

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**



**ANÁLISIS DE PORTALES EDUCATIVOS PARA EL
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTORA: CRISTINA GÓMEZ BARRANCO

TUTORA: CONCEPCIÓN RIERA QUINTANA

CURSO ACADÉMICO: 2017/2018

FECHA: 28 DE JUNIO DE 2018

RESUMEN

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en todas las áreas del currículo es una realidad, por lo que es una necesidad que se introduzcan en la asignatura de Educación Física. Sin embargo, pocos estudios analizan los recursos existentes en la web para este área, por lo que la presente investigación tiene como objetivo analizar una serie de portales educativos destinados a la asignatura de Educación Física. Para ello se ha llevado a cabo un estudio exploratorio y descriptivo de carácter cualitativo. La muestra ha estado compuesta por catorce portales educativos. La recogida de datos se realizó mediante un protocolo de análisis que contempla la dimensión funcional, la estética y la pedagógica, además de los datos de identificación y una descripción minuciosa de las características de cada portal y de su funcionamiento. Finalmente, los resultados obtenidos muestran que la mayoría de portales educativos seleccionados presentan una valoración positiva en los aspectos analizados.

Palabras clave: Educación Física, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), recursos digitales educativos, portales web.

ABSTRACT

It is a fact that the Information and Communication Technologies are present in all the different areas within the educative curriculum, thus, it is also necessary to be included in the Physical Education subject. Nevertheless, only a few researches analyse the available online resources for this area. Consequently, the current investigation has as main objective to analyse different educational portals focused on the Physical Education subject. For this purpose, we have made an exploratory and descriptive study of a qualitative nature. The data collection was made through an analysis protocol that takes into consideration the functional dimension, aesthetics and pedagogics aspects, as well as the identification data and a detailed description of the characteristics of each portal and its functioning. Finally, the obtained results reveal that the great majority of the chosen educational portals show a positive outcome in the analysed aspects.

Keywords: Physical Education, Information and Communication Technologies (ICT), digital educational resources, web portals.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN.....	3
2.- MARCO TEÓRICO	4
2.1.- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación	5
2.2.- Las TIC en Educación Física	7
2.3.- Recursos digitales educativos para el área de Educación Física	10
3.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	14
3.1. Identificación del problema	14
3.2. Objetivos del estudio.....	14
3.3. Cuestiones de investigación.....	15
3.4. Muestra	15
3.5. Instrumentos.....	20
3.6. Procedimiento de análisis	22
4.- RESULTADOS.....	22
4.1- Datos de identificación de los portales.....	22
4.2.- Aspectos funcionales.....	26
4.3.- Aspectos estéticos.....	29
4.4.- Aspectos pedagógicos	31
5.- DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	39
6.- REFLEXIONES PERSONALES SOBRE LA EXPERIENCIA DEL TFM	43
7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXO 1: Guía de análisis	47
ANEXO 2: Rúbricas de evaluación	51
ANEXO 3: Descripción y análisis de los portales educativos.....	54

1.- INTRODUCCIÓN

En la actualidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TIC) están presentes en todos los ámbitos de la sociedad, por lo que, en educación, estas herramientas deben estar a la orden del día. La incorporación de las tecnologías en los centros escolares es un hecho que está continuamente avanzando, y la escuela debe dar respuesta a todas las demandas y necesidades que se produzcan.

A día de hoy, la mayoría de centros educativos están dotados de recursos tecnológicos, por lo que los docentes deben conocer sus utilidades para sacar el máximo beneficio de los mismos.

La era digital en la que estamos presentes apoya la integración de las TIC en el aula, más concretamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las etapas educativas, es decir, desde la Educación Infantil hasta la Educación Superior, debiendo desarrollar en el alumnado una de las competencias clave: la competencia digital.

La utilización de las tecnologías en el aula suele motivar al alumnado, puesto que muestran mayor interés en la realización de las actividades propuestas y suelen adquirir los contenidos de una manera más eficaz. Los docentes también se suelen motivar en el uso de las mismas.

Las tecnologías se adentran en todas las asignaturas del currículo y el área de Educación Física no puede quedar al margen. Los docentes suelen interesarse en la utilización de las TIC en la mayoría de asignaturas, pero no lo hacen de la misma manera cuando han de impartir Educación Física. Puede que este hecho se deba al desconocimiento de los recursos que existen en la web o a los falsos mitos sobre la incompatibilidad existente entre el deporte y la utilización de las tecnologías.

Numerosas investigaciones han indagado sobre recursos educativos en la red de cualquier asignatura del currículo, pero pocas lo hacen sobre la Educación Física, de ahí la dificultad en la elaboración de este trabajo.

A lo expuesto anteriormente, se suma el interés de la investigadora por conocer aquellos portales educativos existentes en la red y relacionados con esta asignatura. Todas estas cuestiones han llevado a la elaboración del presente Trabajo de Fin de Máster, que pretende dar respuesta a una serie de interrogantes, realizando un estudio exploratorio y descriptivo de carácter cualitativo.

Respecto a la estructura del trabajo, en primer lugar hemos realizado una revisión bibliográfica que se recoge en el marco teórico. Comenzamos haciendo referencia a las TIC en la educación, para continuar con el uso de las mismas en la asignatura de Educación Física. El último de los apartados atiende a los recursos digitales educativos para la misma área, en la que se realiza una distinción de conceptos como material digital, objeto digital o portal educativo entre otros. Tras estas definiciones señalamos más detalladamente lo que hemos considerado en este trabajo como portal educativo, nombrando y describiendo muy brevemente aquellos que serán analizados con posterioridad.

Seguidamente, expondremos el diseño de la investigación en el que explicaremos entre otras cosas el instrumento que hemos elaborado para analizar los portales educativos, el procedimiento de análisis utilizado, así como la muestra de portales seleccionados.

En el apartado de resultados expondremos el análisis realizado del conjunto de portales. Seguidamente en la discusión y conclusiones aparecerá una síntesis de la valoración realizada. Por último, hemos hecho una reflexión sobre la experiencia personal que ha supuesto el desarrollo del trabajo, así como las referencias bibliográficas.

2.- MARCO TEÓRICO

En el siglo XXI encontramos multitud de recursos digitales educativos en la red. Estos abordan temáticas diversas, todas las áreas curriculares de las diferentes etapas educativas y también pueden ser utilizados como entretenimiento por los usuarios. Según Adell y Castañeda (2013), en los últimos tiempos estamos viviendo un gran desarrollo de herramientas, materiales multimedia interactivos, recursos didácticos y plataformas educativas. Este hecho, unido a los nuevos conceptos metodológicos, amplían el ecosistema pedagógico que permite la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aula.

Para obtener el máximo provecho de estas herramientas durante las edades escolares, éstas deben ser utilizadas correctamente. Los docentes han de conocer las posibilidades que ofrecen a su alumnado, así como la manera de ponerlas en práctica en el aula. Estos son precisamente los objetivos de este trabajo, las TIC en el ámbito

educativo, más concretamente en la asignatura de Educación Física, así como el análisis de los portales educativos útiles para impartir esta materia.

2.1.- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación

Podemos definir las TIC como aquellos medios que tienen una naturaleza informática, a través de los cuales conseguimos información y, además, poseemos la posibilidad de comunicarnos.

Hasta hoy, la escuela tenía como objetivo educativo la alfabetización en los procesos de lecto-escritura, es decir, definíamos a la persona alfabetizada como aquella que sabía leer y escribir. Siendo éste un objetivo vigente, ahora habrá que añadir la alfabetización tecnológica, pues la información se recoge, cada vez más, en formatos digitales, y si los ciudadanos no están al corriente de la utilización de los nuevos “artilugios” quedarán al margen de los conocimientos que ofrecen las TIC (Marqués, 2013).

En el preámbulo de la Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE, 2013), se establece la importancia de integrar las TIC en el currículo de todas las áreas de aprendizaje como un recurso didáctico que servirá de base para impartir los contenidos de dichas áreas. Estas tecnologías deben ser utilizadas en todas las etapas escolares, es decir, desde la Educación Infantil hasta los estudios superiores. En esta ley también se hace referencia a que las TIC deberán tener accesibilidad universal y servirán como refuerzo y apoyo para aquellas personas que posean un rendimiento bajo, por tanto mejorarán la calidad educativa del alumnado.

La Orden de 21 de enero de 2015, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, establece la competencia digital como una de las ocho competencias clave a desarrollar a lo largo de todos los niveles educativos. La integración de las TIC en los centros mejora la alfabetización digital de los estudiantes, el uso personal de las mismas por los profesores y alumnos, la gestión del centro y la comunicación del mismo con las familias y el entorno educativo (Marqués, 2013).

Las personas utilizamos las TIC para facilitar nuestra vida, pero esta tecnología transforma la humanidad, ya que exige de nuevas habilidades y aptitudes para trabajar con las mismas en el día a día. Estas habilidades serían la interactividad, la instantaneidad,

la interconexión, la digitalización, la diversidad, la colaboración y la penetración en todos los sectores (Sardelich 2006).

Hay que hacer referencia a que cada día aparecen nuevos conceptos tecnológicos y además la educación a distancia y el e-learning están presentes en la educación actual. En sus comienzos, el individuo que aprendía con este tipo de educación trabajaba en solitario, y el material didáctico era la información empaquetada. A día de hoy, este tipo de enseñanza online está relacionada con la web 2.0, en la que prima la interacción entre los usuarios mediante foros o videoconferencias, donde el aprendizaje es más activo y participativo y los materiales digitales adoptan el formato multimedia.

Las TIC están avanzando a un ritmo vertiginoso y la educación no puede quedar al margen, por lo que tiene que actualizarse continuamente para ofrecer al alumnado todas las posibilidades que estas aporten. Estas novedades de las TIC han provocado que el conocimiento y la cultura sean accesibles para todos los ciudadanos y que la información se renueve con más frecuencia que en el pasado. Debido a este nuevo panorama, la educación necesita un cambio respecto a la enseñanza tradicional, y en especial en los roles del profesorado y del alumnado, formando a los ciudadanos en la capacidad de aprender durante toda su vida y teniendo en el aula una metodología didáctica diferente. El alumnado ya no es un receptor pasivo, sino que realiza tareas de exploración y búsqueda de información y el docente será el que guíe el aprendizaje (Ferrerres, 2011).

El uso de las TIC en la escuela ha generado ventajas, tanto para docentes como para estudiantes, situándose el alumno como el protagonista del aprendizaje y mejorando en los mismos la motivación, el interés hacia las materias y la interactividad, puesto que podrán intercambiar información y opiniones con el resto de compañeros, con el profesorado, con el centro y con otros centros educativos. Otras ventajas son la cooperación entre compañeros y docentes, la iniciativa y la creatividad, la comunicación, la autonomía, que permitirá al alumnado tomar decisiones por sí mismos y, finalmente, la alfabetización digital y audiovisual (Puebla, 2015).

En el estudio realizado por García-Valcárcel, Basilotta y López (2014), se señala como ventajas del aprendizaje colaborativo con TIC las siguientes: facilitan el trabajo del alumnado, ya que economizan su labor; los alumnos se motivan, por lo que mejora su atención; y, por último, favorecen su responsabilidad y autonomía en las actividades que realizan. Este autor señala que las tecnologías se adaptan al nivel del alumnado de clase.

Otra de las ventajas de las TIC es que fomentan la comunicación e interacción y, además, se producen cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La integración de las TIC en la educación también genera algunos inconvenientes como, por ejemplo, la distracción con información irrelevante o juegos, lo cual genera pérdida de tiempo; la adicción, el aislamiento de los estudiantes, los aprendizajes incompletos o superficiales, puesto que se pueden confundir con los datos que encuentran en la red y, por último, la ansiedad ante la interacción continua con las tecnologías (Puebla 2015).

Al igual que las TIC avanzan, los materiales digitales educativos también lo hacen y cada vez son más diversos y complejos. Según Costa, Domenicantonio y Vacchino (2010), la principal función de un material digital es “ofrecer un entorno para la exploración, la experimentación, la creatividad y favorecer la comprensión y apropiación de los conceptos a partir de la visualización gráfica” (p, 174). Con respecto al uso de los materiales digitales educativos en el aula hay que señalar que deben fomentar el trabajo grupal en sus usuarios, promoviendo el trabajo colaborativo. Además, estos materiales motivan al alumnado y sirven de base o ayuda para completar las actividades diarias del aula.

2.2.- Las TIC en Educación Física

Las TIC han ido introduciéndose de manera progresiva en el ámbito deportivo. Las primeras aplicaciones tecnológicas en este ámbito tuvieron lugar en la década de los sesenta y estaban relacionadas con el alto rendimiento, la fisiología, biomecánica y psicología (Sharp, 1996). En sus inicios, las TIC comenzaron a utilizarse en deportes como el atletismo o la natación para analizar la eficacia de los gestos técnicos y de esta manera introducir las mejoras necesarias. A partir de esta aplicación inicial, las nuevas herramientas se extendieron a modalidades colectivas para analizar las estrategias y estadísticas de las competiciones (Santos, 1992).

Tradicionalmente, la relación entre la Educación Física y las TIC era prácticamente nula, se trataba de dos conceptos que se posicionaban en polos opuestos. Utilizar los ordenadores para realizar actividad física era una opción que no se barajaba, puesto que las tecnologías solían estar relacionadas con la ausencia de movimiento. Estas herramientas tecnológicas eran utilizadas, debido a sus dimensiones, mientras el usuario se encontraba sentado, por lo que era impensable que las personas pudieran trasladarse

mientras las utilizaban y, por tanto, era imposible emplearlas en una asignatura que implicase desplazamiento por parte del alumnado. Además, las características de las TIC en ese momento tampoco apoyaban su utilización, ya que la mayoría de los programas eran de procesamiento de texto o de datos, y su velocidad de procesamiento era baja.

Años más tarde, en el aula de Educación Física únicamente se utilizaba un radiocasete para poner música y realizar alguna actividad específica como, por ejemplo, una coreografía, o un reproductor de vídeo para observar algún deporte o técnica deportiva concreta.

En los últimos años se ha producido una tecnificación del deporte profesional. Gracias a las tecnologías se pueden visualizar los entrenamientos o encuentros y los deportistas pueden mejorar sus técnicas y tácticas (Ferrerres, 2011).

Actualmente, el profesorado de Educación Física debe saber manejar las TIC, estar en formación y actualización constante y debe utilizar la tecnología como complemento a sus clases, y no como una alternativa a los días con condiciones meteorológicas desfavorables. Esto implica un cambio metodológico no solo en conocimientos, planificación y diseño de las clases, sino también en la posibilidad de realizar una enseñanza más activa y participativa para el alumnado (Colás, et al, 2007).

Hoy en día, con las nuevas tecnologías, se pueden utilizar en el aula pizarras digitales, ordenadores, tabletas o teléfonos móviles, entre otros dispositivos que facilitan el aprendizaje de los contenidos de esta asignatura, que se han ido ampliando progresivamente. Además, podemos transportar algunas de las tecnologías mencionadas al patio para emplearlas durante la actividad física.

En los últimos años se han introducido nuevos contenidos al área de Educación Física que pueden ser aprendidos con facilidad mediante el uso de las TIC, ya que estas ofrecen recursos que ayudarán a comprender conceptos novedosos como hábitos de vida saludables o habilidades y actitudes que el alumnado debe tener ante los juegos.

Tal y como se acaba de mencionar, la sociedad de la información y del conocimiento exige que en la asignatura de Educación Física el alumnado aprenda a cuidar su cuerpo, su salud, mejore la imagen corporal y la forma física y, además, que realice actividades recreativas y deportivas, por lo que el profesor a través de las nuevas tecnologías puede crear entornos de aprendizaje diferentes que llamen la atención del alumnado (Ferrerres, 2011).

La utilización de las TIC en el área de Educación Física ayuda a consolidar los conocimientos y aprendizajes, al emplearlas como instrumento observacional de la práctica motriz. El profesorado podrá ayudar a sus alumnos a corregir aquellos errores que comentan en un contexto real, y podrán hacerlo de manera autónoma.

Como se está haciendo referencia, la enseñanza de esta asignatura en la escuela está cambiando, puesto que hemos pasado de conocer las reglas de los deportes, competir o correr a utilizar las TIC para mejorar la enseñanza de la actividad física. Esta evolución en parte se debe a la introducción de las tecnologías en las aulas (Dols, 2011; citado por Rodríguez Quijada, 2015):

“A nadie le resulta raro ya la utilización de los ordenadores para la gestión administrativa de los centros 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. 77).

Más allá de los contenidos específicos de la materia, Barahona (2012) señala una serie de ventajas de la incorporación de las TIC en la Educación Física: permiten desarrollar en el alumnado hábitos de colaboración y trabajo en equipo, fomentan la curiosidad, el placer por aprender y la iniciativa en el alumnado, facilitan el traspaso de contenidos, ayuda a atender las Necesidades Educativas Especiales, facilita la indagación de interacciones personales más satisfactorias. Además, el uso de las TIC mejora el clima de clase, ayuda a conectar y abrir la escuela a la sociedad y viceversa y, por último, ayuda a mantener continuamente a la familia informada.

