

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA
GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO:

**EL USO DE LAS TIC EN EL ÁMBITO DE LA
EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DEPORTE**

Autor:

Josué Febles Donate
(alu0101060057@ull.edu.es)

Tutor:

Cristian Machado Trujillo
(cmachado@ull.edu.es)

Curso académico: 2021/2022

Convocatoria: Julio

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) consiste en una propuesta de innovación que se llevará a cabo en el área de Educación Física (EF) y cuyo objetivo principal es la fomentación e implementación del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en esta materia. Se plantean y observan limitaciones en el uso de este tipo de recursos didácticos en comparación con el resto de materias del currículum de Educación Primaria, por lo que no se están aprovechando los beneficios que estos recursos tecnológicos tienen para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por un lado, con este proyecto se busca la utilización por parte del alumnado en el futuro del uso de las TIC y por otro la mejor interiorización de conceptos de la materia de Educación Física. Se quiere comprobar si este recurso beneficia y facilita en ellos/as la adquisición de los contenidos que se imparten en la materia, y para ello se realizará una propuesta de innovación en la que se trabajará con distintos recursos tecnológicos.

De esta manera se comprobará si se debe hacer hincapié en el uso de esta herramienta y por otro lado observar los beneficios y complicaciones que puedan causarse durante este pequeño período. Esta innovación se va a efectuar durante una situación de aprendizaje del último trimestre del curso, para observar de manera directa la hipótesis planteada previamente.

La innovación que se aspira a realizar para este proyecto, se pretende llevar a cabo durante una Situación de Aprendizaje (SA) en dos grupos pertenecientes a un centro educativo de Educación Primaria de carácter público y que se localiza en la zona norte de la isla de Tenerife, más concretamente en el municipio de Los Realejos, la propuesta se enfocará en un criterio del currículum. Se llevará a cabo mediante una

plataforma a modo de aula virtual con el alumnado, con el que se pretende interactuar y en la que a su vez se añadirán contenidos del área impartidos en el centro. Su uso principalmente tendrá un carácter de refuerzo para la mejor interiorización de los contenidos de la asignatura.

Una vez llevada a cabo la SA se observarán los posibles resultados obtenidos entre ambos grupos para comprobar de esta manera las diferencias y similitudes que se puedan dar, además se concretan unas conclusiones para esta innovación de cara a futuras puestas en práctica en este u otro centro.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Educación Primaria, innovación, TIC, recursos didácticos.

ABSTRACT

This end-of-grade project consists of an innovation proposal that will be carried out in the area of Physical Education, it's main objective is the promotion and implementation of the use of ICT in this particular subject. We will observe the limitations in the use of this type of didactic resources in comparison with the rest of the subjects of the Primary Education curriculum, which is causing difficulties in the students' learning process.

This project seeks, on the one hand, the future use by the student of ICT and, on the other hand, the better internalization of concepts of Physical Education. We want to check if this resource benefits and facilitates them in the acquisition of the contents that are taught in the subject. To ensure this, a comparison will be made between two groups of the same educational center belonging to the same course. Observing directly the differences in the learning results obtained.

In this way, we will verify if the use of this resource should be emphasized and, additionally, observe the benefits and complications that may occur during this short

period. This innovation will be implemented during a learning situation in the last quarter of the course, to directly observe the hypothesis raised above.

The innovation that is intended to be carried out for this project, is intended to be carried out during a learning situation in two groups belonging to a public Primary Education school that is located in the north of the island of Tenerife, more specifically in the municipality of Los Realejos. It will be carried out through a virtual classroom platform for students, with which it will interact, this platform will have curriculum content added, and its use will mainly be as a reinforcement for better internalization of the content of the subject.

Once the learning situation has been carried out, a comparison of the results obtained between both groups is made to verify the differences and similarities that can occur. In addition, some conclusions of this innovation are defined for its future implementation. in this or another center.

KEY WORDS: Physical Education, Primary Education ,innovation, ICT, teaching resources.

ÍNDICE

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	5
2. INTRODUCCIÓN	5
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
3.1 Planteamiento del problema	7
3.2 Beneficios de las TIC	8
3.2.1 Antecedentes y enfoques sobre el uso de las TIC en Educación Física	9
3.2.2 Posibles barreras en la implantación de las TIC	11
3.2.3 Conclusiones revisión teórica	12
3.3 Investigación de estudios realizados para el uso de las TICS comprendidos entre los años 2016-2021	12
4. OBJETIVOS DE LA INNOVACIÓN	13
5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN.....	14
5.1 Agentes que intervienen	16
5.2 Temporalización y secuenciación de actividades	17
5.3 Desarrollo de las actividades	20
5.4 Métodos de evaluación	27
5.5 Presupuestos	28
6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	30
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
8. ANEXOS	34

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto tiene como título “El uso de las TIC en el ámbito de la Educación Física y el deporte”, fusionando en este caso la implementación de los recursos tecnológicos en la materia de Educación Física.

Se llevará a cabo en el CEIP Agustín Espinosa, un centro educativo de carácter público perteneciente a la provincia de Santa Cruz de Tenerife y que se ubica en la zona norte de la isla, en el epicentro del municipio de Los Realejos. Este municipio a su vez, forma parte del valle de la Orotava colindando con los municipios del Puerto de la Cruz y de la Orotava. Tiene una extensión de 57,09 km² y una población de 38.015 habitantes. Su altitud es de 420 metros sobre el nivel del mar y se divide en tres núcleos principales llamados (Realejo alto, San Agustín y Realejo bajo).

El centro está ubicado en un entorno rico culturalmente, ya que posee en sus alrededores infraestructuras como son la biblioteca de Viera y Clavijo, la casa de la Parra, la casa de la Cultura, distintas asociaciones de vecinos y el pabellón Basilio Labrador.

Este proyecto como bien se ha mencionado anteriormente, se llevará a cabo en el CEIP Agustín Espinosa. Se trata de una propuesta de innovación para la asignatura de Educación Física, que se implementará para el tercer ciclo de la etapa primaria, enfocándose principalmente en sexto de primaria un curso de relativa importancia antes de dar el gran salto con el cambio de etapa a la educación secundaria . Además está programada para realizarse en las dos primeras semanas del tercer trimestre. Esta propuesta se plantea para un número amplio de alumnos/as, en este caso 24, que forman el grupo de sexto de primaria.

2. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado se organiza en distintos apartados, que se mencionan y

se desarrollan a continuación.

Se comienza este proyecto con una introducción, en la que se explica resumidamente el principal problema planteado y por el que se lleva a cabo este TFG. El problema no es otro que la necesidad por parte del profesorado del área de Educación física, de que el alumnado interiorice conocimientos de la asignatura más fácilmente a través de herramientas y metodologías innovadoras como las TIC

Seguidamente se realiza un planteamiento del problema anterior al que se pretende dar solución a través de distintos objetivos entre los que encontramos tres. El objetivo general con el que se quiere implantar el uso de las TIC en el área de Educación Física y los objetivos generales que son motivar al alumnado a realizar EF a través de las TIC y promover el desarrollo de las competencias digitales en el profesorado de esta materia.

A partir de aquí se parte a la fundamentación teórica, que abarca los principales temas de este trabajo como son la falta de interés por la EF y el implemento de las TIC dentro de este ámbito, debido a la desinformación apreciada en el alumnado, esto se respalda a través de distintos autores mencionados a lo largo de la misma y que ya han tratado este tema o uno similar con anterioridad. Dentro de la fundamentación teórica se encuentran algunos beneficios que tienen las TIC y que aportan una información necesaria para este proyecto, además se mencionan distintos enfoques y las posibles barreras o limitaciones que pueden tener los recursos tecnológicos.

