplicación didáctica de las TICs, se desarrolla un ejemplo de Unidad Didáctica para el aprendizaje de un deporte colectivo como es el balonmano con un grupo de alumnos/as de segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O).

PALABRAS CLAVE: TICs, Educación Física.

• **Introducción:**

Hoy en día es fundamental en el ámbito educativo potenciar el uso de las nuevas tecnologías para favorecer al aprendizaje de los alumnos y enriquecer la labor didáctica del profesor. De esta forma se acerca la informática con fines pedagógicos a los centros educativos y se cubren las necesidades de formación en este ámbito desde las edades más tempranas ante una revolución tecnológica que es imparable en la sociedad actual.

Resulta una herramienta muy atractiva para los alumnos si utilizamos el ordenador de forma organizada y con fines educativos. Es conveniente saber por parte del profesor cuándo alguna aplicación informática puede ser útil para que los alumnos refuercen su aprendizaje; porque si lo utilizamos para cualquier actividad sin un fin determinado los alumnos pueden caer en la desmotivación.

• **Las TICs en las competencias básicas:**

El uso didáctico de las TICs está directamente relacionado con la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, en lo que se refiere a adquirir habilidades para buscar, procesar la información, relacionarla y transformarla en conocimiento.

La necesidad de utilizar las TICs en la educación de los alumnos/as se justifica por el hecho de:

- Utilizar diferentes técnicas para obtener información y estrategias de búsqueda de la información.
- Hacer un uso provechoso de los recursos tecnológicos para adquirir aprendizajes de forma eficaz.

- Extraer información y deducirla para transformarla en conocimiento propio y para utilizarla de forma crítica.
- Utilizar la tecnología para almacenar e intercambiar información y para participar con los compañeros en actividades interactivas.
- Conocer diferentes recursos y fuentes de donde extraer información y contrastar las mismas.
- Adquirir habilidades en el manejo de los recursos informáticos para buscar información de manera eficaz.
- Relacionar los conocimientos adquiridos con los recursos tecnológicos con los contenidos de desarrollo práctico.

- **Justificación del uso de las TICs en Educación Física:**

Para los alumnos es un recurso que les permite reforzar, complementar y relacionar conocimientos. Para los profesores supone también un enriquecimiento en la forma de transmitir los contenidos, evitando caer en la monotonía de la simple exposición oral. Es un recurso excelente que sabiendo utilizar, sin abusar, mejora la motivación de los alumnos/as en las clases; pero hemos de utilizarlo como un medio para aprender algo.

En relación con lo anterior, seguramente que muchos alumnos/as han visto balonmano por televisión pero al no conocer las reglas no entienden algunas acciones o las interpretan a su manera; es por ello que si antes de comenzar una Unidad Didáctica de balonmano directamente con juegos, explicamos al inicio sus reglas básicas a través de una página Web con ilustraciones, los alumnos/as entenderán mucho mejor la finalidad de estos juegos.

Sin embargo el uso didáctico de las TICs requiere motivar al profesorado reacio a las nuevas tecnologías, con tiempo y recursos adecuados y cursos de formación que les orienten en diversas aplicaciones didácticas.

Para los alumnos/as, el uso de las TICs supone que alcancen autonomía en su formación y a utilizar el ordenador como recurso para que aprendan a sacar partido a esta herramienta más allá de los juegos y otras redes sociales que ofrece Internet.

- **Ventajas** del uso didáctico de las TICs en Educación Física:

- Complementa la información dada por el profesor.
- Permite a los alumnos familiarizarse con el uso del ordenador para aprender.
- Motiva a los alumnos porque aprenden con métodos distintos y atractivos.
- Refuerza los aprendizajes de los alumnos.
- Desarrolla su autonomía en el aprendizaje sin depender tanto del profesor.
- Motiva para aprender a aprender y favorece el trabajo en equipo.
- Supone una motivación para el profesor utilizando distintos recursos.
- Permite relacionar conocimientos desde diferentes puntos de vista.
- Los alumnos aprenden poniendo en práctica lo consultado en páginas Web.
- Favorece el desarrollo de capacidades básicas e instrumentales.
- Permite ahorro de tiempo, aunque no en todas las ocasiones.

- **Posibles desventajas:**

Existen desventajas si no se utiliza adecuadamente, es decir, no podemos depender totalmente de los ordenadores, tan sólo son un recurso más. Algunas desventajas son por ejemplo: que no siempre hay conexión a Internet, que en ocasiones elementos como el ratón fallan, se pierde tiempo en acceder a determinadas aplicaciones o páginas Webs, hay que tener preparado otras actividades por si fallan las previstas, se pierde el control visual de los alumnos y que a veces los contenidos no motivan a los alumnos/as.

- **Las TICs a través del portal educarex:**

Se trata de un portal educativo de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura con distintos recursos tanto para profesores y alumnos como para padres; tiene diferentes contenidos interactivos que los docentes pueden utilizar y además también tiene un buzón de participación: *Populus.Vox*.