La utilización de las nuevas tecnologías en esta asignatura implica que el docente modifique su metodología de trabajo y, además, debe estar formado en este ámbito para sacar el máximo partido a sus funciones. Una de las dificultades con la que se encuentran los docentes al utilizar las TIC en esta asignatura es la manera de integrarlas correctamente en el aula (Rodríguez Quijada, 2015). El profesor puede encontrarse con dificultades a la hora de introducirlas, ya que puede que en algunas ocasiones no disponga de conexión a internet en el patio o que los dispositivos sufran algún fallo técnico, por lo que antes de utilizar las tecnologías en clase el docente debe prevenir todos los problemas que puedan surgir para sacar el máximo beneficio a la utilización de las mismas durante la clase.

Puebla (2015) señala que las videocámaras pueden ser utilizadas en actividades rítmicas o de expresión corporal, como por ejemplo acrosport, puesto que favorece la autoevaluación del alumnado con la grabación en vídeo de su actividad y la posterior corrección de errores; permite también realizar coreografías y actuaciones. Este autor señala que, además, se pueden utilizar vídeos para presentar contenidos relevantes de la asignatura, así como actividades en la naturaleza con apoyo TIC, utilizando aplicaciones como “Endomondo” o “Runtastic” que permite seguir una ruta gracias al GPS del teléfono móvil.

Ambrós, Foguet y Rodríguez (2013), señalan que gracias a las redes sociales y a las aplicaciones móviles se puede incentivar al alumnado para la participación en actividades deportivas.

Ferreres (2011) indica la importancia de utilizar Webquests o Cazas del tesoro, ya que ayudan al alumnado a mejorar su capacidad de síntesis, análisis y búsqueda; para que estas actividades sean adecuadas al alumnado deben ser elaboradas por los docentes atendiendo a la diversidad de discentes del aula.

Finalmente, añadir que las tecnologías facilitan la evaluación del alumnado en la asignatura de Educación Física, puesto que se puede documentar la participación del mismo gracias a pulsómetros, acelerómetros o podómetros, entre otros, que proporcionan información sobre el trabajo realizado durante las sesiones (Perlman, Fisette y Collier, 2013).

2.3.- Recursos digitales educativos para el área de Educación Física

Debido a la multitud de conceptos relacionados con las TIC hemos considerado necesario realizar una distinción entre algunos términos como material digital, objeto digital o recursos educativos digitales, para analizar las semejanzas y diferencias entre ellos, puesto que muchos son parecidos y pueden crear confusión.

Nos referimos a material digital cuando hablamos de cualquier documento o servicio que proporciona información en formato digital. Este concepto incluye los recursos en línea, a través de internet, y fuera de línea (Codina, 2000).

Según Area (2017), un objeto digital es un archivo en formato digital que lleva cualquier tipo de información, contenido o conocimiento. El objeto digital acoge diferentes formatos o lenguajes de expresión y presenta una intencionalidad didáctica.

Otro concepto que hay que señalar es el de materiales digitales para la docencia. Area (2017) los define como “un conjunto de recursos disponibles en la red que no son propiamente materiales didácticos creados para el alumnado, pero sí son relevantes para el ejercicio profesional de la docencia” (p. 21). Ofrecen programaciones, experiencias prácticas, espacios de publicación del profesorado como blogs o wikis. Se trata de recursos digitales de interés para la formación del profesorado.

Se denomina recursos educativos digitales a los materiales digitales que tienen un objeto de aprendizaje cuyo diseño tiene intencionalidad educativa y responde a unas características didácticas adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son elaborados para proporcionar información sobre un tema, facilitan la adquisición de conocimientos, fortifican el aprendizaje, fomentan el desarrollo de competencias y evalúan conocimientos (García, 2010).

Además de los recursos educativos nombrados anteriormente, en la red también encontramos multitud de aplicaciones móviles que pueden ser de gran utilidad en esta asignatura.

Los dispositivos móviles son herramientas que actualmente se utilizan para la comunicación, el juego, la creación y el aprendizaje del alumnado, que se ha apropiado de esta herramienta tal y como previeron autores como Papert (1993). La evolución de los dispositivos móviles ha sido muy rápida, por lo que sus posibilidades en el ámbito educativo no han sido muy estudiadas. En la actualidad las aplicaciones móviles se centran en la realidad aumentada, puesto que esta es la última moda en el campo de las tecnologías.

Respecto a las plataformas, tenemos que señalar que tradicionalmente, las instituciones que ofertan educación por medio de la red han usado plataformas educativas (learning management systems, o LMS). Estas proporcionan al alumnado una serie de recursos para mejorar su aprendizaje a través de la red como son los foros, chat, correo, a los que se accede en muchas ocasiones por medio de un usuario y una contraseña (Dans, 2009).

Según Coates, James y Baldwin (2005; citado en Dans, 2009), las plataformas proporcionan a los discentes un entorno cerrado y controlado en el que las instituciones académicas establecen las funciones necesarias como, por ejemplo, foros para participar, herramientas que permitan la retroalimentación, módulos de contenidos, herramientas de

comunicación, entre otras, para fomentar un ambiente uniforme y familiar entre el alumnado y los docentes.

Boneu (2007) señala cuatro características básicas e imprescindibles que cualquier plataforma de e-learning debería poseer y son: la interactividad, que trata de conseguir que el usuario sea consciente de que es el protagonista de su aprendizaje, la flexibilidad, para adaptarse a la estructura de la institución, a los planes de estudio y a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización, la escalabilidad, para funcionar de manera adecuada independientemente del número de usuarios y, por último, la estandarización, que es la capacidad de emplear cursos elaborados por terceros. Este autor señala otras características generales observables como el código abierto, la plataforma gratuita, la internacionalización, la tecnología empleada y la documentación.

Siguiendo con las definiciones, un portal educativo es un sitio web en el que encontramos contenidos, recursos educativos, formación para el profesorado, canales de comunicación y servicios destinados a la comunidad educativa. Estos sitios presentan desinterés económico, puesto que son patrocinados generalmente por instituciones, ministerios o empresas educativas (Gértrudix, 2006).

Los portales educativos podemos clasificarlos en informativos y formativos. Los de naturaleza informativa son aquellos a los que se accede para obtener un dato concreto o información, dentro de este grupo se encuentran los portales institucionales que son sitios web de una institución. Por el contrario los portales formativos son elaborados para crear un proceso de enseñanza-aprendizaje, poseen entornos de teleformación y materiales didácticos (López Carreño, 2007).

Hay que señalar que Area (2003) hace una distinción entre los distintos tipos de sitios web educativos, señalando cuatro diferentes, según la naturaleza informativa destaca las webs institucionales que pertenecen a una institución, grupo o asociación relacionada con la educación y las webs de recursos y bases de datos educativos que proporcionan a los usuarios datos e información a través de enlaces, documentos o direcciones. Por otro lado, los sitios web de naturaleza formativa que señala este autor son los entornos de teleformación e intranets educativas, a los que hay que acceder mediante contraseña. Por último, los materiales didácticos web como las web tutoriales o materiales didácticos web, que están destinadas para ser utilizadas en el proceso de

enseñanza-aprendizaje y son en los que nos centraremos en este trabajo. Esta clasificación es muy similar a la realizada por López Carreño (2007).

Una vez definidos los conceptos y términos vamos a hablar de los instrumentos que se han utilizado para la evaluación de los mismos. Hay que señalar que no hemos encontrado ningún estudio que analice portales destinados al área de Educación Física, lo que hemos podido encontrar son diversas investigaciones que presentan guías para analizar materiales didácticos digitales, objetos digitales o aplicaciones móviles entre otros, como los estudios de Meléndez (2013), Crescenzi y Grané (2016) o Enriquez y Casas (2014).

En este trabajo nos vamos a basar en los estudios previos realizados por Santana, Nemiña y Suelves (2017) y Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017). Los primeros han analizado y evaluado portales institucionales en España, realizando un análisis comparativo entre Canarias, Galicia y Valencia. Estos autores señalan como dimensiones que se pueden emplear para analizar este tipo de plataformas, la estructura u organización de la plataforma, los recursos educativos disponibles, servicios y entornos para la gestión, la información y por último la comunicación. Finalmente, Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017), utilizan una guía para el análisis de materiales didácticos digitales y señalan las dimensiones tecnológicas, de diseño, pedagógica y de contenido. Al igual que en el estudio anterior, estas dimensiones servirán también de base para el presente trabajo.

Los requisitos técnicos necesarios para utilizar los portales educativos en las clases en general y en la asignatura de Educación Física en particular deben ser mínimos. Además el profesorado debe haber manejado previamente aquellos recursos que pretenda poner en práctica, para perder el menor tiempo posible en la ejecución de los mismos en el aula y también para comprobar que son útiles para su alumnado.

Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017), señalan la importancia de evaluar los materiales digitales para reflexionar sobre el papel de estos recursos dentro del currículo, así como para tener en cuenta los obstáculos que existen al implementarlos en el centro educativo. De esta manera, este estudio señala la importancia de evaluar los tipos de contenidos o la conexión con el entorno.

Por este motivo nuestro trabajo se va a centrar en el análisis de portales educativos, puesto que estos recursos van a ser empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje y

deben ser aptos para el alumnado, ya que deben tener una calidad adecuada, así como contenidos adaptados a la edad y circunstancias de los destinatarios.

3.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de carácter cualitativo. Se trata de un estudio exploratorio, ya que constituye una primera aproximación al análisis de los portales educativos que encontramos en la red para el área de Educación Física. Nuestra intención es describir sus principales características y realizar una valoración de algunos de sus aspectos funcionales, estéticos y didácticos.

3.1. Identificación del problema

Para el diseño y planificación de la presente investigación, el primer paso fue elegir la temática y el problema a tratar. Como se ha plasmado en el apartado anterior, las TIC tienen un gran impacto en el ámbito educativo, por lo que los docentes deben conocer aquellos recursos que tienen a su alcance. En un primer momento nos planteamos la posibilidad de realizar un análisis tanto de los portales educativos como de las aplicaciones móviles encontradas en la red, pero finalmente nos decidimos por analizar únicamente los portales, ya que son más fáciles de emplear en el aula, poseen una mayor diversidad de recursos educativos y están al alcance de todo el alumnado.

En esta investigación se pretende analizar una serie de portales educativos encontrados en la red y que son útiles para emplear con el alumnado de todos los niveles educativos, en la asignatura de Educación Física. Nuestro problema de investigación se concreta en la siguiente pregunta ¿cuáles son los portales disponibles en la red y cuáles son sus características funcionales, estéticas y pedagógicas?

3.2. Objetivos del estudio

Partiendo del problema del estudio nos planteamos una serie de objetivos que son:

- Elaborar el instrumento para analizar los portales educativos.
- Analizar los portales encontrados en la red para el área de Educación Física para el alumnado de todos los niveles educativos.
- Conocer que portales serían útiles para emplear en esta etapa educativa, así como las características de los mismos.
- Conocer si estos portales son adecuadas a los intereses del alumnado, así como a aquellos discentes con Necesidades Educativas especiales.

- Considerar las medidas previas para integrar las TIC en el área de Educación Física.
- Examinar las ventajas y limitaciones de estas herramientas.

3.3. Cuestiones de investigación

Los estudios cualitativos no necesitan la formulación de hipótesis empíricas, pero el investigador debe plantearse una serie de cuestiones que guiarán el estudio. A raíz del problema señalado nos planteamos las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué portales educativos encontramos en la red destinados al área de Educación Física?
2. ¿Qué características tienen estos portales educativos?
3. ¿Están adaptados a los intereses de los discentes y al alumnado con Necesidades Educativas Especiales?
4. ¿Qué requisitos previos se necesitan para ponerlas en práctica en el aula?
5. ¿Cuál es la utilidad de los portales educativos en la asignatura?
6. ¿Qué información y que actividades ofrecen estos portales a los usuarios?
7. ¿Qué ventajas y limitaciones ofrecen estas herramientas?

3.4. Muestra

Con objeto de dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas se procedió a realizar una búsqueda en la red de todos aquellos portales educativos relacionados con el área de Educación Física.

Para la selección de los portales, en primer lugar se llevó a cabo una revisión bibliográfica de autores que habían investigado sobre esta temática, obteniendo de los mismos aquellos portales educativos que pudieran ser útiles. Hay que señalar que no se encontraron estudios que analizaran portales educativos dedicados a esta asignatura, por lo que nos adentramos a explorar una realidad nueva. A continuación, se indagó en la red obteniendo numerosos portales destinados a este área. Tras este paso se seleccionaron los portales a analizar siguiendo los siguientes criterios:

- a) Libre acceso.
- b) Representación de todas las etapas educativas desde la Educación Infantil hasta la Educación Superior.
- c) Destinados a todo tipo de usuarios, es decir, profesorado, alumnado, familias y público en general

- d) Contenido diverso como por ejemplo hábitos saludables, entrenamiento, deportes, localización, bailes, entre otros.

Siguiendo estos criterios hemos seleccionado 14 portales educativos destinados a la asignatura de Educación Física. A continuación vamos a hacer una breve reseña de los mismos:

- **Activilandia**, dedicada a la alimentación saludable, hábitos saludables y ocio activo <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/>



Figura 1: Activilandia.

- **Con la comida si se juega**, es una página que proporciona información sobre alimentación para todos los miembros de la comunidad educativa. El alumnado puede aprender y jugar. Además existe la posibilidad de descargar la aplicación móvil. <http://www.conlacomidasisejuega.org/>



Figura 2: Con la comida si se juega.

- **Aprendemos a cuidarnos**, web con juegos y orientaciones para que el alumnado aprenda a cuidar su alimentación e higiene diaria. <http://contenidos.educarex.es/mci/2008/32/index2.htm>



Figura 3: Aprendemos a cuidarnos.

- **Ludos**, es un recurso educativo multimedia, en línea para el alumnado de Educación Primaria, profesorado y familias. Las actividades que se pueden realizar son de diverso tipo, orientación en mapas, alimentación saludable, conocimiento del cuerpo humano...

<http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/>



Figura 4: Ludos.

- **Educación Física en Primaria**, es un sitio web que ofrece recursos educativos para el profesorado de esta etapa educativa. <http://jorgegarciajomez.org/>



Figura 5: Educación Física en Primaria.

- **Educación Física. Compartiendo en la Red**, blog educativo que proporciona información que puede resultar de interés para el profesorado de Educación Física.

<https://www.scoop.it/educacion-fisica-compartiendo-en-la-red>



Figura 6: Educación Física. Compartiendo en la Red.

- **La Cajonera**, blog que ofrece información, recursos y herramientas TIC para ser incluidas en las aulas de Educación Física.

<http://lacajonerademarta.blogspot.com/es/>



Figura 7: La Cajonera.

- **Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio**, que ofrece conceptos relevantes para el alumnado como el juego limpio, valores, errores en el deporte... así como recursos para el profesorado.

<https://sites.google.com/a/colegio-estudio.com/educacion-fisica-estudio-pepelu/home>



Figura 8: Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio.

- **Web Edusport**, patrocinada por el Ministerio de Educación Cultura y Deporte, a través del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE).

Está destinada al desarrollo de los contenidos básicos del MECD para el alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/>



Figura 9: Web Edusport.

- **Portal del Consejo Superior de Deportes**, que nos mantiene informados sobre las últimas noticias de actualidad, así como notas de prensa y servicios del ámbito deportivo. <http://www.csd.gob.es/>

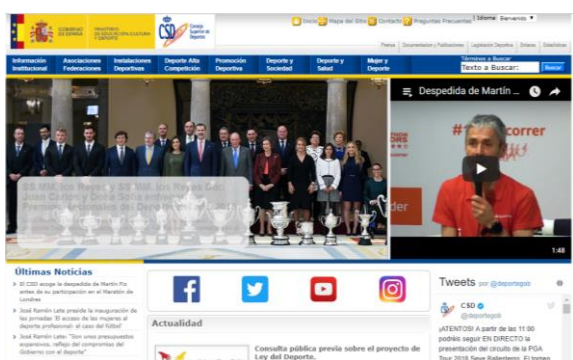


Figura 10: Portal del Consejo Superior de Deportes.

- **Edufisrd**, analiza y clasifica recursos didácticos online para una gran cantidad de deportes. Ofrece vídeos, información, unidades didácticas etc. <http://edufisrd.weebly.com/>



Figura 11: Edufisrd.

siguiente tabla se incluye un resumen de la guía utilizada que puede consultarse en su totalidad en el Anexo 1.