La parte principal perteneciente a este proyecto, es decir la propuesta de innovación que se llevará a cabo durante la situación de aprendizaje, abarca dentro de ella distintos apartados entre los que se encuentran: los materiales e instalaciones necesarias para su puesta en marcha, la temporalización de la misma, la secuenciación de las actividades, el desarrollo de las actividades, los agentes que intervienen y los métodos de evaluación utilizados, así como su presupuesto.

A continuación y para finalizar se pueden apreciar el apartado de análisis de los resultados y las conclusiones a las que finalmente se han llegado tras la innovación

planteada. Seguidamente se añaden las referencias bibliográficas y los anexos utilizados durante todo el proyecto.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Planteamiento del problema.

Este proyecto de innovación surge por la necesidad por parte del profesorado del área de Educación Física, de que el alumnado interiorice los conocimientos de la asignatura y los comprenda, esto se pretende mejorar a través de la introducción de metodologías y herramientas de actualidad como son las TIC. La asignatura de EF al presentar una metodología de trabajo más práctica en comparación al resto de áreas curriculares, y no prestar especial atención a la parte teórica, puede ser interpretada por el alumnado como un espacio de ocio por lo que se le resta importancia a los contenidos y competencias que se deben trabajar en ella. Por lo tanto, se quieren utilizar las TIC para reforzar esta materia.

El alumnado puede acudir a las sesiones de clase, sin aprovechar todo el potencial que se puede adquirir en cada una de ellas, lo cual es un problema de vital importancia ya que los/as docentes pueden verse frenados a la hora de llevar a cabo los contenidos de cada sesión. Por otro lado, esto puede acarrear consecuencias importantes ya que el alumnado al no comprender en su gran parte los conceptos clave en este ámbito deportivo, puede llegar a lesionarse incluso si no realiza por ejemplo un buen calentamiento.

Por lo tanto, se quiere implantar a través del uso de las TIC unas actividades teórico-prácticas que ayuden al alumnado a mejorar los aprendizajes, la adquisición de competencias y los contenidos del área, como pueden ser el calentamiento o el uso de las habilidades motrices básicas entre otros, de manera que entiendan lo que van a realizar, partiendo con conocimientos previos a la acción, de esta manera se quiere aprovechar las posibilidades y potencialidades que puede aportar el uso de las TIC influyendo de manera directa y beneficiosa en el aprendizaje del alumnado.

A pesar de ser una propuesta de innovación educativa, otros autores ya han indagado

en este tema y van a proporcionar una información de relativa importancia de cara a este proyecto. Como se ha mencionado anteriormente a lo largo de esta fundamentación teórica se van a tratar varios temas relacionados con la problemática propuesta a través de distintos autores, en primer lugar se va a mostrar una revisión teórica que trata de los beneficios de las TIC, y las dificultades del profesorado que no tiene un control sobre ellas. Posteriormente se hace mención a una investigación que indica la cantidad de estudios que hay sobre el uso de las TIC comprendido entre los años 2016-2021, ofreciendo datos estadísticos de los últimos años. Para finalizar se muestra una tesis en la que se profundiza sobre las limitaciones de las TIC, tendencias innovadoras y las aplicaciones específicas para la enseñanza de la Educación Física.

3.2 Beneficios de las TIC.

El uso de las TIC es una actividad que forma parte de la vida diaria de las personas en el siglo XXI. Hace años el vínculo que había entre el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación y la Educación Física era prácticamente inexistente, ya que la mayor parte de estas clases se enfocaban estrictamente en el ámbito deportivo (Educ.ar, 2010).

Actualmente, y de manera favorable, la situación ha cambiado, ya que las TIC ofrecen una cantidad amplia y variable de recursos que mejoran muchos aspectos como indica la Fundación Aquae a través de su proyecto Aqua STEM se puede mejorar la facilitación de la comprensión, la alfabetización digital y audiovisual, la autonomía del alumnado... Toda esta mejoras se adaptan a otras materias para complementar lo impartido en las sesiones al alumnado. Es importante que los/as docentes del área de Educación Física se respalden en el uso que aportan las TIC en el resto de materias, para así llevar a cabo actividades o recursos que pueden complementar el estudio y trabajo de la anatomía del cuerpo humano con ejercicios interactivos entre otros...

Hay que tener en cuenta que implantar las TIC en este ámbito no es tan simple, ya que se necesita un profesorado predispuesto y con competencias digitales para dar este paso tan importante, como es la utilización de un nuevo recurso que no

ha sido diseñado meramente para la enseñanza. A pesar de ello, no deja de ser interesante la utilización de dispositivos electrónicos para grabación, visualización... que pueden aportar una gran utilidad de cara a las clases prácticas. Por todo esto, las TIC son consideradas unas herramientas interesantes siempre y cuando se les dé un uso correcto.

3.2.1 Antecedentes y enfoques sobre el uso de las TIC en Educación Física.

Según expone (Dols, 2011), en su mayoría los docentes que imparten clases en los centros educativos en la actualidad fueron educados en el pasado en un tipo de escuela en la que lo más similar y significativo a la integración de las TIC en las aulas de Educación Física era el empleo de el radiocasete, un proyector para diapositivas o un reproductor de vídeo, no obstante esto era algo inusual y ocurría en alguna clase de carácter expositivo por parte del docente.

Actualmente, tras el gran avance que se ha producido tanto en el ámbito educativo como en el ámbito tecnológico, con la aparición de nuevos dispositivos como pueden ser los ordenadores, tablets, pizarras digitales... Se pretende y se debe evitar un uso esporádico de estos recursos, lo que se debe intentar es una integración metodológica total para el desarrollo curricular, evitando así la idea predispuesta de que las TIC son un recurso externo para la materia de Educación Física. Dols (2011) destaca que:

A nadie le resulta raro ya la utilización de los ordenadores para la gestión administrativa de los centro escolares, como tampoco que los maestros generalistas los utilicen, incluso se ve como un éxito y parece lógico contar con un aula de informática o un laboratorio de idiomas. Pero se debe dar un paso más, y contar con todo este potencial para desarrollar en el currículum del área de Educación Física (p. 3).

Esta revisión teórica se llevó a cabo a través de una búsqueda en distintas bases de datos, actualmente hay presentes distintas líneas de investigación, según los recogido por Julio Cabero (2004), en el ámbito de las TIC en el contexto educativo. Cada una de ellas se orienta en un ámbito distinto y gracias a esto se han podido

realizar distintos estudios que se centran en la materia de Educación Física.

Por un lado, encontramos el estudio desarrollado por Prat y Coiduras (2012) que, como docentes de Educación Física, implementan las TIC en sus clases a través de un proyecto de aprendizaje denominado Educat 2.0. También cabe destacar la que han llevado a cabo Adamakis y Zounhia (2013), que intentan averiguar qué tipos de competencias básicas tienen en Educación Física los estudiantes griegos, y, a partir de estas realizar un diseño de aplicaciones para su evaluación por parte de los propios alumnos/as. En su caso el estudio de Prat y Camerino (2012) demostró los beneficios en la enseñanza de acrobacias a través de un método tradicional fusionado con la creación de recursos por internet. Ambos métodos, como demuestra este estudio, se pueden complementar y muestran los beneficios de las TIC en el aprendizaje autónomo de los estudiantes, mejorando a su vez las relaciones interpersonales en la propia sesión de Educación Física (Camerino, 2012)

Por otro lado, hay que hacer mención a otro artículo de Faro y Edginton (2008), en él se muestra un programa para la formación del profesorado del área de Educación Física haciendo especial hincapié en la enseñanza de las TIC y su impulso para diseñar investigaciones que se puedan aplicar en el ámbito escolar. Este programa tiene como principal finalidad el fomento para la introducción de las TIC y la utilización de las mismas por parte de los/as docentes.