En su página de inicio tiene distintos enlaces: uno para padres y madres, otro para alumnos, para docentes, de apoyo a la docencia, y otro enlace directo a la Consejería de Educación. También tiene un apartado de últimas noticias.

Presenta varios iconos con entradas a distintos contenidos:

- Populus.Vox*: se trata de una herramienta para trabajar en grupo.
- Si te molestan no calles*: es una plataforma para informar sobre aspectos del acoso escolar con el fin de prevenirlo.
- Mejora de la calidad educativa*: se trata de un paquete de medidas de la Consejería de Educación con compromiso para mejorar la educación.

- Ley de Educación*: página Web para consultar y realizar aportaciones a la ley de educación de Extremadura.
- Rayuela*: es la plataforma educativa utilizada en los centros públicos de educación y que se utiliza para tareas docentes, contacto con alumnos y padres, etc.
- Convivencia escolar*: son archivos pdf con contenidos sobre convivencia en centros educativos.
- gnuLinEx*: enlace que te permite descargar dicho software.
- Valoración docente*: contiene anuncios de tv y radio sobre la importancia de la educación en la sociedad actual.
- Ayudas para fomentar el acceso Internet con alumnado en E.S.O*: página con las instrucciones necesarias para solicitar esta ayuda.
- Programas educativos*: son diversos programas que se llevan a cabo en centros, bibliotecas para fomento de lectura y participación en proyectos, etc.

Ejemplo de Unidad Didáctica: “Balonmano con un click”

Esta Unidad Didáctica, se encuadra dentro de la Ley Orgánica de Educación (LOE 2/2006) y del currículo oficial para Secundaria en Extremadura (Decreto 83/2007); se dirige para un grupo de alumnos/as de tercer curso de E.S.O y se puede llevar a cabo en cualquier centro público de Educación Secundaria.

Justificación: Se pretende facilitar a los alumnos/as el aprendizaje de las reglas básicas del balonmano a través del uso de las nuevas tecnologías (TICs), favoreciendo la comprensión y aplicación de las mismas en situaciones de juego adaptadas y el desarrollo de los fundamentos básicos de este deporte colectivo.

Bloque de contenidos: esta Unidad Didáctica pertenece al Bloque 2 de Contenidos: Juegos y deportes.

Relación objetivos de etapa: se relaciona directamente con los Objetivos generales:

F) *“Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, utilizando las tecnologías de la Información y Comunicación, para el desarrollo personal, adquirir conocimientos, resolver problemas y facilitar las relaciones interpersonales, valorando críticamente su utilización”.*

L) *“Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social...”*

Relación objetivos de área: aunque se relaciona indirectamente con todos los objetivos para Educación Física, está directamente relacionada con el objetivo (Decreto 83/2007):

7. *“Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando los fundamentos reglamentarios, técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.”*

Relación con competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal

Objetivos de la Unidad Didáctica:

1. Conocer las reglas y fundamentos básicos del balonmano a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs).
2. Resolver situaciones de juego adaptadas respetando las reglas.
3. Implicarse en las actividades propuestas, aceptar el juego limpio y colaborar con los compañeros en las acciones de juego.

Contenidos de la Unidad Didáctica:

1. Conocimiento de las reglas y fundamentos básicos del balonmano a través de las TICs.
2. Práctica de aspectos técnicos y tácticos en situaciones de juego adaptadas.
3. Colaboración en las acciones colectivas de juego y apreciación del uso de las TICs para el aprendizaje de aspectos básicos de un deporte.

Temporalización y secuenciación: A desarrollar en el segundo trimestre durante 6 sesiones:

-Sesión 1: Presentación y Consulta de las reglas básicas del balonmano en la página Web: *mundobalonmano.com* a través del navegador *Grulla* de Linux.

-Sesión 2: Desarrollo de Juegos en gran grupo y grupos pequeños con balón: *los diez pases, número secreto, el desalojo, quién la lleva, la frontera.*

-Sesión 3: Realización de juegos con balón en parejas y grupos pequeños: pases, bote y lanzamientos.

-Sesión 4: Desarrollo de juegos en grupo aplicando reglas básicas como pasos sin bote, líneas de lanzamiento, bloqueos, etc.

-Sesión 5: Realización de juegos en gran grupo aplicando las reglas básicas con número de pases establecido para favorecer la participación. Organización de ataques y defensas.

-Sesión 6: Desarrollo de un partido de balonmano entre dos equipos con cambios respectivos y tres tiempos de juego de 15 minutos con dos descansos de 5 minutos. Valoración final del profesor y alumnos/as.

Métodos de enseñanza: Basados en la recepción e indagación.

Estilos: Asignación de tareas, descubrimiento y resolución.

Estrategias: Global.

Atención a la diversidad: Balones de varios tamaños para facilitar su manejo a los alumnos/as y ejercicios con dificultad progresiva.

Recursos: Ordenadores con navegador *Grulla*, pizarra, balones, redes, conos, porterías, aros, fichas con ejemplos gráficos.

Uso didáctico de TICs: Utilizaremos los ordenadores con los alumnos y a través del navegador *Grulla* visitaremos la Web: *mundobalonmano.com.*, para leer y comentar con los alumnos las reglas más básicas del balonmano con ilustraciones muy llamativas.