Tabla 1

Resumen de la guía utilizada

Nombre del portal	Descripción detallada del portal y de la navegación
Datos	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel educativo • Contexto • Usuarios • Temática • Idioma/s • Dirección del portal. • Autoría
Aspectos funcionales	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionamiento de los enlaces* • Comunicación entre los usuarios* • Comunicación con los creadores del portal* • Servicios ofertados* • Facilidad de acceso* • Facilidad de uso* • Posibles errores • Modificación del material • Mapas de navegación*
Aspectos estéticos	Diseño (color, texto, imágenes, calidad de las imágenes y correspondencia de las mismas con el contenido).*
Aspectos pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> • Motivador • Adecuación de los contenidos a los destinatarios* • Información correcta • Información actual • No existen discriminaciones de sexo y edad* • Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje • Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales • Diferentes tipos de actividades* • Evaluación • Autoevaluación • Contenidos • Cantidad de información • Objetivos • Agrupamiento
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos a destacar • Aspectos a mejorar

Nota. Los aspectos señalados con el símbolo * han sido analizados mediante una rúbrica de evaluación.

Para el análisis de algunos de los ítems de las dimensiones hemos elaborado rúbricas de evaluación. Según Martínez-Rojas (2008) las rúbricas son un conjunto de parámetros y criterios a partir de los cuales se puede juzgar, valorar, calificar y conceptualizar, sobre un aspecto específico del proceso educativo.

Las rúbricas de evaluación utilizadas son las que se detallan en el Anexo 2, de las cuales tenemos que señalar que la valoración 4 será la puntuación más alta y 1 la más baja. Hay que decir que los aspectos estéticos serán evaluados de 4 a 2, puesto que decidimos acotar en este caso la escala de estimación a tres puntos.

3.6. Procedimiento de análisis

Una vez elaborado el instrumento y seleccionados los portales, se fue accediendo a cada uno de ellos para recoger la información y realizar un análisis del contenido de los mismos. En primer lugar, realizamos una descripción detallada de todo lo que encontramos en el portal y, a continuación, aplicamos el protocolo de análisis con sus rúbricas correspondientes.

Una vez recogida toda la información y analizado cada uno de los portales individualmente, se elaboró una tabla resumen que agrupaba los datos de todos los portales por dimensiones, para posteriormente comparar unos con otros y, de esta manera, comentar los resultados más destacados.

4.- RESULTADOS

A continuación vamos a presentar los resultados comparativos de cada uno de los aspectos analizados. Para obtener estas tablas, como hemos señalado en el apartado metodológico, hemos realizado un análisis individual de cada uno de los aspectos siguientes: descripción, datos de identificación, aspectos funcionales, estéticos, pedagógicos y observaciones, que pueden ser consultados en el Anexo 3. En las tablas que aparecen ahora se presenta una síntesis comparativa de los resultados obtenidos tras el análisis individual de cada portal.

4.1- Datos de identificación de los portales

Comenzamos analizando los datos de identificación que han sido divididos en dos tablas debido a su extensión. En esta primera tabla se analizará el nivel educativo, teniendo en cuenta si se especifica o no en el portal; en caso de que este dato no sea indicado hemos señalado el nivel en que podría utilizarse. Seguidamente, el contexto en

que puede llevarse a la práctica. Por último, los usuarios donde también se ha indicado si se detalla o no en el portal, para quien está pensado en el caso de que no se indique este dato, así como para quién es útil pedagógicamente.

Tabla 2

Datos de los portales educativos

Datos	Nivel educativo		Contexto	Especificad o en el portal	Usuarios		Útil pedagógica- mente para
	Se especifica el nivel	Se podría utilizar			No se especifica, pensado para	en	
Activilandia	Niños de 6 a 12 años (Primaria)		Aula y casa	Alumnado, docentes y familias.			Alumnado
Con la comida si se juega	Niños de 8 a 13 años (Primaria)		Aula y casa	Alumnado, docentes y familias.			Alumnado
Aprendemos a cuidarnos		Infantil y Primaria	Aula y casa		Público general	en	Alumnado
Ludos	Primaria		Aula, casa, patio o biblioteca	Alumnado, docentes y público.			Alumnado y profesorado
Educación Física en Primaria	Primaria		Aula, casa o patio		Público general	en	Profesorado
Educación Física. Compartiendo en la red		Todas las etapas	Aula y casa		Público general	en	Profesorado
La cajonera	Universitario		Aula y casa		Público general	en	Profesorado
Educación Física Pepelu del colegio Estudio	Primaria, Secundaria y Bachillerato		Aula, casa o patio		Público general	en	Profesorado
Web Edusport	Secundaria y Bachillerato		Aula, casa o patio	Alumnado, docentes y público.			Alumnado, docentes y público.
Portal del Consejo Superior de Deportes		Todas las etapas	Aula y casa		Público general	en	Profesorado
Edufisrd.	Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional		Aula, casa o patio		Público general	en	Profesorado
Eduloc		Primaria, Secundaria y Bachillerato	Aula, casa o patio		Alumnado, docentes y público		Alumnado
Animation&Dan ce		Todas las etapas	Aula, casa o patio		Público general	en	Profesorado
Juegos del mundo		Primaria	Aula, casa o patio		Alumnado, docentes y público general	en	Alumnado

En primer lugar hemos clasificado el nivel educativo en dos columnas como acabamos de mencionar. La primera de ellas para los portales que especifican la etapa educativa y la segunda para aquellos que no ofrecen esta información, en la que hemos indicado el nivel en que podría utilizarse, según el contenido que ofrece el portal. Podemos decir que del conjunto de los portales analizados, únicamente uno trabaja contenidos dedicados a la etapa educativa de Educación Infantil. La mayoría de los portales se dedican a la etapa de Educación Primaria (doce de los catorce portales analizados). Cinco se destinan a la Educación Secundaria y Bachillerato. Finalmente, uno de los portales está propuesto para el Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y otro al Ciclo Superior de Actividades de Animación Físico Deportivas.

Todos los portales se pueden emplear en el contexto del aula o en casa, ocho se pueden usar también en el patio y, además, en uno de ellos se señala que otro lugar para ponerlo en práctica es la biblioteca escolar.

La información sobre los usuarios la hemos clasificado en tres columnas. En la primera de ellas se señala si esta información está especificada en el portal; en la segunda, si no se especifica, indicaremos para quien está pensado y la tercera está destinada a señalar para quien es útil pedagógicamente. La mayoría de los portales están destinados al público en general, (doce de los catorce portales analizados) seguidos de aquellos que están dedicados al alumnado y docentes y, finalmente, solo dos portales se destinan a las familias. En cuanto a la utilidad pedagógica, siete son útiles solo para el profesorado, cinco para el alumnado, uno para el profesorado y alumnado y únicamente un portal lo es para el alumnado, docentes y público en general.

A continuación aparece la segunda tabla referida a los datos de identificación, en la que se indica la temática de cada uno de los portales, el número de idiomas en que encontramos la información y finalmente la autoría de cada portal.

Tabla 3

Datos de los portales educativos 2

Datos	Temática	Idioma	Autoría
Activilandia	Alimentación, hábitos saludables, ocio activo y cuidado del cuerpo.	1	Estrategia NAOS de la AECOSAN (Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición) del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
Con la comida si se juega	Alimentación, hábitos saludables y consumo responsable.	1	Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad/ Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición.
Aprendemos a cuidarnos	Alimentación, hábitos saludables e higiene corporal.	1	Gobierno de Extremadura.
Ludos	Alimentación, salud, ocio activo, cuidado del cuerpo...	1	Convenio Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas.
Educación Física en Primaria	Contenidos a impartir en esta etapa educativa.	1	Jorge García Gómez.
Educación Física. Compartiendo en la red	Novedades relacionadas con la Educación Física	2	José Antonio Alonso Sancho
La cajonera	Novedades relacionadas con la Educación Física	1	Marta Arévalo Baeza.
Educación Física Pepelu del colegio Estudio	Juego limpio, valores, mitos, condición física, bádminton...	1	José Luis Hernández Zabara.
Web Edusport	Contenidos del currículo	1	Ministerio de Educación Cultura y Deporte, a través del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE).
Portal del Consejo Superior de Deportes	Información sobre el mundo del deporte.	5	Ministerio de Educación Cultura y Deportes. Consejo Superior de Deportes CSD.
Edufisrd.	Deportes, orientación, juegos del mundo, danza, malabares, combas...	1	
Eduloc	Localización	5	Formación ITINERARIUM
Animation&Dance	Bailes	8	Dr. Wolfgang Beuck.
Juegos del mundo	Juegos del mundo	3	Jóvenes por la Igualdad.

La temática de los portales es muy variada, abarcando temas que han sido incorporados recientemente a la asignatura, como hábitos saludables o alimentación, que incluyen otras temáticas como consumo responsable, ocio activo o higiene corporal. Cuatro de los portales analizados abarcan estas temáticas, y otros cuatro portales presentan contenidos del currículo de la etapa a la que van destinados, ya sea deportes, juegos, malabares, condición física, combas, entre otros. Estos portales trabajan temas diversos y no un único contenido. Dos portales se focalizan en las novedades que se producen en el ámbito de la Educación Física y otros dos se centran más específicamente

en la temática deportiva. El resto de portales abordan un único tema, como por ejemplo bailes, localización o juegos del mundo.

Predominan aquellos portales que están en un solo idioma, puesto que nueve de los catorce portales analizados están escritos únicamente en español. El resto fluctúa en un rango que va de dos a ocho idiomas.

Por último, respecto a la autoría, seis de los portales pertenecen a instituciones públicas, otros seis a organizaciones privadas uno de los cuales corresponde a una organización particular que recibe subvenciones públicas y, por último, nos ha sido imposible encontrar la autoría del portal Edufisrd.

4.2.- Aspectos funcionales

Tras los datos de identificación, hemos continuado analizando los aspectos funcionales. En esta tabla veremos cómo funcionan los enlaces, que posibilidades de comunicación hay con los usuarios y con el creador, los servicios ofertados, la facilidad de acceso y uso de cada portal, los errores que se producen durante la navegación, la posibilidad de modificar el material y, finalmente, los mapas de navegación.

Tabla 4

Aspectos funcionales

	Aspectos funcionales								
	EN	CU	CC	SE	AC	US	ER	MM	MN
Activilandia	4	1	2	4	4	3	No	No	3
Con la comida si se juega	4	2	4	4	3	3	No	No	3
Aprendemos a cuidarnos	4	1	1	2	4	4	No	No	3
Ludos	4	1	2	4	4	1	No	No	3
Educación Física en Primaria	1	1	2	4	4	2	Sí, al cargar enlaces	No	3
Educación Física. Compartiendo en la red	4	4	2	4	4	4	No	No	
La cajonera	4	2	4	3	4	3	Sí, al bajar en la pantalla	No	3
Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio	3	1	2	2	4	3	No	No	3
Web Edusport	2	1	2	4	4	1	No	No	3
Portal del Consejo Superior de Deportes	4	4	4	4	4	1	No	No	3
Edufisrd.	1	1	1	2	4	2	No	No	3
Eduloc	4	2	2	4	4	1	No	Sí	3
Animation&Dance	2	1	4	2	3	1	No	Sí	3
Juegos del mundo	4	1	4	4	4	2	No	Sí	3

Nota. EN = Enlaces CU = Comunicación con los usuarios. CC = Comunicación con el creador. SE = Servicios. AC = Acceso. US = Uso. ER = Errores. MM = Modificación del material. MN = Mapas de navegación. 4 es el valor más alto y 1 el más bajo.

Antes de comenzar a analizar los aspectos funcionales, hay que señalar que en esta tabla el funcionamiento de los enlaces, la comunicación entre usuarios y de los mismos con el creador, los servicios ofertados, la facilidad de acceso y de uso, así como los mapas de navegación, han sido analizados mediante una rúbrica de evaluación que puede ser consultada en el anexo 2. De esta manera, los números que aparecen en esa tabla como “1, 2, 3 y 4”, hacen referencia a los valores que han obtenido mediante dicho instrumento de evaluación, siendo 4 el valor más alto y 1 el más bajo.

En primer lugar, comparamos el funcionamiento de los enlaces de cada uno de los portales analizados, hay que señalar que en más de la mitad de los portales (nueve de los catorce) todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de error, en un portal existen errores puntuales de este tipo, en dos se producen errores con más frecuencia y finalmente en otros dos los errores son casi habituales, ya que la mayoría de enlaces no funcionan (al tratarse de errores en el funcionamiento de los enlaces, estos también aparecerán en la descripción de los errores en general).

La mayoría de los portales no ofrecen ningún canal que facilite la comunicación entre los usuarios (nueve portales), únicamente dos, ponen a disposición del usuario más de cuatro canales de comunicación y el resto fluctúa entre dos y tres. Los canales de comunicación entre usuarios más habituales son las redes sociales.

En relación a la comunicación con el creador del portal, la mayoría brindan canales de comunicación, aunque solo cinco de ellos ofrecen tres o más vías de comunicación. Únicamente en dos portales no existe ningún medio para contactar con el creador y, el resto, solo ofrecen una vía para ponerse en contacto (siete de los catorce portales). Los medios de comunicación más usuales son el correo electrónico, página web y teléfono.

Todos los portales brindan algún servicio, aunque solo sea información. La mayoría de ellos ofrecen tres servicios o más, siendo los más frecuentes los recursos para docentes. Un portal ofrece dos servicios y, por último, solo hay cuatro que ofrezcan un único servicio, como por ejemplo, juegos.

En cuanto al acceso, la mayoría de los portales no necesitan descargar ningún programa, ni seguir ningún paso previo para entrar al mismo; únicamente dos de ellos necesitan descargar un programa o complemento para poder acceder a todas las funciones.

Todos los portales son fáciles de utilizar, en dos de ellos accedemos directamente al contenido tras pulsar en el enlace, en cuatro portales se ofrece enlace al contenido tanto por acceso directo como por desplegables, en tres portales llegamos a la información solo mediante una de las dos opciones anteriores y finalmente, predominan los portales en los que accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web (cinco de los catorce portales analizados).

Durante la utilización de los portales, en la mayoría de ellos no se han producido errores de ningún tipo. Únicamente en dos de ellos se han producido errores frecuentes al cargar los enlaces como se ha señalado con anterioridad, así como un problema puntual de funcionamiento al no poder movernos adecuadamente por el portal.

En la mayoría de los portales el material que se nos ofrece no puede ser modificado. Únicamente en tres portales podemos introducir mejoras o modificar algún aspecto.

Respecto a los mapas de navegación señalamos que en todos los portales encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. Cuando se realizó la rúbrica se tomó como valor “4” que el portal nos fuera guiando en todo momento sobre aquellas pestañas que había que ir abriendo, pero tras analizar catorce portales, hemos descubierto que todos ellos poseen pestañas y que el usuario irá accediendo a las mismas en el momento que crea oportuno.

En resumen, en relación a los aspectos funcionales podemos destacar que los enlaces suelen funcionar correctamente, las vías de comunicación entre los usuarios y de estos con los creadores son escasas, la mayoría de los portales ofrecen una amplia gama de servicios, son sencillas de utilizar aunque algunos de ellos permiten acceder al contenido con más facilidad que otros, solo muy pocos portales presentan errores, en la mayoría de ellos el material ofrecido no se puede modificar y, en todos los portales, hay que ir abriendo pestañas para acceder a la información.

4.3.- Aspectos estéticos

Tras los aspectos funcionales continuamos con los estéticos que se clasifican en cinco apartados. En la tabla que aparece a continuación se recogen los colores, el texto, las imágenes, la calidad y la adecuación de las mismas a los contenidos que aparecen en el portal.

De esta tabla hay que señalar que todos los aspectos han sido analizados mediante una rúbrica de evaluación que puede ser consultada en el anexo 2. De esta manera el valor 4 que aparece en la tabla corresponde a la valoración más alta y el 2 a la más baja, puesto que tal y cómo se señaló en el apartado metodológico en este aspecto se realiza una valoración de 4 a 2.

Tabla 5

Aspectos estéticos

Aspectos estéticos	Colores	Texto	Imágenes	Calidad imágenes	Se corresponden con el contenido
Activilandia	4	4	4	4	4
Con la comida si se juega	4	4	3	4	4
Aprendemos a cuidarnos	4	4	4	4	4
Ludos	4	4	4	4	4
Educación Física en Primaria	4	4	4	3	4
Educación Física. Compartiendo en la red	4	4	4	4	4
La cajonera	4	4	4	4	4
Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio	4	4	3	4	4
Web Edusport	4	4	4	4	4
Portal del Consejo Superior de Deportes Edufisrd.	4	4	3	3	4
Eduloc	4	4	4	4	4
Animation&Dance	4	4	3	4	4
Juegos del mundo	4	4	3	4	4

Los colores utilizados en todos los portales son nítidos, por lo que pueden resultar atractivos para los usuarios. Además, el texto siempre contrasta con el fondo utilizado, por lo que la información se puede leer sin ningún tipo de problema ni dificultad en todos los portales. Respecto a la variedad de imágenes, hay que señalar que, en cinco de los catorce portales analizados, las imágenes son escasas, incluyendo uno en el que solo hay diseños gráficos elaborados por ordenador. Respecto a la calidad de las imágenes, en la

mayoría de los portales es alta. Únicamente en dos de ellos se utilizan imágenes que son de una calidad un poco inferior, aunque se puede distinguir su contenido. Finalmente, todas las imágenes que aparecen en los portales se corresponden con el contenido que se está trabajando, es decir, en ningún caso aparecen imágenes que no vinculadas al contenido. En relación a las imágenes y su calidad, no siempre coincide el hecho de tener pocas imágenes con la baja calidad de las mismas.