Por último, hay que hacer mención a dos estudios que se enfocan más en las competencias digitales y la atención del profesorado. La primera de ellas es la de Woods, Karp, Miao y Perlman (2008), la cual hace un análisis a distintos docentes de Educación Física para ver su desempeño con las TIC con finalidades educativas, obteniendo resultados altos en cuantos a niveles de competencia se refiere por parte del profesorado. Mientras que la de Nye (2008), muestra que el empleo de la tecnología en las clases de Educación Física puede llegar a ser muy estimulante tanto por parte del profesorado como del estudiantado, pero que los/as docentes deben estar atentos y ofrecer ayuda para que el alumnado pueda dar un buen uso de los recursos tecnológicos en las clases.

3.2.2 Posibles barreras en la implantación de las TIC.

Entre las principales barreras que se pueden encontrar para la implantación de las TICS en Educación Física, destacamos la falta de conocimientos por parte del profesorado sobre la cantidad de programas y recursos informáticos existentes para utilizar, y también la manera correcta para integrar las TIC dentro de una clase. Previamente se debe tener en cuenta que no son únicamente una herramienta, para que las TIC tengan efectividad como recurso educativo debe presentarse de manera adecuada dentro de los proyectos curriculares.

Según (Marcelo ,2001) el profesorado debe dominar como mínimo tres áreas fundamentales para la utilización de las TICS:

1. Tecnología: El/la docente debe tener un nivel alto a la hora de trabajar con herramientas tecnológicas, para posteriormente aprovecharlas en las sesiones de clase.
2. Didácticas: Al docente le corresponde poseer el conocimiento de teorías de aprendizaje, además de una adaptación según el contexto del proceso de enseñanza- aprendizaje.
3. Tutoriales: Se debe tener en cuenta la capacidad de comunicación y adaptación. De esta manera se crea un ambiente de bienestar para que tanto alumnado como profesorado desarrollen las tareas propuestas mediante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por otro lado, Queral y Coiduras (2013) mencionan que otro de los principales problemas que puede establecer el uso de las TICS, es la sobreutilización indebida de este recurso mediante la cual la materia de Educación Física podría verse afectada en su ámbito práctico al igual que el resto de materias. Por lo tanto, es necesario una correcta formación del profesorado y de la incorporación de las TICS para que la asignatura de la Educación Física no se vea afectada negativamente y esto puede ocurrir debido a la escasa formación del profesorado confiado en los conocimientos que ha adquirido como autodidacta.

En el texto de Salvat y Quiroz (2005) se muestra la importancia que hay ahora mismo, para que el profesorado reciba una correcta formación de calidad sobre el uso de

las TIC como una herramienta didáctica. Según Tejedor (en García-Valcárcel 2008), actualmente se está viviendo una etapa de crisis en los resultados que producen las investigaciones en el ámbito educativo de las TIC, porque muchos de los estudios que han sido realizados sobre esta temática, especialmente en el ámbito de la EF, son influidos por cuestiones políticas.

3.2.3 Conclusiones revisión teórica

Las conclusiones a las que se han llegado durante la revisión teórica son las siguientes:

- Las TICS se están incorporando lentamente dentro del área de Educación Física, esto es debido a que hay profesorado que no presenta habilidades ni competencias digitales suficientes.
- Hay una cantidad considerable de estudios que demuestran que el uso de las TICS en los centros educativos mejoran de una manera significativa el proceso de enseñanza- aprendizaje por parte del docente y del alumnado.
- Las TICS tienen futuro en todas las materias del currículum y en todos los niveles, pero siempre el profesorado debe controlar el uso correcto de ellas para que sean empleadas de una manera productiva.

3.3 Investigación de estudios realizados para el uso de las TICS comprendidos entre los años 2016-2021.

Espez-Lazo, S.; Jiménez-Rodríguez, J.; Álvarez-Arangua, S.; Arcila-Arango, J. C.; Farías-Valenzuela, C., Valdivia-Moral, P. (2021) realizaron una revisión sistemática en la cual se analizaron y recopilaron distintos estudios comprendidos entre los años 2016 y 2021 todos ellos publicados con respecto a las TIC y que se utilizan en la EF para el contexto de primaria.

Las conclusiones a las que llegan Espez-Lazo, S.; Jiménez-Rodríguez, J.; Álvarez-Arangua, S.; Arcila-Arango, J. C.; Farías-Valenzuela, C., Valdivia-Moral, P. (2021). tras realizar esta investigación y que dan aún más valor a esta propuesta de

innovación, son las siguientes:

En primer lugar, se comprueba que hay escasos estudios sobre la utilización de las TIC en el ámbito de la Educación Física y que deberían realizarse más para guiar mejor a los/as docentes en el futuro.

En segundo lugar, se pone de manifiesto que una gran cantidad de maestros/as no incluyen estos recursos tecnológicos en sus programaciones, ya sea por el estilo de enseñanza que plantean o por no poseer la formación necesaria para el uso de estos dispositivos. Por lo que, se debe formar más al profesorado para que introduzcan estos recursos digitales, ya que esta es una de las principales barreras que existen para la inclusión de las TICS en los centros educativos.

En tercer y último lugar, se menciona que el uso de las tecnologías aporta alternativas para mejorar aspectos técnicos en los ejercicios, el volumen y la intensidad. Esto conlleva a un resultado global, en el que el alumnado se siente con un nivel alto de motivación y de diversión, dos factores clave para las clases de Educación Física. Ya que de esta manera se muestra un mayor interés y disposición por aprender, interiorizando así los contenidos con mayor eficacia.

4. OBJETIVOS DE LA INNOVACIÓN

En el siguiente apartado, se plantean los objetivos que se pretenden llevar a cabo este proyecto:

➤ **Objetivo General**

Implantar el uso de las TIC en el área de Educación Física profundizando en el tercer ciclo de Educación Primaria.

➤ **Objetivos específicos**

1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC.
2. Promover el desarrollo de las competencias digitales en el profesorado del área de EF en primaria.