Criterios de evaluación:

1. Conocer las reglas básicas del balonmano a través del uso de las TICs.
2. Resolver situaciones de juego adaptado aplicando las reglas.
3. Participar activamente en el desarrollo de las actividades y respetar el juego limpio.

Procedimiento de evaluación: Se valorará la resolución práctica en los juegos mediante la observación directa del profesor a través de una ficha de registro. Los conocimientos de las reglas básicas con preguntas orales de forma alternativa a los alumnos, y la actitud y participación en los juegos mediante observación directa.

Criterios de calificación: Realización práctica: 40% + interés y participación: 30% + conocimientos: 30%.

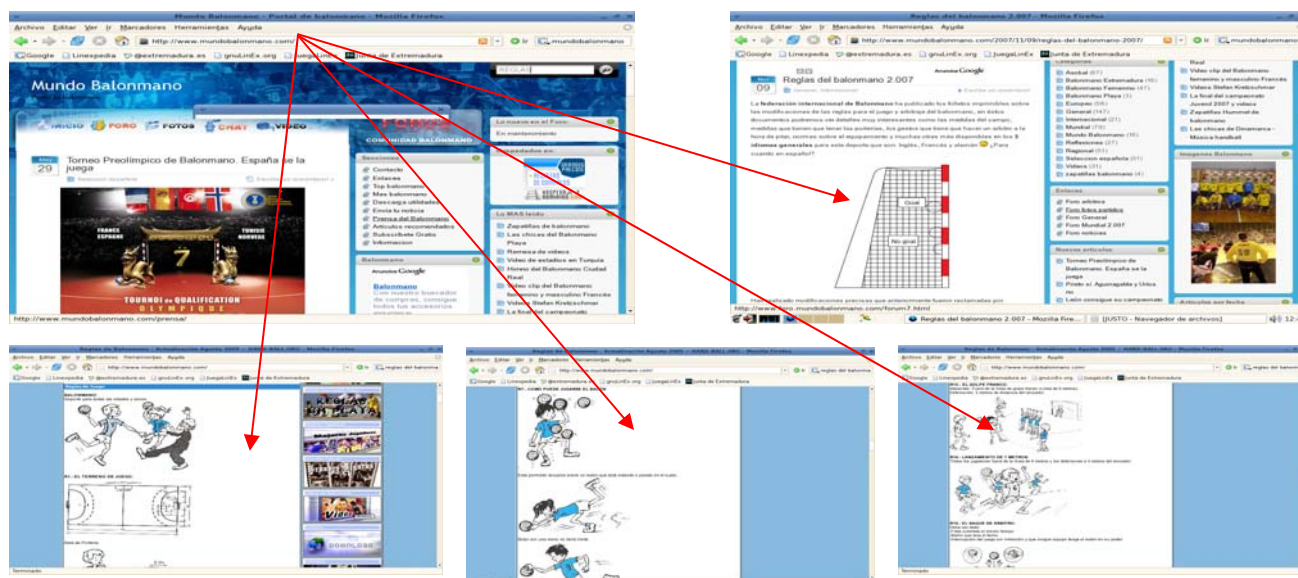
Mecanismos de recuperación: Para los alumnos/as que no superen los criterios de evaluación se prevé la realización práctica de ejercicios con balón adaptados contando para ello con la ayuda de sus compañeros si es preciso y la realización de un trabajo escrito a mano sobre las reglas básicas del balonmano con indicación de las páginas Web visitadas diferentes a la consultada en clase.

Síntesis de la sesión nº 1:

Consulta de las reglas del balonmano en la Web: <http://www.mundobalonmano.com>

Presentamos la Unidad Didáctica a los alumnos/as, objetivos, contenidos y los recursos que vamos a utilizar. Se desarrollará esta primera sesión con los alumnos/as organizados en parejas y grupos para que sea más entretenida y para que ellos mismos se ayuden con el uso del ordenador. A continuación el profesor propone a los alumnos/as que a través del navegador *Grulla* localicen la página Web *mundobalonmano.com* para conocer de forma amena y directa las características y fundamentos básicos del balonmano. La actividad se realizará con lecturas simultáneas de los alumnos/as sobre los contenidos y su comprensión se verá reforzada con explicaciones y ejemplos del profesor. Seguidamente se formarán grupos de 6 alumnos/as y se hace un concurso de preguntas realizadas por el profesor sobre algunas reglas básicas, debiendo localizar los alumnos/as las respuestas en la página Web y contestar correctamente antes que otros grupos. Se trata de familiarizar a los alumnos/as con los fundamentos básicos de este deporte de forma atractiva favoreciendo también el fomento de la lectura y la utilización de los recursos informáticos para la búsqueda de información.

Ejemplo gráfico: <http://www.mundobalonmano.com>



Bibliografía:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 83/2007, de 24 de abril, por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Páginas Web:

- <http://linexedu.educarex.es>
- <http://www.educarex.es>
- <http://www.mundobalonmano.com>