Si hacemos una comparación general de los portales, podemos decir que más de la mitad de los portales analizados (ocho de catorce) presentan unos aspectos estéticos excelentes. De los restantes, cinco de ellos poseen un nivel un poco inferior respecto a las imágenes o su calidad, y solo uno de ellos comparte estos dos aspectos en el nivel inferior.

4.4.- Aspectos pedagógicos

Al igual que en con los datos de identificación, los aspectos pedagógicos han sido divididos en dos tablas debido a su extensión. En la primera de ellas se recogerán los datos analizados mediante rúbricas de evaluación y, en la segunda, las cuestiones valoradas de manera descriptiva.

En esta primera tabla se analizará la adecuación de los contenidos de los portales, las discriminaciones por sexo y por edad y la variedad de actividades que se ofertan. Al igual que se ha señalado en los apartados anteriores, en esta tabla aparecen valoraciones de 4 a 1 que se corresponden con los resultados obtenidos de las rúbricas de evaluación que pueden ser consultadas en el anexo 2. De esta manera el valor 4 es el más alto y el 1 el más bajo.

Tabla 6

Aspectos pedagógicos 1

Aspectos pedagógicos	Adecuación de los contenidos	Discriminación por sexo	Discriminación por edad	Variedad de actividades
Activilandía	4	2	4	4
Con la comida si se juega	4	3	4	3
Aprendemos a cuidarnos	4	3	4	4
Ludos	4	4	4	4
Educación Física en Primaria	4	3	4	4
Educación Física. Compartiendo en la red	4	4	4	4
La cajonera	4	4	4	3
Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio	4	4	4	4
Web Edusport	4	4	4	4
Portal del Consejo Superior de Deportes	4	4	4	
Edufisrd	2	4	4	4
Eduloc	4	4	4	4
Animation&Dance	4	4	4	4
Juegos del mundo	4	4	4	4

Comenzando con la adecuación de los contenidos a los destinatarios, tenemos que dejar claro que hemos considerado que los contenidos son adecuados cuando se adaptan a la edad de los destinatarios. En la mayoría de portales todos los contenidos son aptos para los mismos. Solamente en una ocasión, el portal ofrece algunos contenidos que no parecen adecuados para la edad. Este portal abarca muchas etapas educativas, y normalmente no indica qué actividades corresponden a cada curso, y cuando lo hace, se refiere a muchos niveles por lo que no queda claro el grado de adecuación.

No existe ninguna discriminación por edad, y ni por sexo. Solo en tres portales, de manera aislada, se produce algún tipo de discriminación por sexo en relación al lenguaje utilizado (solo se nombra a los padres o al alumno, en vez de padres/madres/familiares o alumno/alumna/alumnado).

Finalmente, en lo referido a los diferentes tipos de actividades, en la mayoría de los casos los portales ofertan cuatro o más tipos de actividades (once de los trece portales), y en dos existen dos únicos tipos de actividad. Solo uno no ofrece actividades puesto que se trata de un portal informativo, de ahí que la casilla aparezca vacía.

Haciendo una comparación en general de los portales, podemos decir que más de la mitad de los portales analizados (ocho portales) obtienen sus máximas puntuaciones en los aspectos pedagógicos analizados en esta tabla, puesto que todos los contenidos se adecuan a sus destinatarios, no existen discriminaciones ni por sexo ni por edad y, además, ofrecen un amplio abanico de actividades. Del resto de portales analizados solo uno de ellos presenta dos aspectos con valoraciones algo inferiores.

A continuación se presenta la tabla 7, que es la segunda referida a los aspectos pedagógicos en la que se recoge para quién puede resultar motivador, si la información es correcta y actual, si las actividades se adaptan a distintos ritmos de aprendizaje, la accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales, la evaluación y autoevaluación hacia el alumnado, la cantidad de información que aparece en cada portal y, por último, los tipos de agrupamientos posibles para la realización de las actividades.

Tabla 7

Aspectos pedagógicos 2

Aspectos pedagógicos	Motivador	Información correcta	Información actual	Diferentes ritmos de aprendizaje	Accesibilidad NEE	Evaluación	Autoevaluación	Cantidad de información	Agrupamiento
Activilandia	Alumnos	Sí	Actual y de interés	Sí	Sí, para visión	No	Completar juegos satisfactoriamente	Adecuada	Individual y grupo
Con la comida si se juega	Alumnos	Sí	Actual y de interés	No	No	No	Puntuación al finalizar el juego	Adecuada	Individual y grupo
Aprendemos a cuidarnos	Alumnos	Sí	Actual y de interés	Sí	No, contenidos diversos	No	No	Adecuada	Todos
Ludos	Alumnos, profesores y público	Sí	Actual y de interés	Sí	No, contenidos diversos	Sí apartado del profesor	Historial con los resultados	Adecuada	Todos
EF en Primaria	Profesores	Sí	Actuales pero 1 excepción	Sí	No, apartado específico	Sí, en juegos	No	Adecuada	Todos
EF. Compartiendo en la red	Profesores	Sí	No actual, de 2015	No	No	No	No	Adecuada	Todos
La cajonera	Profesores	Sí	Actual y de interés	No	No	No	No	Adecuada	Grupo
EF Pepelu del colegio Estudio	Profesores	Presenta erratas	No actual	No	No	No	No	Adecuada	Todos
Web Edusport	Alumnos, profesores y público	Sí	Actual y de interés	No	No	Sí en diversos apartados	No	Adecuada	Todos
Consejo Superior de Deportes	Alumnos, profesores y público	Sí	Actual y de interés	No	No, deportes paralímpicos	No	No	Adecuada	Todos
Edufisrd.	Profesores	Sí	No actual	No	No	Sí en UD	No	Adecuada	Todos
Eduloc	Alumnos, profesores y público	Sí	Actual y de interés	Sí	Sí, para problemas de visión	No	Sí al completar la ruta	Adecuada	Grupo
Animation&Dance	Profesores	Sí	No actual, de 2008	Sí	No	No	No	Adecuada	Parejas
Juegos del mundo	Alumnos	Sí	Actual y de interés	No	No	Sí, en las dinámicas	No	Adecuada	Todos

Todos los portales resultan motivadores, pero se percibe una clara diferencia entre los que pretenden motivar al profesorado y aquellos que incentivan al alumnado. Cuatro de los portales resultan interesantes o atractivos para el alumnado y, entre lo atractivo o relevante, se puede señalar que poseen una música acorde con la edad y la actividad, el contenido está pensado para que sea de su interés, las imágenes son atractivas o los juegos novedosos y variados. Seguidamente, seis portales pueden resultar motivadores para el profesorado, al ofertar recursos o actividades que el docente necesite para poner en práctica en su aula. El resto de portales son motivadores para toda la comunidad educativa, es decir, tanto para el alumnado, el profesorado o el público en general, puesto que ofrecen información que se destina a cada usuario en concreto y que se adaptan a sus necesidades.

En cuanto a si la información es correcta o no, destacan de manera positiva trece de los catorce portales analizados, ya que ofrecen información adecuada y sin ningún tipo de errata. Únicamente un portal presenta de manera puntual errores ortográficos.

El siguiente aspecto analizado es la actualidad de la información, obteniendo como resultado que nueve de los catorce portales poseen contenidos e información actual y de interés para los usuarios, pues aparecen datos o aspectos que son relativamente recientes, como por ejemplo, en algunos de los portales el tema tratado sobre hábitos saludables, ocio activo o consumo responsable. En cuanto a los portales restantes, en uno de ellos aparece información del currículo de la Comunidad Autónoma de Castilla La Mancha, que ya no está en vigor, y en dos, la información no se actualiza desde hace varios años. Los dos restantes tratan temas que no son actuales o novedosos.

Las actividades para distintos ritmos de aprendizaje es el siguiente de los aspectos analizados. Aquí hacemos referencia a si las actividades pueden ser adaptadas o no por el docente para ponerlas en práctica en el aula. Hay que señalar que en uno de los portales no se analiza puesto que no ofrece actividades al tratarse de un portal informativo. En cuanto al resto, en seis de ellos se ofrecen actividades que se pueden adaptar a las características de sus usuarios, ya sea mediante actividades más sencillas, más complejas o mediante actividades específicas (en dos de ellos se especifica en el portal que están adaptadas a distintos ritmos de aprendizaje). En los siete portales restantes las actividades no se pueden adaptar a ritmos de aprendizaje distintos.

Seguidamente, hemos analizado la accesibilidad de los portales para las personas con Necesidades Educativas Especiales. Aquí hemos tenido en cuenta si la página se adapta a este tipo de usuarios. Únicamente dos portales se adaptan a personas con Necesidades Educativas Especiales; uno de ellos ofrece toda la información de manera oral, tiene audios continuos y, además, se puede utilizar una lupa para ampliar las imágenes. El otro, tiene la posibilidad de aumentar el tamaño del mismo, pensando en los usuarios que tienen algún problema en la vista. El resto de los portales no ofrece ningún tipo de adaptación para estas personas, pero hay que señalar que dos de los portales analizados ofrecen actividades adaptadas a diferentes ritmos de aprendizaje, y por tanto, pensadas también para este tipo de usuarios. Un portal ofrece un apartado que informa sobre los distintos tipos de Necesidades Educativas Especiales, las características de este alumnado, así como enlaces de interés. Por último, uno de los portales ofrece información sobre deportes paralímpicos.

A continuación haremos referencia a la evaluación del alumnado. La mayoría de los portales no presenta ningún instrumento o modalidad de evaluación a los discentes (ocho portales). El resto si poseen algún tipo de evaluación en alguno de los apartados del portal, ya sea en alguna opción para el profesor, en los juegos disponibles, en las unidades didácticas o en las dinámicas creadas. Podemos señalar que solo hemos encontrado un portal que ofrece la opción para evaluar el contenido disponible. En uno de los portales este dato no puede ser evaluado puesto que no ocupa.

En lo que se refiere a la autoevaluación solo cuatro de ellos brindan esta opción, generalmente por medio de los resultados obtenidos en los juegos o actividades propuestas. Señalar que en uno de los portales no podemos considerar la autoevaluación, ya que no ocupa.

En todos los portales la cantidad de información es adecuada, puesto que no se ofrecen datos en exceso ni hemos percibido que haya falta de información relevante. Normalmente encontramos una breve explicación del contenido y, después, la actividad o actividades a trabajar.

La mayoría de los portales ofrecen actividades para diferentes tipos de agrupamientos, puesto que se pueden desarrollar actividades de manera individual, por parejas, tríos, pequeño grupo y gran grupo (en la tabla aparece como “todos”). En dos portales, las actividades están pensadas para ser llevadas a cabo de manera individual y

en grupo; en otros dos, se trabaja únicamente de manera grupal; en uno por parejas, puesto que se trata del portal de baile y, por último, un portal no ofrece actividades puesto que solo es informativo. De todos estos datos podemos obtener como resultado que predominan las actividades grupales.

Dentro de la dimensión pedagógica también hemos tenido en cuenta los contenidos que se abordan en cada uno de los portales, aunque estos no han sido incluidos en la tabla. Hay que señalar que la mayoría de los portales abarcan una variedad de contenidos. A continuación se realiza una clasificación:

- Contenidos vinculados a cada una de las etapas educativas en esta asignatura (seis de los portales).
- Deportes (cinco portales).
- Contenidos relacionados con los hábitos alimenticios o saludables, higiene corporal y consumo responsable (cuatro portales)
- Portales que trabajan temas de interés para la sociedad, como por ejemplo, las tecnologías o las aplicaciones móviles (tres portales).
- Bailes o danzas (dos portales).
- Valores, importancia de los mismos en el juego y, especialmente, en Educación Física (dos portales).
- Orientación en el espacio (un portal).
- Juegos de diferentes partes del mundo (un portal).

Al igual que con los contenidos, los objetivos tampoco han sido plasmados en la tabla por motivos de espacio, pero sí vamos a comentar los resultados obtenidos. Hay que señalar que en el análisis de cada portal, si el mismo ofrecía los objetivos, estos han sido plasmados tal cual aparecían y, si por el contrario, no teníamos esta información ha sido elaborada atendiendo a la información ofrecida por el portal (ver anexo 3). Aquí se ha realizado una síntesis de los objetivos de todos los portales:

- Desarrollar diferentes tipos de deportes en cada una de las etapas educativas (cinco portales).
- Sensibilizar e informar sobre cómo poder adquirir ciertos hábitos saludables para poder prevenir el sobrepeso y la obesidad infantil y contribuir a que los niños y las familias con niños, modifiquen algunos hábitos y adopten estilos de vida más saludables. (cuatro portales)

- Resolver situaciones problema simuladas utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias, velocidades, tempos, ritmos, secuencias, independencia segmentaria, coordinación óculo-manual, etc.
- Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- Fomentar la comprensión lectora como medio de búsqueda e intercambio de información y comprensión de las normas del juego.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área: trabajo de capacidades motrices y/o recopilación de información para fundamentar la práctica.
- Ofrecer a los docentes una serie de recursos e información para poner en práctica en la asignatura de Educación Física en las diferentes etapas educativas (tres portales).
- Informar a la sociedad sobre aquellos aspectos relacionados con el deporte de interés general.
- Crear escenarios e itinerarios basados en la localización.
- Ofrecer a los usuarios los pasos fundamentales para aprender bailes de manera online (dos portales).
- Fomentar los valores de interculturalidad, respeto a la diversidad y no discriminación entre los jóvenes (dos portales).

En resumen, en relación a los aspectos pedagógicos podemos señalar que todos los portales resultan motivadores para algún miembro de la comunidad educativa, la información suele ser correcta y actual, las actividades solo en algunos casos están adaptadas a diferentes ritmos de aprendizaje, los portales no suelen ser accesibles para las personas con Necesidades Educativas Especiales, no es frecuente que aparezcan apartados de evaluación y autoevaluación, la cantidad de información siempre es adecuada, se plantean actividades para diferentes tipos de agrupamientos y los contenidos y objetivos son variados.

Finalmente en lo referido a las observaciones, los aspectos a mejorar suelen referirse a la inclusión de actividades y la accesibilidad para las personas con Necesidades Educativas especiales. Como aspectos a destacar cabe señalar que, generalmente, el contenido y el diseño suele llamar la atención de los usuarios.

5.- DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente apartado de discusión y conclusiones lo vamos a organizar siguiendo aquellas preguntas que nos planteábamos al inicio de la investigación, por lo que daremos respuesta a cada una de ellas y estableceremos las conclusiones pertinentes.

En la red encontramos multitud de portales educativos destinados a la asignatura de Educación Física. En el marco teórico se señaló que uno de los motivos por los que el profesorado podría no utilizar las TIC en esta área del currículo podría ser la escasez de recursos en la red, pero tras la indagación y posterior análisis, podemos decir que disponemos de numerosos materiales de libre acceso, versátiles y de calidad en internet, que atienden a todas las etapas educativas, contextos y temáticas.

Teniendo en cuenta la definición de Gértrudix (2006), expuesta en el marco teórico, en la web encontramos multitud de portales educativos que presentan contenidos, recursos educativos, canales de comunicación, así como servicios o formación para el profesorado. De los portales educativos encontrados en la red, hemos analizado una muestra amplia de aquellos que son de libre acceso y que se dedican al área de Educación Física y son los analizados durante el desarrollo de este trabajo, es decir: “Activilandia”, “Con la comida si se juega”, “Aprendemos a cuidarnos”, “Ludos”, “Educación Física en Primaria”, “Educación Física. Compartiendo en la red”, “ La cajonera”, “Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio”, “Web Edusport”, “Portal del Consejo Superior de Deportes”, “Edufisrd”, “Animarion&Dance” y “Juegos del mundo”.

Los portales analizados se caracterizan porque tienen facilidad en el acceso y en el uso para los destinatarios, los errores son mínimos, puesto que en contadas ocasiones se produce algún fallo. Ofrecen multitud de servicios a los usuarios y el material que ofrecen generalmente no puede ser modificado. Destacar que en muchos de los portales no se ofrecen canales de comunicación entre los usuarios, pero si los hay para ponerse en contacto con el creador, aunque estos medios no son muy numerosos.

Los aspectos estéticos son favorables, la mayoría de portales se caracterizan porque utilizan colores, texto e imágenes de calidad y adecuadas a la edad e intereses de los usuarios.

De los aspectos pedagógicos podemos decir que se caracterizan porque los contenidos y objetivos se adecuan a los destinatarios, los portales no suelen presentar

discriminaciones de ningún tipo hacia los usuarios y la variedad de actividades es inmensa. Además, estos portales se caracterizan también porque la información generalmente es correcta y actual, aunque no suelen disponer de evaluación ni de autoevaluación para el alumnado. Finalmente, la cantidad de información que presentan es adecuada y, además, presentan actividades para todo tipo de agrupamientos

García-Valcárcel, Basilotta y López (2014), señalan que el aprendizaje con TIC motiva al alumnado. Nosotros hemos obtenido que los portales educativos tratan de motivar no solo al alumnado sino también al resto de la comunidad educativa. De esta manera podemos señalar que los portales se adaptan a los intereses de los usuarios, pues presentan aspectos estéticos ejemplares que atraen a los usuarios y hacen que se interesen en su contenido.