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Esta propuesta de innovación se realizará durante una SA que está dirigida para el alumnado de tercer ciclo, más concretamente para el curso de 6º de Educación Primaria. Se llevará a cabo en el CEIP Agustín Espinosa que pertenece a la zona norte de la isla de Tenerife, situado en el municipio de Los Realejos. Es un centro de carácter público en el que se imparte la etapa de Educación Primaria. Además presenta el Proyecto Innovatic que es un Plan de Integración de las tecnologías de la información y la comunicación donde se recogen el uso de aplicaciones de la plataforma “Gsuite” con la finalidad de fomentar la utilización de estos recursos, tanto en el alumnado como en el profesorado, por otro lado también se realizan actividades de formación docente. Este proyecto es el motivo principal para llevar a cabo la propuesta en este centro, ya que se realizará en base a las TIC para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

La propuesta está enmarcada en los criterios de evaluación 1 y 7 según lo establecido en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. Además se contará con la intervención y participación activa por parte de las familias de todos/as y cada uno/a de los/as estudiantes para su puesta en marcha. En cuanto a los objetivos mencionados anteriormente pretenden mostrar distintos aspectos, por un lado se realizarán y añadirán distintos recursos didácticos y actividades complementarias a la práctica en el centro, para la correcta comprensión de los distintos contenidos de la materia. Por otra parte, se mostrará con el uso de las TIC la importancia que tiene la Educación Física en la vida cotidiana, a través de los valores del deporte. Y por último se pretende mostrar los beneficios y facilidades que aportan las TIC al profesorado, a través de la propuesta de innovación.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterio de evaluación (CE)

PEF06C1

1. Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio- temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.

La finalidad de este criterio es comprobar que el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando su realización a sus posibilidades, a los parámetros espacio- temporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo...) y los distintos estímulos (visuales, sensoriales y auditivos) que se le presenten manteniendo un correcto equilibrio postural.

COMPETENCIAS: AA

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 27, 35, 41.

Contenidos

1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices.
2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices.
3. Resolución de problemas motores con dominio y control corporal desde un planteamiento previo a la acción.
4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.
5. Control del equilibrio en situaciones motrices complejas, con y sin objetos.
6. Realización de actividades físicas en el medio natural, con respeto por su conservación.
7. Mejora de la estructuración espacio-temporal en relación con el cuerpo y su aplicación a situaciones motrices complejas.
8. Toma de conciencia, práctica y regulación de la coordinación dinámica general y segmentaria con relación al cuerpo y a los objetos.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterio de evaluación (CE): PEF06C7 7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz. La finalidad de este criterio es que el alumnado utilice las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones), tanto en la práctica como en otros contextos (aula ordinaria, aula TIC, medio natural,...) localizando, extrayendo, información necesaria para resolver los problemas motores que se le presentan.		COMPETENCIAS: CD, AA, CL	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 37, 38.	Contenidos 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos. 2. Búsqueda, extracción, transformación y elaboración de información del área. 3. Uso de aplicaciones para compartir la información obtenida. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.		

5.1 Agentes que intervienen.

En este proyecto intervendrán distintos agentes dentro de la comunidad educativa como son:

- Los/as docentes: En este proyecto los/as docentes deben colaborar con los demás agentes educativos, a través de la colaboración y la implicación directa.
- El alumnado: es el principal protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje en esta propuesta de innovación.
- Las familias: serán partícipes durante el proceso de este proyecto, ayudando al alumnado en la elaboración de algunas actividades propuestas por el/la

docente, van a ser de vital importancia para el buen funcionamiento de las TIC por parte del alumnado desde casa.

5.2 Temporalización y secuenciación de las actividades.

A través de la siguiente tabla (Ver tabla 1) se puede ver la temporalización de la Situación de aprendizaje que se lleva a cabo mediante el proyecto. Está formada por 4 sesiones.

Tabla 1: Cronología.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: “¡Aprendemos con raqueta!”		
MAESTRO/A: Josué Febles Donate	CICLO: Tercer Ciclo	
	CURSO: 6° de Primaria	
	ÁREA: Educación Física	
CRONOLOGÍA		
Esta Situación de Aprendizaje está programada para realizarse las dos primeras semanas del 3er Trimestre. Se llevará a cabo en las cinco primeras sesiones, del 18 al 29 de abril.		
Nº SESIÓN	TÍTULO	FECHA
Sesión formativa para maestros/as	“Proyecto Innovatic”	15/04
Sesión 1	“Deportes de raqueta y TIC”	18/04
Sesión 2	“Iniciando técnicas”	22/04
Sesión 3	“Puesta en práctica”	25/04
Sesión 4	“Enfrentamientos”	27/04
Sesión 5	“Exposición de información”	29/04

En la siguiente tabla (Ver tabla 2) se encuentra la planificación de las actividades para esta propuesta de innovación:

Tabla 2: Planificación de actividades.

Nº SESIÓN	Nº ACTIVIDAD
Sesión formativa para maestros/as	Actividad formativa docente: “Proyecto Innovatic”
Sesión 1: “Deportes de reenvío y TIC”	Actividad 1: “Iniciación raquetas y TIC”
Sesión 2: “Iniciando técnicas”	Actividad 2: “Controla la bola”
	Actividad 3: “Golpeo y recepción”
Sesión 3: “Puesta en práctica”	Actividad 4: “Mejoramos la técnica”
Sesión 4: “Enfrentamientos”	Actividad 5: “¿Preparados?”
Sesión 5: Exposición de información”	Actividad 6: “Proyecto final”

Para una mejor distribución de las sesiones y sus correspondientes actividades se ha creado el horario semanal con cada una de las sesiones. (Ver tabla 2, 3 y 4)

Tabla 2: Semana previa SA

➤ **Semana previa SA (11/04- 15/04)**

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-9:55					
9:55-10:50					
10:50-11:45					
11:45-12:15	R	E	C	R	E O
12:15-13:10					Sesión formativa para maestros/as “Proyecto innovatic” (Actividad formativa docente)
13:10-14:00					
14:00-15:00					Creación de metodología de evaluación y conclusiones de la

					propuesta de innovación, programada para el 29/04 en horario de 14:00-16:00
--	--	--	--	--	---

Tabla 3: Horario primera semana.

➤ **Primera semana (18/04- 22/04)**

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-9:55	Sesión 1: “Deportes de reenvío y TIC” (Actividad 1: Iniciación raquetas y TIC”)				
9:55-10:50					
10:50-11:45					
11:45-12:15	R	E	C	R	E O
12:15-13:10					
13:10-14:00					Sesión 2: “Iniciando técnicas” (Actividad 2: “Controla la bola” Actividad 3: “Golpeo y recepción”)

Tabla 4: Horario segunda semana.

➤ **Segunda semana (25/04-29/04)**

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-9:55	Sesión 3: “Puesta en práctica” (Actividad 4 “Mejoramos la técnica”				
9:55-10:50					
10:50-11:45					
11:45-12:15	R	E	C	R	E O
12:15-13:10					
13:10-14:00			Sesión 4: “Enfrentamientos” (Actividad 5 “¿Preparados?”		Sesión 5: “Exposición de información” (Actividad 6 “Proyecto final”)
14:00-16:00					Evaluación y conclusión de la propuesta de innovación.

5.3 Desarrollo de las actividades.

Sesión formativa para maestros/as “Proyecto innovatic”

Título: “Actividad formativa docente”

Descripción actividad: Antes de comenzar con la SA, el profesorado del centro educativo recibirá una jornada de formación que se llevará a cabo en la sala de profesores, en ella deben aprender a utilizar de una manera eficiente diferentes programas y aplicaciones a través de la plataforma “Gsuite”. Se utilizarán distintas técnicas y utilidades que aportan estos recursos con la finalidad de proporcionar a los/as docentes del centro, variedad de opciones para trabajar con ellas. De esta manera se pretende fomentar la utilización de estos recursos tanto en el alumnado como en el profesorado. Esta formación será impartida por un responsable enviado desde la consejería que será el encargado de proporcionar la información necesaria a los/las docentes.

Objetivos específicos del proyecto: 1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC. 2. Promover el desarrollo de las competencias digitales en el profesorado del área de EF en primaria.