Barahona (2012), señaló que una de las ventajas de la incorporación de las TIC en Educación Física es que ayudan a atender las necesidades del alumnado con Necesidades Educativas Especiales, pero tras el análisis de los portales podemos decir que no suelen estar pensados para los mismos, puesto que la mayoría no están adaptados a este alumnado. Únicamente dos de ellos se adecuan a personas con problemas de visión y solo cuatro de los portales ofrecen información o contenidos para los mismos.

La pregunta planteada sobre los requisitos previos para poner en práctica los portales en el aula no ha podido ser contestada, porque tiene que ver con la formación previa del profesorado y con las características técnicas que posee el centro en general y el aula en particular para conocer las posibilidades de utilización

En relación a la utilidad de los portales educativos destinados al área de Educación Física y analizados en este trabajo, podemos señalar que ofrecen al alumnado, al profesorado y al público en general un amplio abanico de temáticas en las actividades, sobre contenidos a impartir en cualquier etapa educativa. Se podrán trabajar actividades de localización, bailes, deportes, salud, alimentación, entre otros, brindando numerosos recursos al profesorado y al alumnado, que podrán ponerse en práctica en el aula y en el patio. Todos ellos motivan a la comunidad educativa hacia la práctica del deporte.

En lo referido a las actividades que ofrecen los portales, hay que señalar que están relacionadas con la actividad física y con temas de actualidad, como por ejemplo, la alimentación saludable, ocio activo, cuidado de la imagen, o localización, entre otros.

Todos los portales pretenden incentivar a los usuarios hacia la práctica activa de ejercicio físico.

Puebla (2015), señala la cooperación entre los compañeros y docentes como una ventaja de la utilización de las TIC. Tras el análisis de los portales se puede corroborar este dato, puesto que la mayoría de portales brindan la posibilidad de trabajar con diferentes tipos de agrupamientos, ofreciendo actividades para realizar de manera individual, en parejas, en tríos, pequeños grupos y también en gran grupo, lo que fomenta la cooperación entre el alumnado.

Ambrós, Foguet y Rodríguez (2013), indican que las redes sociales incentivaban al alumnado en la práctica de actividades deportivas y, en nuestro análisis, hemos obtenido que el medio de comunicación entre usuarios más frecuente en los portales educativos son las redes sociales, lo que nos hace pensar que se ha escogido este medio porque suele ser de interés para los discentes.

Ferreres (2011), señala la importancia de la introducción de contenidos novedosos en la asignatura de Educación Física, que el alumnado aprenda a cuidar su cuerpo, mejore su salud, imagen corporal y forma física. Tras la recogida de los resultados, podemos decir que esta información concuerda con la obtenida, puesto que aunque uno de los motivos para la elección de los portales fue la variedad de temáticas, en nuestro análisis predominan los portales que se dedican a estos nuevos contenidos.

Finalmente, hacer referencia a las ventajas que ofrecen estas herramientas y que han sido nombradas anteriormente, como por ejemplo el fomento del trabajo en equipo señalado por Barahona (2012). También la motivación, que ha sido destacada en varias ocasiones. Por último, consideramos también una ventaja importante el hecho de que ofrezcan información correcta y actualizada que ayudará al alumnado y al profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como limitaciones de estas herramientas, señalar las ya citadas sobre la no adaptación de los portales al alumnado con Necesidades Educativas Especiales y las escasas vías de comunicación entre usuarios. Otra limitación es que la mayoría de portales están en un único idioma, por lo que no se fomenta el plurilingüismo que tan importante es en la sociedad actual. Por último, señalar que la mayoría de los portales no ofrecen evaluación ni autoevaluación para el alumnado y, tampoco se suelen adaptar a los diferentes ritmos de aprendizaje que podemos encontrarnos en el aula.

Haciendo referencia a las limitaciones del presente estudio, hay que señalar los problemas encontrados a la hora de elaborar el instrumento de evaluación, así como las dificultades en el análisis de los portales educativos, puesto que se han tenido que elegir criterios que no nos hicieran caer en valoraciones personales. Por último, indicar las limitaciones temporales que implica investigar en un corto periodo de tiempo.

Como nuevas líneas para investigar en un futuro podemos señalar la necesidad de analizar la puesta en práctica de los portales educativos en el aula de clase, para observar si el rendimiento del alumnado mejora con su utilización. Otra línea de investigación podría ser el análisis de aplicaciones móviles relacionadas con la Educación Física, puesto que estas ofrecen una gran variedad de recursos. Por último, también se podría poner en práctica la utilización de dichas aplicaciones móviles en el aula, aunque este recurso tendría la limitación de la disponibilidad de teléfonos móviles por parte del alumnado.

En conclusión, esta investigación nos ha permitido analizar una serie de portales educativos, destinados al área de Educación Física y disponibles en la red. Llegados a este punto planteamos a modo de síntesis las conclusiones obtenidas del estudio:

- Los portales educativos encontrados en la red y destinados a la asignatura de Educación Física son numerosos.
- Las temáticas de los portales son variadas, predominando aquellos que ofrecen contenidos de actualidad.
- Los portales no suelen ofrecer diversidad de idiomas.
- Los enlaces en la mayoría de las ocasiones funcionan correctamente.
- No se suelen producir errores de funcionamiento del portal salvo contadas ocasiones.
- No se suelen ofrecer canales de comunicación entre los usuarios, pero si los hay para comunicarse con el creador aunque no suelen ser muy numerosos los medios ofrecidos.
- Se ofrecen multitud de servicios dentro de los portales educativos.
- El acceso a los portales es sencillo.
- Los materiales ofrecidos, normalmente, no se pueden modificar.
- Para navegar en el portal hay que ir abriendo pestañas o accesos directos para encontrar la información.

- Los aspectos estéticos son de gran calidad, puesto que los colores, imágenes y texto son adecuados, correspondiéndose con el contenido que se está trabajando.
- No se suelen producir discriminaciones por sexo ni por edad.
- Las actividades suelen ser variadas, siendo motivadoras para el alumnado, profesorado y público en general.
- La información en la mayoría de las ocasiones es correcta, actual y de interés general.
- Las actividades no siempre se adaptan a distintos ritmos de aprendizaje.
- Los portales no suelen ser accesibles para personas con Necesidades Educativas Especiales.
- Normalmente los portales no suelen ofrecer evaluación o autoevaluación para el alumnado.
- La cantidad de información es la correcta.
- Se presentan actividades para distintos tipos de agrupamiento.

6.- REFLEXIONES PERSONALES SOBRE LA EXPERIENCIA DEL TFM

La realización de este Trabajo de Fin de Máster ha supuesto un duro esfuerzo, debido en primer lugar a las dificultades geográficas en las que me encontraba, que no me permitían acudir a un centro educativo para realizar una investigación en un contexto real y, en segundo lugar, por la escasez de información sobre la temática que hemos abordado, así como al poco tiempo disponible para la elaboración de un trabajo de esta envergadura.

Entre las dificultades o retos de este trabajo, en primer lugar me enfrenté a la elección del tema que, en un principio parecía un paso sencillo pero que no lo fue tanto. En un primer momento decidimos analizar tanto portales educativos como aplicaciones móviles pero tras realizar el análisis de los primeros fuimos conscientes de que teníamos bastante información, y que el estudio de las aplicaciones se podría llevar a cabo en futuras investigaciones. He aprendido que este tipo de imprevistos se producen en cualquier investigación, por lo que adapté mi trabajo de la mejor manera a los aspectos en los que finalmente nos centraríamos.

Mis escasos conocimientos en el ámbito de la investigación ha sido otro de los retos a los que me he enfrentado, puesto que continuamente tenía que estar consultando

en la red o a mi tutora sobre los pasos que tenía que ir siguiendo. El último de los retos fue elaborar el instrumento de evaluación, ya que no teníamos ninguno ya elaborado y que nos pudiera ser de utilidad.

Como aspectos positivos a destacar, indicaría la utilidad de algunas de las asignaturas de este máster, puesto que en ciertos momentos de la investigación he acudido a la teoría de asignaturas impartidas para contrastar información.

Desde un primer momento tuve el apoyo incondicional de mi tutora Concepción Riera Quintana, que se adentró conmigo en la exploración de una realidad nueva que finalmente ha sido fructífera.

En general la experiencia vivida en la elaboración de este TFM ha sido muy satisfactoria, puesto que he adquirido nuevas capacidades como investigadora, he construido conocimientos vitales para mi desarrollo profesional y he superado uno de los retos que más miedo me imponía cuando comencé este máster, elaborar este trabajo.

7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. y Castañeda, L. (2013). El ecosistema pedagógico de los PLEs. En L. Castañeda, y J. Adell, (Eds). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. (pp.29-52). Alcoy: Marfil.
- Ambrós, Q.P.; Foguet, O.C., & Rodríguez, J.L.C. (2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual. *Apunts. Educación física y deportes*, 3(113), 37-44.
- Area, M. (2003). De los webs educativos al material didáctico web. *Revista comunicación y pedagogía*, 188, 32-38.
- Area, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *RELATEC*, 16 (2), 13-28.
- Barahona, J.D. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. *Revista educación física y deporte*, 2(31),1047-1056.
- Boneu, J.M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1).
- Cepeda, O.; Gallardo, I.M., & Rodríguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *RELATEC*, 16 (2), 79.95.

- Coates, H.; James, R. y Baldwin, G. (2005). A critical examination of the effects of Learning Management Systems on university teaching and learning. *Tertiary Education and Management*, 11(1), 19-36.
- Codina, L. (2000). Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos. *Revista Española Documentación Científica*, 23(1), 9-44. <http://dx.doi.org/10.3989/redc.2000.v23.i1.315>
- Colás, M.P.; Romero, S. y Pablos, J.D. (Coord.). (2007). *Educación física, deporte y nuevas tecnologías*. Andalucía: Junta de Andalucía. Consejería de Turismo, Comercio y Deporte. Andalucía.
- Costa, V., Di Domenicantonio, R.M., & Vacchino, M.C. (2010). Material educativo digital como recurso didáctico para el aprendizaje del Cálculo Integral y Vectorial. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 21, 173-185.
- Crescenzi, L., & Grané, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de 0 a 8 años. *Comunicar*, (46), 77-85.
- Dans, E. (2009). Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 6(1), 22-30.
- Enriquez, J.G., & Casas, S.I. (2014). Usabilidad en aplicaciones móviles. *Informes Científicos-Técnicos UNPA*, 5(2), 25-47.
- Ferreres, C. (2011). *La integración de las tecnologías de la información y de la comunicación en el área de la educación física de secundaria: análisis sobre el uso, nivel de conocimientos y actitudes hacia las tic y de sus posibles aplicaciones educativas*. Tesis Doctoral Inédita. Universitat de Rovira i Virgili.
- García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. *Blog Universia*. <http://formacion.universiablblogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>
- García-Valcárcel, A.; Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74.
- Gértrudix, F. (2006). Los portales educativos como fuente de recursos materiales. *Revista ICONO14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 107-124.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). BOE núm. 295, de 10/12/2013.
- López Carreño, R. (2007). Los portales educativos: clasificación y componentes. In *Anales de documentación*, 10 (10), 233-244.

- Marqués, P.R. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 2-15.
- Martínez-Rojas, J.G. (2008). Las rúbricas en la evaluación escolar: su construcción y su uso. *Avances en medición*, 6, 129-138.
- Meléndez, C.F. (2013). Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0.
- Orden, E. C. D. (2015). 65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín oficial del Estado*, 25(29), 6986-7003.
- Papert, S. (1993). *The Children's Machine. Rethinking School in the Age of the Computer*. New York: Basic Books.
- Perlman, D.; Fisette, J.y Collier, C. (2013). Are you Looking at me? Assessing Student Participation within Physical Education. *Active and healthy magazine*. 20 (3-4), 19-21.
- Puebla, J.D. (2015). *TIC y Educación Física*. Trabajo Fin de Máster inédito. Universidad de Cantabria.
- Rodríguez Quijada, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación Física. Una revisión teórica. *Sportis Scientific Technical Journal*, 1 (1), 75-86.
- Santana, P.; Nemiña, R.E., & Suelves, D.M. (2017). Análisis y evaluación de portales institucionales en España. Los casos de Canarias, Galicia y Valencia. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 29-48.
- Santos, J.A. (1992). *Estudio sobre las variaciones en el rendimiento en equipos de voleibol de élite a través de la información obtenida mediante un sistema estadístico informatizado*. Tesis Doctoral Inédita. Universidad de Granada.
- Sardelich, M.E. (2006). *Las nuevas tecnologías en educación: aplicación e integración de las nuevas tecnologías en el desarrollo curricular*. Vigo: Ideaspropias.
- Sharp, B. (1996). The use of computers in sports science. *British Journal of Educational Technology*, 27 (1), 25-32.

ANEXO 1: Guía de análisis

Las dimensiones objeto de estudio son las que aparecen a continuación, hay que señalar que aquellos aspectos que tienen el símbolo * son en los que se emplearán rúbricas de evaluación.

Datos:

- Nivel educativo al que está destinado el portal: en algunos portales se especifica el nivel al que están destinados, pero en otros no, en el segundo caso indicaremos según el contenido del portal el nivel en el que se podría utilizar.
- Contexto en el que se puede utilizar: aquí señalaremos el lugar en el que se pueden utilizar o llevar a la práctica como por ejemplo el aula, patio, casa o biblioteca.
- Usuarios: algunos portales especifican los destinatarios del mismo, pero en otros no se hace referencia a los usuarios, por lo que indicaremos para quien está pensado el portal según la información que encontremos en el mismo. Añadir que en la tabla de análisis incluiremos para quien es útil pedagógicamente.
- Temática: aquí encontraremos temas diversos como hábitos de vida saludables, alimentación, deportes, localización, bailes, entre otros.
- Idioma/s: aquí se indicará el número de idiomas utilizados en el portal.
- Dirección del portal.
- Autoría (datos y autores): en este aspecto se señalarán los creadores del portal educativo. En el posterior análisis estos datos se clasificarán en portales pertenecientes a instituciones públicas y a organizaciones privadas.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces:* se tendrá en cuenta si los enlaces funcionan correctamente o si por el contrario generan algún tipo de problema. Para este aspecto se ha elaborado una rúbrica de evaluación, pero tenemos que señalar que según la cantidad de enlaces que tiene la página se le ha dado un valor u otro, puesto que no es lo mismo que un portal posea escasos enlaces y alguno falle a que un portal tenga un amplio abanico de enlaces y de manera puntual uno de ellos no funcione.
- Comunicación entre los usuarios:* este aspecto será evaluado mediante una rúbrica y se tendrán en cuenta la cantidad de medios que tienen los usuarios para comunicarse entre sí.

- Comunicación con los creadores del portal:* al igual que el anterior, será evaluado de la misma manera y se tendrá en cuenta los medios que los usuarios poseen para comunicarse con el creador del portal.
- Servicios ofertados:* como los anteriores se evaluará mediante rúbrica y aquí revisaremos si el portal dispone de servicios como por ejemplo: agenda de eventos, noticias, recursos para docentes, recursos para alumnos, normativa, buscador interno, ayuda, lugar de preguntas frecuentes...
- Facilidad de acceso:* evaluado mediante rúbrica y se tendrá en cuenta si se necesita descargar algún programa para poder acceder al contenido del portal.
- Facilidad de uso:* también evaluado por rúbrica. En este aspecto partimos de que todos los portales son sencillos de utilizar, pero hemos tenido que elaborar una rúbrica que concretara un poco más en este aspecto, puesto que no es lo mismo acceder directamente al contenido tras introducir el enlace, que dar varios pasos para llegar al mismo.
- Posibles errores: Este es el único aspecto de la dimensión funcional que no se evalúa mediante rúbrica y aquí se señalarán todos los errores que se produzcan mientras que estamos utilizando el portal educativo.
- Modificación del material: se señalará si el material que ofrece el portal se puede cambiar o modificar por los usuarios.
- Mapas de navegación:* aspecto evaluado mediante rúbrica y en el que se analizará la estructura de la página, teniendo en cuenta si nos guía en todo momento, donde tenemos que ir pulsando para llegar a la información, si hay que ir abriendo pestañas para encontrarla, si al abrir las pestañas no llegamos a la información que se indica o si no existen pestañas ni indicaciones sobre los lugares a los que tenemos que acceder.

Aspectos estéticos:

- Diseño:* evaluado mediante rúbrica y en los que se analiza más concretamente los colores que se utilizan, si el texto contrasta con el fondo, si aparecen imágenes y la calidad de las mismas y finalmente si se corresponden con el contenido que se está trabajando.

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: este aspecto no puede ser evaluado mediante una rúbrica puesto que no podríamos determinar un criterio fiable para el mismo, ya que no todos los usuarios tienen la misma opinión sobre si un portal es llamativo o no. De esta manera aquí se señalará si el portal puede llamar la atención de los destinatarios.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios:* evaluado mediante rúbrica teniendo en cuenta si la información es apta para los destinatarios.
- Información correcta: aquí señalaremos si la información presenta erratas o si es adecuada.
- Información actual: tendremos en cuenta si los datos son recientes o actuales y de interés.
- No existen discriminaciones de sexo y edad:* evaluado mediante rúbrica teniendo en cuenta si existen algún tipo de discriminaciones hacia la ciudadanía.
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: aquí se tendrá en cuenta si las actividades que se presentan están adaptadas o no para utilizar con el alumnado que posee diferentes ritmos de aprendizaje. Se señalará si el portal posee distintos niveles de complejidad.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: hemos tenido en cuenta si la página se adapta a este tipo de usuarios, como por ejemplo si ofrece la posibilidad de aumentar el tamaño de la letra para personas con problemas de visión. Pero además señalaremos si el portal posee algún apartado específico para este alumnado.
- Diferentes tipos de actividades:* evaluado mediante rúbrica teniendo en cuenta la diversidad de actividades del portal.
- Evaluación: donde señalaremos si el portal oferta alguna evaluación para el alumnado.
- Autoevaluación: el portal ofrece autoevaluación para los usuarios.
- Contenidos: aquí señalaremos los contenidos que se trabajan.
- Cantidad de información: haremos referencia a la proporcionalidad de información encontrada en el portal.
- Objetivos: en este apartado si la página ofrece los objetivos de la misma se plasmarán tal cual aparecen, pero si no se señalan serán elaborados atendiendo a los contenidos e información proporcionada por el portal.

- Agrupamiento: señalaremos los agrupamientos en los que se pueden llevar a cabo las actividades propuestas.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: se señalarán aquellas cosas que se echen en falta.
- Aspectos a destacar: se indicará aspectos remarcables.

ANEXO 2: Rúbricas de evaluación

Tabla 8

Aspectos funcionales

Aspectos funcionales	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces*	Todos los enlaces funcionan perfectamente sin ningún problema.	Un enlace no funciona (portal con pocos enlaces). Cuatro enlaces no funcionan (portal con muchos enlaces).	Dos enlaces no funcionan (portal con pocos enlaces). De cinco a diez enlaces no funcionan (portal con muchos enlaces).	La mayoría de los enlaces no funcionan
Comunicación entre los usuarios (chat, foro, correo electrónico...)	Ofrece más de cuatro canales de comunicación	Ofrece tres o cuatro canales de comunicación	Ofrece dos o tres canales de comunicación	No ofrece ningún canal de comunicación
Comunicación con los creadores del portal	Existen tres vías o más para la comunicación con los creadores	Existen dos vías de comunicación.	Solo nos podemos comunicar con el creador mediante una vía.	No existe ninguna forma para comunicarnos con el creador.
Servicios ofertados	Ofrece 3 o más servicios	Ofrece 2 servicios.	Ofrece 1 servicio	No ofrece ningún tipo de servicios.
Facilidad de acceso	No hay que descargar ningún programa para acceder.	Hay que descargar un programa.	Hay que descargar dos programas	Es necesario descargar tres o más programas.
Facilidad de uso	El enlace lleva directamente al contenido	Ofrece enlace al contenido tanto por accesos directos como por desplegables	Accedemos al contenido mediante accesos directos o desplegables	Accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web
Mapas de navegación estructurados	El portal nos guía en todo momento indicando donde debemos pulsar	Encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información	Encontramos las pestañas pero al abrirlas no llegas al lugar indicado	No existen indicaciones sobre los lugares a los que tenemos que acceder

Tabla 9

Aspectos estéticos

Aspectos estéticos	3	2	1
Diseño			
Colores	Los colores que se utilizan son nítidos	Los colores en algunas ocasiones no son nítidos	Los colores no son nítidos
Texto	El texto contrasta con el fondo	En algunas ocasiones el texto no contrasta con el fondo	El texto nunca contrasta con el fondo
Imágenes	Aparecen imágenes	Solo en algunas ocasiones encontramos imágenes	No existe ninguna imagen
Calidad de las imágenes	La calidad de las imágenes es alta	Las imágenes en algunas ocasiones no tienen buena calidad	Las imágenes tienen una calidad muy baja
Correspondencia de las imágenes con el contenido	Todas las imágenes se corresponden con el contenido	Algunas imágenes no se corresponden con el contenido	Ninguna imagen se corresponde con el contenido

Tabla 10

Aspectos pedagógicos

Aspectos pedagógicos	4	3	2	1
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	Todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios	Aparecen dos contenidos que no son adecuados a los destinatarios	Aparecen tres contenidos que no son apropiados a los destinatarios	Hay más de cuatro contenidos que no son apropiados a los destinatarios
No existen discriminaciones	Aparecen tanto hombres como mujeres en el portal	Solo en una ocasión aparece información o imágenes que discrimine a uno de los dos sexos	En dos ocasiones aparece información o imágenes que discrimine a uno de los dos sexos	Únicamente aparecen hombres / únicamente aparecen mujeres
Diferentes tipos de actividades	Existen cuatro o más tipos de actividades	Hay tres tipos de actividades distintas	Hay dos tipos de actividades diferentes	Solo hay un tipo de actividad

ANEXO 3: Descripción y análisis de los portales educativos

Activilandia: es una página dedicada a la alimentación, los hábitos de vida saludables y el ocio activo, destinada a prevenir la obesidad infantil y el sobrepeso. Hay que señalar que también tenemos la posibilidad de descargar la aplicación móvil.

Tras pulsar en el enlace <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/> lo primero que nos llama la atención es que esta página tiene en todo momento un sonido que capta la atención de los usuarios. En el fondo se puede observar la imagen de un parque de atracciones. En la parte izquierda de la pantalla encontramos un vídeo de presentación en el que se explica que nos encontramos en un parque de atracciones en el que aprenderemos sobre deporte, alimentación o actividades al aire libre. También indica a los usuarios que pueden jugar, encontrar música, ideas, realizar descargas, etcétera y los invita a explorar en cada una de las opciones que esta herramienta posee. El portal ofrece gran variedad de movimiento puesto que se puede pulsar en cualquier lugar para acceder a los juegos e información.

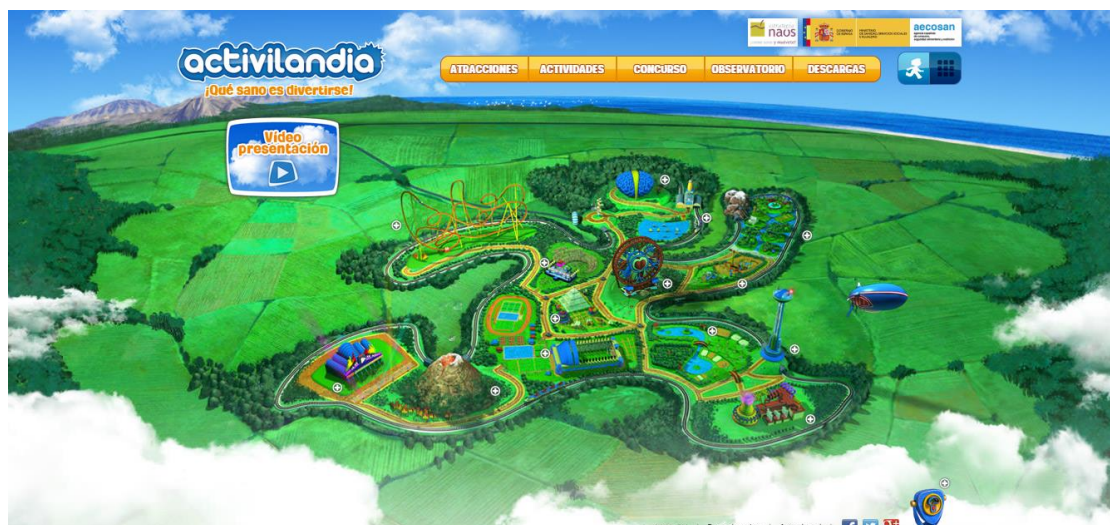


Figura 15: Activilandia

Indicar que en la parte inferior derecha encontramos una lupa para poder ver las atracciones más cerca, de esta manera los alumnos con algún tipo de problema de visión tendrán más facilidad para utilizar la página.

En la parte superior de la pantalla encontramos varias pestañas. La primera de ellas es “atracciones” y se corresponden con las que se pueden ver en la imagen del parque. El usuario tiene la opción de ir clicando sobre los dibujos o sobre la pestaña.

Dentro de cada una de las atracciones encontramos, en primer lugar, un vídeo que nos explica el contenido de esa atracción, con una duración aproximada de 1:24 minutos, un juego (con sonido) sobre la temática, en el que primero se dan las indicaciones sobre el juego y seguidamente se puede comenzar a jugar. Por último en todas las atracciones aparece un pdf descargable sobre el contenido que se está trabajando. Hay que señalar que tanto en todos los juegos como en los descargables, al pulsar sobre los mismos se pide permiso para que se abran en otra pestaña.

Las atracciones que encontramos son: “Imaginatorium” (descubrirás el poder de tu mente creativa), “emoción al límite” (expresar las emociones), “la máquina de latir” (el corazón como motor), “escenario activilandia” (bailar, cantar y divertirnos a cualquier hora), “misión familias” (las familias activas son las protagonistas), “diverdeportes” (nos divertimos practicando ejercicio físico), “los requetebuenos” (cocina y comida), “fuerza y poder” (músculos, huesos y articulaciones llenas de energía) y “torre centenaria” (observar el futuro).

En la siguiente pestaña sobre “actividades” encontramos tres opciones (también se puede acceder a las mismas en la pantalla inicial de las atracciones) que son “cine de acción”, “parque de juegos al aire libre” y “laboratorio”. En “cine de acción” hay 10 videos dedicados al alumnado para su tiempo libre, entre ellos encontramos videos de hockey, surf o futbol entre otros. La siguiente opción es “parque de juegos al aire libre” con una serie de juegos tradicionales que el alumnado puede realizar en la calle, estos juegos están clasificados por edades. Estos juegos están explicados en un PDF descargable. La última opción de las actividades es “laboratorio” en el que se pueden descargar decálogos en PDF sobre ideas geniales.

A continuación encontramos la pestaña “concurso”, que incita al alumnado para que realice un dibujo con una propuesta de atracción para el parque y de esta manera consiga un premio según la categoría y la posición en la que quede.

Tras el concurso encontramos el observatorio en el que aparece toda la información sobre activilandia para los padres y docentes con la definición, objetivos, fichas descriptivas de las atracciones, contenido, finalidad, temas...

La última pestaña es la de descargas en la que podemos acceder a todos aquellos documentos que podemos descargar en cada una de las atracciones anteriores.

Cuando llevamos 45 minutos utilizando la página nos aparece un cartel con la siguiente información “¡Es hora de pasar a la acción!, ya llevas 45 minutos visitando la web, ¿qué te parece si lo dejas por hoy y pones en práctica todo lo que has aprendido? ¡Tienes muchas actividades para elegir! ¡Te esperamos mañana!”. Cuando estamos 1 hora en la página vuelve a aparecer un cartel informativo “¿Todavía sigues por aquí? Llevas una hora visitando la web, ¿no crees que ha llegado el momento de salir y pasar a la acción?, sal y pon en práctica las actividades que has aprendido, ¡hay muchas donde escoger! ¡Te esperamos mañana!”. Con estos carteles se ayuda a que el alumnado no esté más de 45 minutos sentado delante de la pantalla del ordenador y lo anima a que juegue en la calle empleando todo lo aprendido. A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: especificado por el portal, niños de 6 a 12 años (Educación Primaria).
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula o en casa.
- Usuarios: especificado en el portal para alumnado, docentes y familias.
- Temática: alimentación, hábitos saludables, ocio activo y cuidado del cuerpo.
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal: <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/>
- Autoría (datos y autores): creado bajo la Estrategia NAOS de la AECOSAN (Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición) del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*
- Comunicación con los creadores del portal: solo nos podemos poner en contacto con el creador mediante su página web.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de servicios como recursos para docentes, alumnos, normativa, ayuda, explicaciones. *

- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos a los juegos mediante accesos directos en la pantalla principal, así como mediante los desplegables.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. En la parte superior derecha encontramos dos botones para ir a todas las actividades y atracciones*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo además en aquellos casos en los que el texto es más pequeño aparecen bocadillos explicativos con un fondo en blanco, aparecen mucha variedad de imágenes, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora para el alumnado puesto que en todo momento tiene música que llama su atención, el contenido es de su interés y presenta actividades que son novedosas y variadas tanto individualmente como en grupo.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés, puesto que aparece información que es relativamente reciente como deportes actuales o hábitos saludables, además intenta rescatar juegos del pasado para ser actuales.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: en el apartado de información aparece “información para padres” en lugar de para padres y madres o para familia. Además en las actividades de fuerza aparece la imagen de un niño y en la actividad de cantar y bailar una niña. No existen ningún tipo de discriminación por edad. *

- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: las actividades son sencillas y al encontrar diferentes tipos de atracciones (actividades) el alumnado puede acceder a la que considere oportuna o más le llame la atención, seleccionando las que se adapten a su nivel.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página está adaptada a aquellos niños que tienen dificultades de visión puesto que la información también se proporciona de manera oral, tiene audios continuos y en la parte inferior encontramos una lupa que ayuda a ver las atracciones en un tamaño mayor.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: únicamente encontramos los juegos que pueden completarse de manera satisfactoria o no.
- Contenidos: trata contenidos muy amplios referidos a deportes, hábitos alimenticios, salud y además pretende desarrollar en el alumnado no solo conocimientos sino también procedimientos y actitudes. También se fomentan las competencias clave como aprender a aprender, competencia digital o sentido de iniciativa y espíritu emprendedor entre otras.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada atracción encontramos unas líneas explicativas de sobre la temática, seguidamente el vídeo explica los contenidos del tema y posteriormente se ponen en práctica mediante los juegos que también poseen información.
- Objetivos: el objetivo principal es sensibilizar e informar sobre cómo poder adquirir ciertos hábitos saludables para poder prevenir el sobrepeso y la obesidad infantil y contribuir a que los niños y las familias con niños, modifiquen algunos hábitos y adopten estilos de vida más saludables. El resto de objetivos son:
 - Promover una alimentación saludable, variada con menos calorías y equilibrada.
 - Reducir el sedentarismo fomentando la práctica de actividad física habitual o regular.
 - Promocionar la salud y prevenir el sobrepeso y la obesidad.

- Agrupamiento: los juegos son para trabajarlos individualmente, pero los vídeos y las actividades descargables pueden ser realizadas en grupo.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir actividades para alumnos con Necesidades Educativas Especiales.
- Aspectos a destacar: las imágenes, el contenido y el diseño en general llama la atención de los usuarios. Otro aspecto a destacar es la aparición del mensaje que indica a los usuarios que llevan 45 minutos jugando y posteriormente 1 hora, puesto que incita a los niños a dejar el ordenador y salir a practicar lo aprendido.

Rúbrica de evaluación

Tabla 11

Rúbrica Activilandia

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador			X	
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso		X		
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo			X	
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Con la comida sí se juega: es un proyecto educativo que pretende evitar la obesidad infantil a través del juego educativo interactivo y además promueve los hábitos de vida saludables. Existe la posibilidad de descargar la aplicación móvil.

Tras acceder a la dirección <http://www.conlacomidasisejuega.org/> nos aparece en la parte superior de la pantalla las opciones “con la comida sí se juega”, “alimentación saludable”, “consumo responsable”, “acerca de”, “info”, “el juego”, “blog” y “contacto”.



Figura 16: Con la comida sí se juega.

Si accedemos en cualquier momento a la primera opción “con la comida sí se juega” nos llevará a la página principal. La opción “alimentación saludable” nos explica la importancia de llevar a cabo una alimentación saludable, el concepto de salud, se describe qué es una dieta saludable, los factores causantes de la obesidad, la importancia de realizar actividad física y por último se dan algunos consejos para tener una buena alimentación. La opción de “consumo responsable” la Asociación General de Consumidores, ASGECO CONFEDERACIÓN, explica a los usuarios la importancia de tener un consumo responsable de los alimentos y da algunos consejos como “asegúrese de la calidad de lo que compra, de cara a adquirir bienes más saludables y duraderos” o “infórmese acerca de las repercusiones sociales y medioambientales de los bienes y servicios. Pide información. Es su derecho” entre otros. La opción “acerca de” explica los objetivos y fines del programa, así como a quien va dirigido. Seguidamente la opción “info”, ofrece información para padres y profesores sobre la dieta saludable, la pirámide de los alimentos, algunas recomendaciones para la dieta saludable, las veces que se deben comer al día en la que se indican en cada comida algunas recomendaciones y por último el decálogo de la estrategia NAOS del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. La opción “el juego” nos explica en qué consiste el juego central de esta página y los beneficios que puede aportar al alumnado. En la opción “blog” encontramos una serie de publicaciones a modo de blog, aparece el título de cada una y si pulsamos sobre la misma nos aparece la información completa. La primera que encontramos es la

posibilidad de descargar la aplicación móvil, si pulsamos sobre la misma nos ofrece más información, tras esta publicación encontramos otra sobre el colegio Bernadette y así sucesivamente con el resto de publicaciones. La última opción es la de “contacto” en la que aparece toda la información sobre la página, dirección, mapa, oficina, contacto... Hay que señalar que dentro de cada una de las opciones, en la parte derecha de la pantalla, vuelven a aparecer las mismas opciones para poder acceder a las mismas también desde este lugar.