Espacio: Sala de profesores	Material/es: <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Proyector - Ordenador - Tablet - Smartphone 	Duración: 120 minutos.
------------------------------------	---	-------------------------------

Sesión 1 “Deportes de reenvío y TIC”
--

Ciclo: Tercer ciclo	Curso: 6º de Primaria
----------------------------	------------------------------

Criterio/s de evaluación (CE): PEF06C7 7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.	Contenido/s: 2. Búsqueda, extracción, transformación y elaboración de información del área. 3. Uso de aplicaciones para compartir la información obtenida. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.	Competencia/s clave: <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a aprender (AA) - Competencia digital (CD)
---	---	--

Estándar/es: 37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.	Técnica/s de evaluación: Heteroevaluación. Instrumento/s de evaluación: Ficha (<i>Anexo I</i>) Rúbrica evaluativa (<i>Anexo II</i>) Herramienta/s de evaluación: No se precisa de herramientas para esta sesión.
---	---

Objetivos específicos del proyecto: 1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC. 2. Promover el desarrollo de las competencias digitales en el profesorado del área de EF en primaria.

Estilo de enseñanza: En esta sesión se utiliza el MD Mando Directo y la AT Asignación de Tareas.

Título: “Iniciación raquetas y TIC”

Descripción actividad 1: La primera actividad se realizará en el aula del grupo. Para comenzar el/la docente realizará una explicación breve sobre lo que se trabajará a lo largo de la SA, en este caso tratará de deportes de reenvío pero centrándose en los deportes de raqueta, además se hace hincapié en el uso de las TIC que debe estar presente en toda la SA. En esta sesión se van a formar grupos de 4 personas que servirán para todas las sesiones, un miembro del grupo debe llevar en cada una de ellas un dispositivo electrónico (tablet, smartphone) para grabar lo que se trabaja en cada momento, con la finalidad de formar un pequeño corto comentando los aspectos trabajados en clase (técnicas de golpeo, habilidades motrices que intervienen...) y presentarlos en la última sesión, ayudándose de la información recogida en las sesiones de clase y el aula virtual a través de recursos expuestos por el/la docente. Además para la realización del vídeo se debe contar con la colaboración por parte de las familias y se debe subir este material a la plataforma virtual (google classroom).

En esta primera sesión de carácter introductorio se va a llevar a cabo una actividad después de que el/la docente muestre algunos recursos audiovisuales proyectados (Control de pelota, golpes y recepción), al alumnado para que tenga una primera toma de contacto con los aspectos que se van a trabajar en las siguientes sesiones de deportes de raqueta. La actividad consiste en recoger palabras clave entre los miembros del grupo a través de una ficha (*Anexo I*) y escribir una frase que consideren relevante, posteriormente se entregará al docente y servirá al alumnado para la presentación de su corto. Además este material expuesto en clase se subirá por parte del docente al aula virtual para que esté a disposición del alumnado en todo momento.

A lo largo de todas las sesiones el docente dispondrá de una rúbrica (*Anexo II*) como instrumento de evaluación.

Espacio: - Aula	Agrupamiento/s: - Gran grupo - Grupos de 4 alumnos/as	Material/es: - Pizarra digital - Proyector - Ficha - Bolígrafo	Duración: 55 minutos.
---------------------------	--	---	------------------------------

Sesión 2
“Iniciando técnicas”

Ciclo: Tercer ciclo	Curso: 6º de Primaria	
<p>Criterio/s de evaluación (Cód.CE): PEF06C1 1. Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio- temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</p> <p>PEF06C7 7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	<p>Contenido/s: Contenidos CE PEF06C1 1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices. 2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices. 4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</p> <p>Contenidos CE PEF06C7 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.</p>	<p>Competencia/s clave: - Aprender a aprender (AA) - Competencia digital (CD)</p>
<p>Estándar/es: Estándares CE PEF06C1 3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes 12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales. 27. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades. 41. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>	<p>Técnica/s de evaluación: Heteroevaluación.</p> <p>Instrumento/s de evaluación: Rúbrica evaluativa (<i>Anexo II</i>)</p> <p>Herramienta/s de evaluación: No se precisa de</p>	

Estándares CE PEF06C7 37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.	herramientas para esta sesión.
--	--------------------------------

Objetivos específicos del proyecto: 1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC.

Estilo de enseñanza: En esta sesión se utiliza el MD Mando Directo, AT Asignación de Tareas, MI Microenseñanza, RP Resolución de problemas.

Título: “Controla la bola”
Descripción actividad 2: Una vez que el alumnado ha visualizado en casa los recursos audiovisuales subidos al aula virtual por el/la docente. Se comienza la actividad dos en el pabellón del colegio. En ella el alumnado va a realizar unos ejercicios de control para familiarizarse con el material con el que se trabaja (palas y pelotas de tenis). La actividad consta de 4 zonas.
 Zona 1: En parejas los alumnos/as se colocarán uno en frente de otro con una raqueta cada uno/a y una pelota por pareja. Entre la pareja habrá un banco y deben realizar el saque explicado por el maestro/a previamente y realizar un intercambio intentado que la pelota bote una sola vez en el suelo antes de golpearla.
 Zona 2: El alumnado realiza control de equilibrio de pelota con raqueta a través de un circuito de conos, realizando un zig zag sin que caiga. Deben realizarlo con ambos brazos.
 Zona 3: En esta zona el alumnado de manera individual debe realizar el mayor número posible de toques con la pelota, sin que ésta caiga al suelo. Y posteriormente realizar con ella botes consecutivos con el suelo. Deben utilizar ambos brazos para realizar esta zona.
 Zona 4: De manera individual deberán practicar el golpeo contra la pared, y utilizar distintas técnicas (derecha y revés), evitando que la pelota toque el suelo.

Título: “Golpeo y recepción”
Descripción actividad 3: El alumnado debe realizar los primeros golpes de iniciación en deportes de raqueta, (saque, derecha, revés, globo). Para ellos se va trabajar por parejas con la finalidad de practicar y mejorar estos golpes, el docente irá haciendo preguntas sobre cada golpe, para que el alumnado identifique su uso en acciones del juego, si es un golpe de ataque o de defensa, para acelerar o frenar el juego, etc..
 En primer lugar se colocará un integrante de la pareja en un lado de la cancha y la otra en frente. Van a comenzar a practicar el saque posteriormente a la explicación del docente sobre como sacar.
 En segundo lugar, tras unos minutos realizando el saque los miembros de la pareja deben practicar el golpe de derecha.
 En tercer lugar van a practicar el golpe de revés.
 En cuarto lugar van a practicar el globo, mientras que el otro compañero va a trabajar el control para recepcionar ese globo.
 Ambas actividades a medida que se van realizando deben ser grabadas durante unos pocos minutos por un miembro del grupo, con la finalidad de añadirse al cortometraje.