Si volvemos a la página principal, en la parte izquierda de la pantalla encontramos las palabras “Juega” rodeadas de alimentos, si pulsamos sobre estas palabras nos aparece una opción para descargar un complemento de Adobe Flash Player (si no lo tenemos instalado) seguidamente nos aparece el juego. Podemos elegir las opciones “desarrollo del juego”, “información padres” o “comienza a jugar”.



Figura 17: Juego de con la comida si se juega.

Si pulsamos en la primera “desarrollo del juego” se explica el funcionamiento del juego. En la opción “información padres” se describen los conceptos de dieta saludable, la pirámide de los alimentos, recomendaciones, las veces que debemos comer al día, un decálogo de recomendaciones nutricionales, la actividad física en el niño y por último hábitos familiares. Si pulsamos en la última opción “comienza a jugar” en primer lugar nos aparecen 3 preguntas tipo teste relacionadas con el desayuno, si la respuesta es correcta se suman 30 puntos y si es incorrecta nos quedamos igual Seguidamente encontramos una pirámide de la alimentación en la que hay que colocar cada alimento y actividad física en su correspondiente escalón. Tras esta actividad tenemos que formar un puzle. A continuación vuelven a aparecer 3 preguntas tipo test, una pirámide y un puzle

pero ahora relacionada con el almuerzo o comida y así sucesivamente con el resto de comidas, es decir, con la merienda, cena y finalmente el fin de semana. En la parte inferior del juego encontramos en el lado izquierdo un pequeño resumen de los elementos colocados en la pirámide de la alimentación, a la derecha de la misma una pila con la energía (puntos) que vamos obteniendo, a su lado un cronómetro de dibujos, al lado del mismo un botón de ayuda que nos da información sobre la pregunta en la que nos encontramos y finalmente al lado de la ayuda tenemos una tabla que nos indica la comida del día por la que vamos. Cuando finalizamos el juego nos aparece un resumen con los puntos totales, los puntos que se han logrado, la energía perdida, el tiempo tardado y la penalización. También tenemos un ránking con la puntuación de las personas que han jugado previamente.

Volviendo de nuevo a la página principal al lado de las palabras “juega” tenemos las opciones “alimentación saludable”, “consumo responsable” e “información” que nos lleva a las mismas opciones explicadas anteriormente. Si bajamos en la pantalla encontramos noticias que se corresponde con la información que aparecen en la opción “blog”, contacto y redes sociales para compartir información sobre la página.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado

Datos:

- Nivel educativo: se especifica en el portal, para niños de entre 8 y 13 años (Educación Primaria).
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula o en casa.
- Usuarios: especificado en el portal para alumnado, docentes y familias.
- Temática: alimentación, hábitos saludables y consumo responsable.
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal: <http://www.conlacomidasisejuega.org/>
- Autoría (datos y autores): El presente proyecto ha sido subvencionado por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad/ Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición, siendo su contenido responsabilidad exclusiva de ASGECO (Asociación General de Consumidores).

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: comunicación mediante las redes sociales Facebook y Twitter.*
- Comunicación con los creadores del portal: nos podemos poner en contacto con el creador mediante el apartado de contacto, dirección, teléfono e e-mail.*
- Servicios ofertados: ofrece recursos para docentes y padres, ayuda y explicaciones. *
- Facilidad de acceso: únicamente hay que descargar o actualizar un complemento de Adobe Flash Player para poder jugar. *
- Facilidad de uso: accedemos al contenido, es decir, tanto a los juegos como a la información directamente desde la página principal mediante accesos directos y desplegados.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. *

Aspectos estéticos:

- Diseño: todos los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, no hay mucha variedad de imágenes, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora para el alumnado puesto que los colores e información pueden resultar llamativos para el alumnado, posee actividades novedosas y del interés del alumnado que se pueden realizar tanto individualmente como en grupos.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.

- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés, puesto que aparece información que es relativamente reciente como hábitos saludables o consumo responsable.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: aparece un solo aspecto discriminatorio en el apartado de información aparece “información para padres” en lugar de para padres y madres o para familia. En todos los demás conceptos e imágenes no existen discriminaciones. Tampoco existe ningún tipo de discriminación por edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: no existe la posibilidad de distintos ritmos de aprendizaje en el juego propuesto.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no tiene ningún tipo de adaptación para este tipo de alumnado.
- Diferentes tipos de actividades: solo encontramos actividades tipo test, para completar una pirámide de la alimentación y un puzle.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: únicamente tenemos la puntuación obtenida al finalizar el juego.
- Contenidos: trata contenidos muy amplios referidos a hábitos alimenticios, salud, consumo responsable y además pretende desarrollar en el alumnado no solo conocimientos sino también procedimientos y actitudes. También se fomentan todas las competencias clave.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada una de las opciones encontramos información referida a diferentes conceptos y también se explica de manera detallada el funcionamiento del juego.
- Objetivos: el objetivo de esta página es luchar contra la obesidad infantil a través de un juego educativo interactivo que promueve hábitos de alimentación saludables, dirigido a la población infantil comprendida en una franja de edad de entre 8 y 13 años, informándoles sobre las pautas nutrición adecuadas según el momento del día y la actividad física.
- Agrupamiento: los juegos son para trabajarlos tanto individualmente como en grupo.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir actividades para alumnos con Necesidades Educativas Especiales, adaptar la página a este alumnado e incluir más tipología de actividades.
- Aspectos a destacar: la información, contenido e imágenes en general llama la atención.

Rúbrica de evaluación

Tabla 12

Rúbrica Con la comida si se juega

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios			X	
Comunicación con el creador	X			
Servicios	X			
Acceso		X		
Uso		X		
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)		X		
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo		X		
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades		X		

Aprendemos a cuidarnos: es web con juegos y orientaciones para que el alumnado aprenda a cuidar su alimentación e higiene diaria.

Tras acceder al enlace <http://contenidos.educarex.es/mci/2008/32/index2.htm> nos aparece la imagen de una niña en el cuarto de baño y de un niño en la cocina, en el centro de la misma aparece el símbolo de play para pulsar sobre el mismo.



Figura 18: Aprendemos a cuidarnos

Tras acceder nos aparece un menú con una lista de 12 juegos, cuando pulsamos sobre los mismos lo primero que aparece en cada uno de ellos es el objetivo del juego. En la parte superior derecha tenemos el dibujo de una cara con las palabras menú de juegos y en la parte inferior derecha el símbolo de play para comenzar a jugar. Cuando pulsamos en dicho botón nos aparece el nivel de dificultad que podemos elegir, señalando que por lo general hay dos niveles de dificultad y tres juegos por nivel, teniendo en total seis opciones para jugar. Algunos juegos tienen menos opciones de nivel.



Figura 19: Niveles

Si comenzamos por el primer nivel y el primer juego, cuando completemos el mismo podemos pasar automáticamente al segundo juego de dicho nivel y tras completar todo el nivel se continúa también de manera inmediata con el nivel dos. Además de la elección del nivel en esta pantalla también se explica el funcionamiento del juego. Los juegos son los que se describen a continuación:

El primer juego es “alimentos emparejados” se trata de ir levantando imágenes de alimentos para encontrar la pareja.

El juego segundo es “la dieta mediterránea” en el que aparecen imágenes de alimentos para señalar si se puede ingerir dicho alimento o si por el contrario es perjudicial para la salud.

El tercer juego es “sopa de letras” en la que se tienen que buscar en la sopa alimentos o instrumentos necesarios para la higiene corporal.

El cuarto juego es “aprendemos a vestirnos” en el que aparece la imagen de un niño para que se le coloque la ropa para ir al colegio.

El quinto juego es “alimentos que debemos tomar”, aparecen una serie de imágenes de comidas que tienen que ser colocadas en el lugar correspondiente, es decir, todos los días, 3-4 veces, 2-3 veces y muy poco.

El sexto juego es “coloreando” en el que aparecen dibujos de alimentos y elementos del cuarto de baño para colorearlos.

Seguidamente el séptimo juego es “todo lo necesario para el aseo”, aparecen una serie de dibujos para colocar los necesarios dentro de una bolsa de aseo.

El octavo juego es “para qué sirve” van apareciendo imágenes y diferentes frases para indicar su utilidad por ejemplo una ducha para ducharse.

El noveno juego es “nuestra higiene diaria”, aparecen imágenes con los nombres lavarse las manos, lavarse los dientes, ducharse y peinarse para colocarlo antes o después de cada una de las comidas.

El décimo juego es “carrera de obstáculos”, en el que van apareciendo preguntas con diferentes opciones, si las vamos contestando bien se va avanzando hasta llegar a la meta.

El undécimo juego es “piojos fuera del colegio” en el dibujo de una niña aparecen piojos en movimiento que hay que tocar para eliminarlos.

El último juego es “alimentación sana y saludable”, aparecen una serie de dibujos para colocar el primer plato, el segundo plato y el postre en cada comida del día.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado

Datos:

- Nivel educativo: no se especifica y se podría utilizar en Educación Infantil y Educación Primaria.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula y en casa.
- Usuarios: no se especifica y está pensado para el público en general.
- Temática: alimentación, hábitos saludables e higiene corporal.
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal: <http://contenidos.educarex.es/mci/2008/32/index2.htm>
- Autoría (datos y autores): gobierno de Extremadura.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*
- Comunicación con los creadores del portal: no existe ningún canal de comunicación con los creadores.*
- Servicios ofertados: solo se ofrecen los juegos. *
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: tras pulsar en el enlace se accede directamente al juego.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: los juegos se van abriendo indiferentemente para comenzar a jugar.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, aparecen mucha variedad de imágenes, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora para el alumnado puesto que las imágenes llaman su atención y la cantidad de juegos es variada.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: únicamente en el juego de “piojos fuera del colegio” aparece solamente la imagen de una niña. No existe ningún tipo de discriminación por edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: las actividades presentan varios niveles para elegir la dificultad que se desea.

- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada para este tipo de usuarios, aunque al poseer actividades para distintos ritmos de aprendizaje estos alumnos podrán realizarlas sin ninguna dificultad.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no hay ninguna autoevaluación.
- Contenidos: alimentación, hábitos saludables e higiene corporal.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada juego se explica el objetivo del mismo así como el funcionamiento.
- Objetivos:
 - Realizar estrategias para conseguir una concienciación de los niños y niñas en la defensa de la salud.
 - Conocer los principios de una dieta equilibrada y sana (dieta mediterránea).
 - Fomentar la interiorización de la higiene diaria.
 - Concienciar al alumnado de la importancia del conocimiento y cuidado de su propio cuerpo.
 - Fomentar el conocimiento de los alimentos que debemos tomar.
 - Distinguir y conocer los objetos de higiene que hay en el cuarto de baño.
 - Conocer los alimentos sanos que debemos tomar.
 - Familiarizarnos con los objetos de limpieza.
 - Interiorizar la diversidad de productos de higiene personal que usamos en los distintos momentos del día.
 - Afianzar el aprendizaje y uso adecuado de los distintos productos de higiene personal.
 - Potenciar el interés del niño/a en el respeto a su propio cuerpo.
 - Conseguir una concienciación de las familias, alumnos/as y de la comunidad educativa, para realizar acciones encaminadas a la higiene.
 - Fomentar la alimentación saludable y completa mediante el uso de todos los grupos alimenticios.

- Agrupamiento: los juegos son para trabajarlos individualmente, por parejas, tríos o grupos.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir actividades para alumnos con Necesidades Educativas Especiales, adaptar la página a este tipo de alumnado, así como incluir un apartado concreto para padres y familias.
- Aspectos a destacar.

Rúbrica de evaluación

Tabla 13

Rúbrica aprendemos a cuidarnos

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador				X
Servicios			X	
Acceso	X			
Uso	X			
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo		X		
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Ludos: es un recurso educativo multimedia, en línea para el alumnado de Educación Primaria, profesorado y público, destinado a la alimentación saludable, el juego limpio, Educación Física, hábitos de higiene, ejercicio físico, coordinación óculo-manual, capacidades motrices entre otras.

Cuando accedemos en la dirección <http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/> encontramos una imagen que nos da la bienvenida a este proyecto educativo. En la parte superior de la pantalla tenemos información sobre los órganos responsables de este proyecto y debajo de los mismos encontramos las opciones “profesorado”, “alumnado” y “público”.



Figura 20: Ludos principal

Accediendo a la opción “profesorado” tenemos diferentes opciones:



Figura 21: Ludos profesorado

Como se puede visualizar en la imagen, la primera de ellas es “presentación” en la que se describe el propósito de este proyecto, los usuarios, criterios de selección del currículo, objetivos, contexto de utilización, organización de los recursos en el área del alumnado y por último los principios de diseño de los objetivos de aprendizaje. La siguiente opción es “guías didácticas” en la que aparecen una serie de unidades didácticas clasificadas por ciclos y contenidos y que corresponden a cada uno de los objetos de aprendizaje disponibles en el área de “Alumnado”. Todas estas unidades didácticas pueden ser descargadas en formato PDF. Tras esta opción encontramos “Fit-calculadora” destinada al cálculo percentil para la batería de condición física. En ella podemos completar el curso académico, evaluación, grupo, número de clase, alumno, edad y sexo. A continuación mediante marcas se pueden completar el peso del alumno, talla, velocidad, salto, abdominales... tras rellenar estos datos si pulsamos en calcular nos aparece la puntuación correspondiente a cada campo, así como la media y una gráfica que puede ser interpretada. Añadir que se pueden escribir las observaciones que consideremos necesarias e imprimir los datos, borrarlos o volver a calcularlos. La siguiente opción dentro de “profesorado” es “unidades didácticas” en las que encontramos algunas

unidades para cada ciclo de Educación Primaria, en el primero sobre psicomotricidad, en el segundo de juegos populares y en el tercero de juegos alternativos e iniciación al voleibol. Seguidamente tenemos “catálogo de juegos” de diferentes deportes como atletismo, baloncesto, balonmano, fútbol, béisbol o patinaje entre otros. Si pulsamos en cada uno de los deportes encontramos un juego para poner en práctica en clase. Por último encontramos “documentos” con el baremo de Eurofit por edades y sexos (puede ser utilizado para “Fit-calculadora”), fichas de seguimiento para el alumnado de cada uno de los ciclos y boletín evaluativo e informativo final para cada ciclo.

En la opción “alumnado” accedemos a una imagen que contiene tres parques temáticos cada uno numerado del 1 al 3 que se corresponden al ciclo educativo, si pasamos el ratón por encima de cada uno de ellos nos dice el nombre del parque temático.

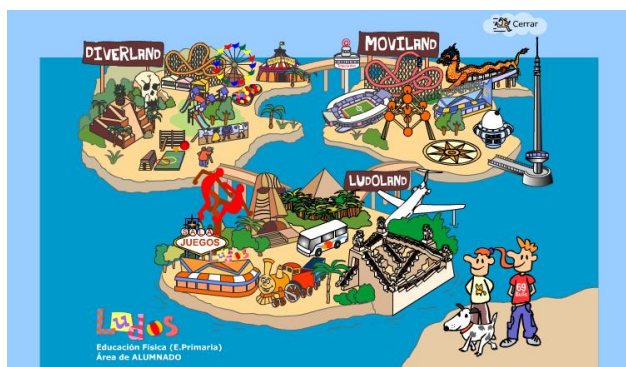


Figura 22: Ludos alumnado

El parque del primer ciclo es “Diverland”, tras pulsar en el mismo un niño que nos dice “hola, haz clic en los objetos si quieres jugar”. Los diferentes juegos que encontramos son “misterios del cuerpo humano”, “un día en el circo”, “laberinto frutal”, “la bola que mola”, “la feria”, “nos disfrazamos” y “descubre el gimnasio”. Si pasamos el cursor por encima de cada dibujo nos aparece el nombre del juego. Al acceder en cada juego en primer lugar aparece un personaje que nos da información sobre en qué consiste el juego y nos explica las normas del mismo, en algunos de ellos en primer lugar hay que aprender los conceptos y seguidamente ponerlos en práctica. Dentro de cada juego en la parte superior encontramos las opciones “actividades” que nos hace un resumen de las diferentes tipologías de actividades que hay dentro de cada juego, “favoritos” para marcar el juego como uno de nuestros preferidos, “sonido” para activarlo o desactivarlo, “imprimir” para poder tener impresa alguna imagen o aspecto concreto del juego, “ayuda” que nos vuelve a repetir la información sobre cómo se juega y “salir” que nos lleva a nuestro parque temático. También dentro del juego, en la parte inferior tenemos la

información “informe” en la que si pulsamos encontramos los datos con los resultados de todos los juegos, “aciertos”, “intentos” y “tiempo” de este juego y la imagen de una mano para pasar de actividad. En la parte superior de la pantalla principal de este ciclo (“Diverland”) encontramos las opciones “elige ciclo” para volver a la imagen principal con los tres parques temáticos y “salir” para abandonar el juego.