Espacio: - Pabellón	Agrupamiento/s: - Parejas	Material/es: - Raquetas - Pelotas - Conos - Bancos - Tablet	Duración: 55 minutos.
-------------------------------	-------------------------------------	---	------------------------------

Sesión 3 “Puesta en práctica”	
Ciclo: Tercer ciclo	Curso: 6º de Primaria

<p>Criterio/s de evaluación (Cód.CE): PEF06C1 1. Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio- temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</p> <p>PEF06C7 7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	<p>Contenido/s: Contenidos CE PEF06C1 1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices. 2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices. 4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</p> <p>Contenidos CE PEF06C7 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.</p>	<p>Competencia/s clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a aprender (AA) - Competencia digital (CD) 	
<p>Estándar/es: Estándares CE PEF06C1 3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes 12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales. 27. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades. 41. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Estándares CE PEF06C7 37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.</p>	<p>Técnica/s de evaluación: Heteroevaluación.</p> <p>Instrumento/s de evaluación: Rúbrica evaluativa <i>(Anexo II)</i></p> <p>Herramienta/s de evaluación: No se precisa de herramientas para esta sesión.</p>		
<p>Objetivos específicos del proyecto: 1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC.</p>			
<p>Estilo de enseñanza: En esta sesión se utiliza el MD Mando Directo, AT Asignación de Tareas.</p>			
<p>Título: “Mejoramos la técnica”</p> <p>Descripción actividad 4: La actividad 4 se realizará en el polideportivo del centro. En ella el alumnado mejorará el control y las técnicas (saque, derecha, revés, globo) aprendidas a través de los recursos audiovisuales y de lo practicado en la sesión 2. En esta actividad el alumnado se colocará por parejas y debe mantener la pelota sin que caiga primero con el golpe de derecha, luego con el golpe de revés, luego con el globo y la recepción, y por último alternando todos los golpes trabajados a lo largo de la sesión. Deben intentar realizar un mínimo de 15 toques sin que la pelota caiga al suelo. Por último se van a colocar en un lado de la cancha con el fin de tirar la pelota lo más lejos posible con los diferentes golpes aprendidos, deben recogerla y volver botando con ella.</p> <p>Esta actividad al igual que en la sesión anterior debe ser grabada durante un corto período de tiempo por uno de los miembros de cada grupo de 4 personas.</p>			
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Polideportivo 	<p>Agrupamiento/s:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parejas 	<p>Material/es:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raquetas - Pelotas 	<p>Duración: 55 minutos.</p>

		- Tablet	
--	--	----------	--

Sesión 4 “Enfrentamientos”

Ciclo: Tercer ciclo	Curso: 6° de Primaria
----------------------------	------------------------------

<p>Criterio/s de evaluación (Cód.CE): PEF06C1 1. Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio- temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</p> <p>PEF06C7 7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</p>	<p>Contenido/s: Contenidos CE PEF06C1 1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices. 2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices. 3. Resolución de problemas motores con dominio y control corporal desde un planteamiento previo a la acción. 4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</p> <p>Contenidos CE PEF06C7 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.</p>	<p>Competencia/s clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a aprender (AA) - Competencia digital (CD)
---	---	---

<p>Estándar/es: Estándares CE PEF06C1 3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes, 5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies. 12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales. 27. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades. 41. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Estándares CE PEF06C7 37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.</p>	<p>Técnica/s de evaluación: Heteroevaluación.</p> <p>Instrumento/s de evaluación: Rúbrica evaluativa (<i>Anexo II</i>)</p> <p>Herramienta/s de evaluación: No se precisa de herramientas para esta sesión.</p>
--	---

Objetivos específicos del proyecto: 1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC.

Estilo de enseñanza: En esta sesión se utiliza el MD Mando Directo, AT Asignación de Tareas.

Título: “¿Preparados?”
Descripción actividad 5: En esta actividad 5 el alumnado va a comenzar primero realizando dos ejercicios para mejorar sus

envíos a través de la puntería, se realizarán en el polideportivo. Para ellos se van a realizar dos actividades complementarias, ya que la suma de puntos entre ambas actividades dictará al equipo campeón.

El alumnado se va a colocar en grupos de 4 personas. Una vez realizados los grupos habrán dos equipos de 2 alumnos/as en cada uno de los grupos que deberán asignarse un nombre, y se realizará una pequeña competición por puntos.

El primer ejercicio de puntería, consiste en colocarse detrás de una línea de conos (chinos) creada por el docente, y el objetivo es tocar los conos a través de la puntería. Habrán tres conos: Grande (1 punto), mediano (2 puntos), pequeño (3 puntos). Habrá 3 rondas y en cada ronda, cada integrante del grupo tendrá tres oportunidades para tocar los conos y sumar puntos. Una vez acabadas las rondas se hace el recuento de puntos para cada equipo en una hoja del maestro/a.

El segundo ejercicio de puntería, consiste en colocarse detrás de una línea de conos (chinos) creada por el docente, y el objetivo es meter la pelota sin que bote a través de los distintos aros que están colocados en las espalderas. Habrán tres aros: Grande (1 punto), mediano (2 puntos), pequeño (3 puntos). Habrá 3 rondas y en cada ronda, cada integrante del grupo tendrá tres oportunidades de meter la pelota entre los aros y sumar puntos. Una vez acabadas las rondas se hace el recuento de puntos para cada equipo en una hoja del maestro/a.

Cuando se finalicen las 6 rondas entre ambos ejercicios se hará el recuento para indicar el equipo ganador.

Una vez acabados los ejercicios de puntería el alumnado se va a colocar en grupos de 4 personas y deben intentar dar toques botando la pelota solamente una vez en el suelo y posteriormente deben hacerlo sin que caiga la pelota al suelo en un intercambio de golpes con una red en medio.

Posteriormente se van a realizar partidos entre todos/as los/las alumnos/as de la clase. El/la primero/a en llegar a 10 puntos gana en cada partido. Se realizará una pequeña competición para ver quien es el alumno/a que más partidos gana.

Esta actividad al igual que en la sesión anterior debe ser grabada durante un corto período de tiempo por uno de los miembros de cada grupo de 4 personas.

Espacio: - Polideportivo	Agrupamiento/s: - Grupos de 4 alumnos/as - Individual	Material/es: - Raquetas - Pelotas - Conos (grandes, medianos, pequeños) - Aros (grandes, medianos, pequeños)	Duración: 55 minutos.
------------------------------------	--	---	------------------------------

Sesión 5 “Exposición de información”			
Ciclo: Tercer ciclo		Curso: 6º de Primaria	
Criterio/s de evaluación (Cód.CE): PEF06C7 7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.		Contenido/s: Contenidos CE PEF06C7 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos. 2. Búsqueda, extracción, transformación y elaboración de información del área. 3. Uso de aplicaciones para compartir la información obtenida. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC	Competencia/s clave: - Aprender a aprender (AA) - Competencia digital (CD) - Competencia Lingüística (CL)
Estándar/es:			Técnica/s de

<p>37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita. 38. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.</p>	<p>evaluación: Heteroevaluación. Autoevaluación</p> <p>Instrumento/s de evaluación: Rúbrica evaluativa (<i>Anexo II</i>) Cuestionario Autoevaluación propuesta innovación (<i>Anexo V</i>)</p> <p>Herramienta/s de evaluación: Escala de valoración (<i>Anexo III</i>)</p>
--	---

Objetivos específicos del proyecto: 1. Motivar al alumnado a realizar Educación Física a través de las TIC. 2. Promover el desarrollo de las competencias digitales en el profesorado del área de EF en primaria.

Estilo de enseñanza: En esta sesión se ha utilizado la AT Asignación de Tareas, RP Resolución de Problemas.

Título: “Proyecto final”

Descripción actividad 6: Esta última actividad de la SA es la más importante de todas y se llevará a cabo en el aula medusa, en ella el alumnado en grupos de 4 personas dispone de 5 minutos para demostrar al docente y al resto de grupos lo que ha aprendido durante toda la unidad didáctica (habilidades motrices básicas empleadas, técnicas de golpeo de deportes de raqueta y para que se utiliza, mostrar el dominio de las TIC . Han tenido que utilizar los recursos expuestos por el docente en el aula y además lo aprendido en las horas de clase para llevar a cabo el cortometraje. El docente además hará uso de una escala de valoración (*Anexo III*) para evaluar este proyecto grupal.

Además el alumnado debe responder desde casa un formulario de google (*Anexo IV*) a modo de autoevaluación con 5 aspectos referidos a lo impartido en la SA. Para realizar el formulario se debe entrar al enlace que aparece en el aula virtual y tendrán 20 minutos para responder una vez que haya sido abierto.

Para finalizar el/la propio/a docente realiza una autoevaluación (*Anexo V*) de la propuesta en la que se plantean diferentes ítems sobre el desarrollo de la misma con resultados, conclusiones y aspectos a mejorar.

<p>Espacio: - Aula medusa</p>	<p>Agrupamiento/s: - Grupos de 4 alumnos/as</p>	<p>Material/es: - Proyector. - Ordenador.</p>	<p>Duración: 55 minutos.</p>
--	--	--	-------------------------------------

5.4 Métodos de evaluación.

A continuación, se exponen los métodos para la evaluación del alumnado.

El sistema de evaluación que se propone para esta propuesta de innovación consiste en el desarrollo de dos métodos. Por un lado la heteroevaluación, que es llevada a cabo en su totalidad por el/la docente, y por otro lado la autoevaluación,

que es llevada a cabo por el propio alumnado.

Durante la heteroevaluación el/la docente se encarga principalmente de evaluar a los alumnos/as a través de la observación directa durante las sesiones, en la primera sesión se utiliza como instrumento de evaluación una ficha (*Anexo I*), además se hace uso de una rúbrica de evaluación (*Anexo II*) centrada en el ámbito motivador, el trabajo cooperativo y la utilización de las TIC. A su vez se emplea una escala de valoración (*Anexo III*) para la última actividad en la que se realizan las presentaciones y exposiciones del pequeño corto.

En cuanto a la autoevaluación que se lleva a cabo en la última sesión, encontramos el formulario de google (*Anexo IV*) en el que aparecen algunas preguntas que el alumnado debe responder de manera individual. Y por otra parte se realiza una autoevaluación (*Anexo V*) por parte del propio docente, para evaluar distintos aspectos de la propuesta de innovación, a través de los resultados, conclusiones y aspectos de mejora.

5.5 Presupuestos.

Durante la propuesta de innovación se utilizan distintos recursos tanto para la formación de los docentes como para la del alumnado, mediante las siguientes tablas (Ver tablas 5 y 6) se realiza una previsión del gasto de todos y cada uno de los recursos empleados durante la propuesta de innovación.

Tabla 5: Presupuesto previo formación docente.

PRESUPUESTO PREVIO FORMACIÓN DOCENTE			
FORMACIÓN			
_____	Precio por hora (€)	Nº de empleados / Nº de horas	Coste total

Técnico de formación	10,79€	1 empleado/ 2 horas	21,58€
RECURSOS DIGITALES			
_____	Coste por unidad (€)	Nº de unidades	Coste total
Pizarra digital	2008,10€	1	2.008,10€
Proyector	145,92€	1	145,92€
Ordenador	633,96€	1	633,96€
Tablet	273,99€	1	273,99€
Smartphone	309,99€	1	309,99€
COSTE TOTAL FORMACIÓN Y RECURSOS DIGITALES			3393,54€

Tabla 6: Presupuesto previo SA.

PRESUPUESTO PREVIO SA			
RECURSOS DIGITALES			
_____	Coste por unidad (€)	Nº unidades	Coste total
Pizarra digital	2008,10€	1	2.008,10€
Proyector	145,92€	1	145,92€
Tablet	273,99€	24	6.575,76€
MATERIAL DE AULA			
Ficha (<i>Anexo I</i>)	0,03€	24	0,72€
Bolígrafo	0,89€	24	21,36€
MATERIAL DEPORTIVO			
Raqueta de tenis	9,99€	24	239,76€
Pelota de tenis	0,93€	48	44,64€
Cono grande	7,29€	12	87,48€
Cono mediano	6,53€	12	78,36€
Cono pequeño	0,41€	12	4,87€

Banco sueco	279,75€	2	559,5€
Aro grande	9,49€	12	113,88€
Aro mediano	6,99€	12	83,88€
Aro pequeño	5,99€	12	71,88€
COSTE TOTAL RECURSOS DIGITALES, MATERIAL DE AULA Y MATERIAL DEPORTIVO			10.036,11€

Como queda reflejado en las tablas anteriores, se han detallado los costes de los recursos necesarios, aunque todos ellos están disponibles en el centro en el que se va a realizar la intervención. Por tanto, esta primera puesta en marcha del proyecto no supone costes adicionales, pero el presupuesto sirve de referencia para futuras ediciones y para indicar de forma detallada los gastos en caso de que se vaya a implementar la propuesta de innovación en otros centros educativos que no dispongan de dicho material ya que tanto los espacios utilizados como el material empleado durante las sesiones de la SA pertenece al propio centro. En lo que respecta a la ficha (*Anexo I*) impresa, tampoco habrá un coste de la misma debido a que el colegio se encarga de hacer las impresiones de todas y cada una de ellas, por otro lado, la formación recibida por parte de los/as docentes llevada a cabo por el proyecto Innovatic cuyo coste es de 21,58€ estará financiada por la Consejería de Educación por lo que el coste a cargo del docente en esta propuesta es de cero euros.

6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El proyecto que se ha propuesto con este TFG no se ha ejecutado, sino que es una propuesta de cara al próximo curso. Por lo tanto, no se han obtenido resultados ni se puede hacer una evaluación global del mismo hasta su puesta en marcha.

Ha sido basado en una innovación para el ámbito de la Educación Física en Educación Primaria a través del implemento de las TIC, cuyo propósito es mejorar la calidad en los aprendizajes en esta área del currículum. Tras haber realizado la propuesta se han podido recabar las siguientes conclusiones:

Por un lado, se muestra que las TIC son beneficiosas para el aprendizaje del alumnado y que facilitan la adquisición de contenidos y competencias, aunque bien es cierto que hay que tener cierto control sobre su uso, ya que puede ser antiproductiva si se emplea de una forma errónea.

Por otro lado, y como se menciona en la fundamentación teórica a través de distintos autores/as, hay que destacar que actualmente una gran parte de los/as docentes que imparten la materia, no poseen las competencias digitales necesarias para la implantación de las TIC, lo cual es un impedimento a la hora de llevarse a cabo la utilización de este tipo de recursos. También es cierto, que actualmente hay escasos estudios sobre la utilización de las TIC o al menos enfocados en el ámbito de Educación Física, nunca está de más que sigan surgiendo una mayor cantidad de ellos, para poder guiar mejor al personal docente en el futuro.

Por último, a través de la propuesta se pretende mejorar distintos aspectos tanto en el aprendizaje como en lo que respecta a la motivación del alumnado y profesorado. Es una propuesta que apuesta principalmente por la utilización de las TIC en el área de Educación Física, pero sin dejar de lado la parte práctica que posee esta materia.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adamakis, M., & Zounhia, K. (2013). Greek undergraduate Physical Education students' basic computer skills. *Physical Educator*, 70(2), 135–154.

Cabero, J. (2004). La investigación en tecnologías de la educación. *Bordón Revista de Pedagogía*, 56(3), 617–634.

Educ.ar. (15 de enero de 2016). *Las TIC y la Educación Física*. <https://www.educ.ar/recursos/102456/las-tic-y-la-educacion-fisica>

Espoz-Lazo, S., Jiménez-Rodríguez, J. D., Álvarez-Arangua, S., Arcila-Arango, J. C., Farías-Valenzuela, C., & Valdivia-Moral, P. (2021). Las TIC y la Educación Física en la Educación Primaria: Una revisión sistemática. *Journal of sport and health research*, 13(1), 33–50.

Excmo. Ayuntamiento de Los Realejos. (11 de enero de 2011). *Núcleos: Los Realejos*.

<https://losrealejos.es/el-municipio/nucleos/>

García-Valcárcel, A. (2008). *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa* [Tesis doctoral]. Universidad de Salamanca.

Gros Salvat, B. & Silva Quiroz, J. (2005). La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Iberoamericana De Educación*, 36(1), 1-14. <https://doi.org/10.35362/rie3612831>

Marcelo, C. (2001). *Rediseño de la práctica pedagógica: factores, condiciones y procesos de cambios en los teletransformadores*. Conferencia impartida en la Reunión Técnica Internacional sobre el uso de TIC en el Nivel de Formación Superior Avanzada. Sevilla, 6-8 de Junio de 2001

Nye, S. B. & Madison, J. (2008). Docencia con recursos tecnológicos en educación física. *Vahperd Journal* 29(4), 23-25.

Prat Ambrós, Q., Camerino Foguet, O. & Coiduras Rodríguez, J. L. (2013). Introducción de las TIC en educación física. *Estudio descriptivo sobre la situación actual. :Apunts Educació Física i Esports*, 113, 37-44.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2013/3\).113.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2013/3).113.03)

Prat Ambrós, Queralt & Camerino Foguet, Oleguer. (2012) . Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico. *Apunts. Educació Física i Esports*, 2012, vol. 109, p. 44-53.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2012/3\).109.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2012/3).109.04).

Perlman, D. (2008). Physical educators' technology competencies and usage. *Physical Educator*, 65(2), 82-99.

Real Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, 156, de 13 de agosto de 2014. decreto-curriculum-primaria-agosto-2014.pdf
(gobiernodecanarias.org)

Rodríguez Quijada, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación Física. Una revisión teórica. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 1(1), 75-86.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2015.1.1.1403>

Sobral, F., Faro, A., & Edginton, C. R. (2008). Technology and Physical Education Teacher Preparation: A summary and prospectus for future research. *Asian Journal of Exercise & Sports Science*, 5(1).

10 ventajas de las TIC en educación. (2020, septiembre 18). Fundación Auae.
<https://www.fundacionaue.org/wiki/beneficios-nuevas-tecnologias-educacion/>

8. ANEXOS

ANEXO I: FICHA “RECOPIRAR PALABRAS CLAVE”

FICHA: RECOPIRACIÓN DE PALABRAS CLAVE



Nº de grupo:

Fecha:

Nombre y apellidos integrantes del grupo:

1. Después de haber observado algunos recursos audiovisuales proyectados en clase... Ahora le toca a tu grupo. Indica 10 palabras clave, de vocabulario básico de Educación Física que te sirvan para tu proyecto final.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

2. A continuación, entre todos los miembros del grupo deben escribir una frase que les haya parecido de una relevancia mayor.

ANEXO II: RÚBRICA EVALUATIVA

RÚBRICA EVALUATIVA SA: ¡APRENDEMOS CON RAQUETA!					
Nº LISTA. NOMBRE Y APELLIDOS	INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
		Poco adecuado (PA)	Adecuado (A)	Bien (B)	Excel ente (E)
	ÁMBITO MOTRIZ				
	Aplica las distintas habilidades motrices básicas y genéricas para la resolución de problemas motores.				
	Utiliza de forma correcta los segmentos corporales en la realización de los distintos ejercicios propuestos (golpeos, conducciones, transportes, botes)				
	Domina la raqueta y existe control sobre la pelota en los distintos ejercicios.				
	Realiza los distintos golpeos (saque, derecha, revés, globo) practicados en las sesiones.				
	TRABAJO COOPERATIVO				
	Realiza trabajo en grupo, mostrando actitud de respeto a todos/as los/as compañeros/as.				
	Se produce puesta en común de ideas, para la ejecución de los partidos grupales.				
	USO DE LAS TIC				
	Conoce y aplica estrategias de acceso y trabajo en la red.				
	Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, comunica su experiencia, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente.				
	Utiliza y realiza a través del uso de TICS una presentación clara y ordenada con las ideas principales.				

ANEXO III: ESCALA DE VALORACIÓN

Nº de grupo:		Fecha:		
Nombres y apellidos integrantes del grupo:				
ESCALA DE VALORACIÓN PRESENTACIÓN ORAL				
	1 Nada	2 Poco	3 Bastante	4 Mucho
ASPECTOS FORMALES				
Grado de ajuste al tiempo establecido.				
Grado de adecuación de la expresión gestual.				
CONTENIDO DE LA PRESENTACIÓN				
Organización y estructuración de la información presentada.				
Relevancia y coherencia de la información presentada.				
Grado de conocimiento y dominio demostrado en el tema tratado.				
EXPRESIÓN ORAL				
Fluidez, claridad del lenguaje y expresión oral.				
Utilización del léxico específico.				
RECURSOS				
Coherencia de la estructura y organización de la presentación.				
Adecuación del diseño del material audiovisual utilizado.				

ANEXO IV: AUTOEVALUACIÓN (FORMULARIO GOOGLE)

Autoevaluación SA "¡Aprendemos con raqueta!"

Lee atentamente las siguientes cuestiones y comenta lo que estimes oportuno en cada una de ellas.

1. He mostrado interés en el desarrollo y organización de las actividades *

2. He comprendido los aspectos clave durante la SA (golpeo, técnica...)*

3. A lo largo de las sesiones. Me he esforzado y mejorado en las habilidades motrices básicas. *

4. He trabajado en equipo y respetando al resto de compañeros/as. *

5. He utilizado las TIC de manera correcta, trabajando en grupo y colaborando. *

6. ¿Consideras que has aprendido de una forma más eficaz a través de las TIC? *

7. En una escala de 0 a 10. ¿Cuánto crees que ha mejorado tu aprendizaje con la implantación de las TIC? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de
 Google Forms

ANEXO V: AUTOEVALUACIÓN PROPUESTA DE INNOVACIÓN

AUTOEVALUACIÓN PROPUESTA DE INNOVACIÓN	
ASPECTOS PARA EVALUAR	ANOTACIONES
1. Ha sido de utilidad la formación previa a la SA.	
2. Se han dado a conocer los objetivos de la propuesta.	
3. Se ha podido llevar a cabo la propuesta.	
4. Se ha hecho un mayor uso de las TIC.	
5. Ha habido complicaciones a la hora de realizar la SA.	
6. El alumnado ha mejorado su aprendizaje con mayor facilidad.	
7. Ha habido un mayor interés y motivación por parte del alumnado.	
8. Se ha realizado un uso apropiado de las TIC.	
9. El alumnado ha colaborado y trabajado en grupo para la realización del proyecto final.	
10. Aspectos a mejorar de la propuesta.	