El segundo parque temático correspondiente al segundo ciclo es “Ludoland” de la misma manera que en el parque anterior nos indica el personaje que hagamos clic en los objetos si queremos jugar. Los juegos que tenemos dentro de este parque son “cómo mola la videoconsola”, “la gran pirámide”, “perdidos en Ludoland”, “juego limpio”, “de excursión a Ludoland” y “el templo de los siete amuletos”. Al igual que en el ciclo anterior, tras pulsar en el juego aparecen los personajes explicando su funcionamiento. Dentro de cada juego encontramos varias actividades y las opciones de la parte superior e inferior del juego son las mismas que en el ciclo anterior, cambiando la palabra “actividades” por “mapa”. Al igual que en el parque anterior en la parte superior tenemos las opciones para cambiar de ciclo y para salir del juego y si pasamos el ratón por encima de los juegos nos aparece el nombre de los mismos.

El funcionamiento del tercer parque temático es el mismo que en los dos anteriores, su nombre es “Moviland”. Las temáticas de este parque son “en busca del hueso perdido”, “moviendo la vida”, “alimentos olímpicos”, “no pierdas el norte”, “calentando motores”, “la pandilla investigadora”, “más alto, más fuerte y más rápido” e “iniciación al baloncesto”. El resto de opciones son las mismas que en los otros dos parques temáticos. La variedad de juegos y actividades dentro de cada parque temático es muy grande abarcando a conceptos que se trabajan en cada ciclo educativo en la asignatura de Educación Física.

En la última opción “público” encontramos las opciones:



Figura 23: Ludos público

“Presentación” que nos ofrece los perfiles de usuarios y la educación en valores a través de la asignatura de Educación Física. La siguiente opción es “padres deportivos” que nos da información sobre la alimentación, tipos de padres, padres deportivos y educar en valores. A continuación tenemos la opción “alimentación” que informa sobre los distintos tipos de alimentos, la dieta variada, el metabolismo, glúcidos, lípidos, proteínas, agua y sales minerales, vitaminas, fibra vegetal y consejos. Tras “alimentación” tenemos “actividad física y salud” que nos explica lo que se entiende por actividad física, diferentes tipos de actividades, efectos de la salud, reconocimiento médico, higiene postural y respiración y relajación. La última opción dentro de “público” es “deporte escolar” en el que se explica el concepto, el modelo educativo, el enfoque lúdico, métodos, iniciación deportiva, la escuela deportiva, el club deportivo, recreación y por último aparece la bibliografía.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: especificado en el portal para Educación Primaria.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, en casa, en el patio o en la biblioteca.
- Usuarios: especificado para alumnado, docentes y público.
- Temática: alimentación, hábitos saludables, ocio activo, cuidado del cuerpo, actividad física, coordinación óculo-manual, velocidad, salud, higiene corporal, normas de juego...
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal:
<http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/index.html>
- Autoría (datos y autores): Recurso educativo elaborado a través del Convenio Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*

- Comunicación con los creadores del portal: solo nos podemos poner en contacto con el creador mediante su página web.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de servicios como recursos para docentes, alumnos, normativa, ayuda, explicaciones...*
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos opciones que hay que ir abriendo para encontrar la información. En el apartado del alumnado hay que pulsar sobre los juegos para comenzar a jugar.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo además en aquellos casos en los que el texto es más pequeño aparecen bocardillos explicativos con un fondo en marrón claro que facilita su lectura, además aparecen mucha variedad de imágenes, la calidad de las mismas es alta y se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora tanto para el alumnado como para el profesorado y el resto de público puesto que ofrece una gran cantidad de recursos que son útiles para poner en práctica en el aula de clase. Respecto a las actividades del alumnado llaman su atención puesto que son novedosas, muy variadas y las imágenes y colores llaman su atención.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés, puesto que aparece información que es relativamente reciente.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existe ningún tipo de discriminación ni de sexo ni de edad. *

- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: al encontrarnos tres parques temáticos con diferentes niveles de dificultad, el alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje podrá acceder a aquellas que se correspondan con su nivel.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada para este tipo de usuarios, aunque al poseer actividades para distintos ritmos de aprendizaje estos alumnos podrán realizarlas sin ninguna dificultad.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: en el apartado de profesorado aparecen en cada guía didáctica un apartado de evaluación con sus correspondientes criterios e instrumentos de evaluación.
- Autoevaluación: en cada juego encontramos un historial en el que se almacenan los resultados obtenidos.
- Contenidos: trata todos los contenidos a impartir en la asignatura de Educación Física en Educación Primaria, es decir, salud, alimentación, higiene, velocidad, deportes etc.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada. Encontramos información para todos los usuarios y para el alumnado se dan una explicaciones previas a los juegos que pueden volver a ser repetidas si el alumno lo necesita.
- Objetivos:
 - Resolver situaciones problema simuladas utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias, velocidades, tempos, ritmos, secuencias, independencia segmentaria, coordinación óculo-manual, etc.
 - Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
 - Conocer y valorar los efectos beneficiosos y perjudiciales de la actividad físicas sobre la salud.
 - Adquirir hábitos de higiene, alimentación y ejercicio físico.
 - Fomentar la comprensión lectora como medio de búsqueda e intercambio de información y comprensión de las normas del juego.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área: trabajo de capacidades motrices y/o recopilación de información para fundamentar la práctica.
- Agrupamiento: los juegos son para trabajarlos tanto individualmente como en parejas, tríos o grupos.

Observaciones

- Aspectos a mejorar:
- Aspectos a destacar: está destinado a toda la comunidad educativa y toda la información que se ofrece es de interés para los usuarios.

Rúbrica de evaluación

Tabla 14

Rúbrica Ludos

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador			X	
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso				X
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

La Educación Física en Primaria: se trata de un sitio web que ofrece recursos educativos para el profesorado de esta etapa educativa.

Tras acceder a la dirección <http://jorgegarciagomez.org/> en primer lugar nos encontramos una definición de Educación en general y posteriormente de Educación física, después de esta introducción aparecen diferentes opciones con sus respectivos títulos y una imagen para acceder a las mismas.



Figura 24: La Educación Física en Primaria

La primera opción es “primer ciclo” en la que aparece en la parte superior de la pantalla las diferentes opciones que se explicarán más abajo, se puede leer la información bajando en la pantalla o pulsando sobre las opciones. Para comenzar se explican las características del alumnado del primer ciclo de Educación Primaria atendiendo a su desarrollo psicomotor, cognitivo, del lenguaje, social y moral. A continuación encontramos una programación de la asignatura de Educación Física para este ciclo. Seguidamente aparecen las reglas de esta asignatura en este ciclo, se trata de un documento en PDF que puede ser descargado para entregarlo al alumnado puesto que en el mismo aparecen actividades, canciones y dibujos. Tras estas reglas tenemos algunas actividades online para realizar en el aula, como dos puzzles sobre el cuerpo humano, estos también se pueden descargar para que el alumnado complete los nombres de las partes del cuerpo. Hay que señalar que estos puzzles están en inglés. Después aparece una unidad didáctica de Educación Física para el primer ciclo, esta unidad es de Ludos la página web analizada con anterioridad. Por último encontramos un juego del cuerpo humano pero no podemos acceder al mismo.

La siguiente opción es “segundo ciclo” y al igual que en el ciclo anterior, se explica en primer lugar las características de este alumnado, seguidamente aparece una programación didáctica para este ciclo y por último encontramos una webquest de salud titulada “somos deportistas sanos y fuertes” esta webquesr posee una introducción y una serie de preguntas o tareas que hay que resolver, si el alumnado pulsa sobre las mismas

aparece información adicional que ha sido elaborada por el autor de la página y que el alumnado tiene que leer para poder realizar las tareas. Finalmente tenemos la evaluación de esta webquest para el alumnado.

Otra opción es “tercer ciclo” en la que encontramos una descripción de las características de este nivel educativo así como una programación didáctica.

Seguidamente aparece la opción “Educación Física base” en primer lugar se habla sobre la práctica deportiva y la Educación Física, a continuación se señalan los objetivos de la Educación Física de base que se conseguirán a través del trabajo de la condición física y la condición psicomotriz. Tras los objetivos tenemos actividades sobre el esquema corporal para realizar en el patio del colegio, actividades de percepción espacial y temporal, de coordinación dinámica general, de coordinación visomotriz y finalmente de equilibrio. Hay que señalar que se pueden descargar una ficha para el alumnado sobre el esquema corporal, otra de coordinación dinámico general y de equilibrio.

La siguiente opción que tenemos es “juegos populares” en la que en primer lugar hay una definición sobre los mismos y una clasificación de 1992, a continuación aparecen unos apuntes que se pueden descargar sobre juegos populares y por último un listado de los juegos y deportes tradicionales con su correspondiente definición.

Tras los “juegos populares” está la opción “tareas motrices y juegos” en la que aparecen una serie de juegos explicados y son de fortalecimiento por parejas, fortalecimiento por tríos, fortalecimiento en grupo, fortalecimiento con material, motores, motores de velocidad de reacción, motores de salto, motores de salto con material, de equilibrio, rítmicos y de coordinación, aplicados al fútbol (con una unidad didáctica), aplicados al baloncesto, aplicados al foorball y aplicados al voleibol. Finalmente tenemos un listado extra de juegos para descargar o visualizar y juegos con paracaídas.

La siguiente opción es “expresión corporal” en la que tenemos en primer lugar una explicación o introducción, seguidamente juegos y actividades de expresión corporal, a continuación una unidad didáctica para el segundo ciclo titulada “somos actores”. Tras la unidad tenemos unos juegos de adivinanzas, una sesión de aeróbic y otra unidad didáctica pero para el primer ciclo, después aparecen músicas para trabajar la expresión corporal y la bibliografía.

A continuación tenemos la opción “cuentos motores” en el que encontramos una serie de cuentos populares para trabajar en Educación Física, se deberían de poder visualizar cinco cuentos pero sólo podemos ver el cuento de pinocho.

Otra opción es “juegos cantados” en la que podemos ver el título de dos canciones que son “soy una taza” y “la mané” según se indica se podrían ver, cantar y bailar las canciones pero esto no es posibles.

“Anatomía y reflexología” es la siguiente opción en la que se explican los conceptos más relevantes sobre estos términos y se pueden descargar además unas fichas resumen.

La siguiente opción es “juegos de equipo” en la que aparecen una serie de juegos explicados sobre cooperación y cooperación-oposición.

A continuación “gymkana Educación Física” en la que se puede descargar una gymkana con sus correspondientes juegos, organización, materiales y dibujos para poner en práctica en clase.

“Didáctica de la natación” en la que tenemos los objetivos, recomendaciones, sesiones de trabajo, las frases de aprendizaje para el alumnado, juegos y actividades acuáticas y por último la bibliografía correspondiente.

La siguiente opción es “juegos de calentamiento” en la que se explican las adaptaciones biofisiológicas del calentamiento, los aspectos psicológicos, las características del calentamiento en la Educación Primaria, también se puede descargar una ficha de calentamiento y por último tenemos una serie de juegos para que el alumnado caliente antes de realizar actividad física.

Seguidamente “los deportes” en la que tenemos una breve explicación y seguidamente aparecen una serie de deportes en los que hay que ir pulsando para observar las diferentes opciones que hay dentro de los mismos. En la mayoría de ellos aparecen una unidad didáctica y una webquest correspondiente, pero en otros además hay vídeos explicativos, reglamentos o fichas de juegos entre otros.

Otra opción es “el yoga y la relajación” en la que aparece una explicación sobre el yoga para niños, una webquest de yoga y un descargable de tablas de yoga.

A continuación está “zonatic” en la que se explican las once reglas del “bill gates”, herramientas útiles para trabajar con la informática, aplicaciones informáticas, herramientas para twitter, también se puede descargar un decálogo sobre el software libre, un manual de notebook de Smart y un programa de mecanografía.

La siguiente opción es “historias para expresar” en la que se pueden escuchar aspectos relevantes de personajes históricos.

“Aeróbic en la escuela” es la siguiente de las opciones en la que tenemos una unidad didáctica y una webquest sobre la misma.

A continuación “cuentos para representar”, a la cual no se puede acceder y por último la opción “currículum CLM” en la que aparecen todas las órdenes y decretos de esta Comunidad Autónoma, aunque hay que decir que hay decretos y órdenes que ya no están en vigor puesto que se han elaborado otras más actuales como es el caso del Decreto 54/2014 del 10/07/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria en esta comunidad.

Hay que señalar que en la página principal en el margen izquierdo aparecen una serie de opciones extra como son “guía didáctica”, “versión móvil”, “xurxadas”, “historia EF”, “objetivos EF”, “contenidos EF”, “recursos áreas”, “EF especial”, “EF y CCBB”, “indicadores evaluación”, “links EF”, “teoría del juego”, “salud corporal”, “primeros auxilios”, “el crecimiento”, “EF en inglés” y “scoop.it”.

En la parte inferior derecha de la pantalla encontramos una serie de “webs interesantes” sobre federaciones españolas de diferentes deportes, tiendas y Educación Física.

Seguidamente analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: especificado por el portal para Educación Primaria.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, casa o patio.
- Usuarios: no se especifica pero está pensado para el público en general.
- Temática: todos los contenidos a impartir en esta etapa educativa.
- Idioma/s: está en único idioma aunque aparecen algunos conceptos en inglés.
- Dirección del portal: <http://jorgegarciajomez.org/index.htm>

- Autoría (datos y autores): Jorge García Gómez.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: hay diversos enlaces que no funcionan.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*
- Comunicación con los creadores del portal: solo nos podemos poner en contacto con el creador mediante correo electrónico.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de servicios como recursos para docentes, información sobre federaciones, redes sociales, tiendas...*
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: se accede al contenido mediante accesos directos.*
- Posibles errores: los únicos errores que se producen son al cargar algunos enlaces o apartados de la página.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. *

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, hay una amplia variedad de imágenes, la calidad de las mismas en algunas ocasiones no es buena aunque las imágenes se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora para los docentes puesto que en la misma pueden encontrar todos los recursos que necesiten para sus clases así como formación adicional para ampliar sus conocimientos.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.

- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales excepto en el apartado del currículum de la Comunidad de Castilla la Mancha, puesto que esta información no está actualizada.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: solo en una actividad se ha podido observar que aparece para completar “el profesor” y no “el profesor o la profesora”, además en actividades puntuales solo aparecen las palabras “niño” y no “niño y niña” o “alumnado”. No existen ningún tipo de discriminación por edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: como la información se corresponde a cada ciclo de Educación Primaria y además hay contenidos específicos para aspectos de la Educación Física, estos pueden ser adaptados y utilizados para los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada para este tipo de usuarios, pero ofrece un apartado que informa sobre los distintos tipos de Necesidades Educativas Especiales, las características de este alumnado, así como enlaces de interés.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: en algunos juegos y webquest aparece la correspondiente evaluación.
- Autoevaluación: no hay ningún apartado de autoevaluación, puesto que no corresponde.
- Contenidos: trata todos los contenidos que se imparten en la etapa educativa de Educación Primaria.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en todas las opciones se ofrece una breve información y a continuación aparecen juegos, descargables para el alumnado o información adicional.
- Objetivos: el objetivo de esta página web es ofrecer a los docentes una serie de recursos para poner en práctica en la asignatura de Educación Física en la etapa de Educación Primaria.
- Agrupamiento: los juegos que se proponen atienden a todas las tipologías de trabajo, es decir, individual, parejas, tríos, pequeño grupo y gran grupo.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: algunos aspectos que podrían mejorar sería que todos los enlaces funcionaran correctamente y que la información se actualizara.
- Aspectos a destacar.

Rúbrica de evaluación

Tabla 15

Rúbrica La Educación Física en Primaria

	4	3	2	1
Enlaces				X
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador			X	
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso		X		
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)		X		
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo			X	
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Educación Física. Compartiendo en la Red: es un blog educativo que proporciona noticias, sitios webs, blogs y recursos de Educación Física que se encuentran en la red. Está destinado al profesorado de esta asignatura.

Al acceder a la dirección <https://www.scoop.it/t/educacion-fisica-compartiendo-en-la-red> encontramos como en cualquier blog en primer lugar el título del mismo, debajo la finalidad, seguidamente los datos del autor y a continuación cada una de las publicaciones que se van realizando las cuales se ordenan por fecha, estando colocadas en primer lugar las más recientes.



Figura 25: Educación Física. Compartiendo en la Red

En la parte superior derecha de la pantalla encontramos el símbolo de una bandera para indicar si algún contenido es inapropiado y una lupa para realizar búsquedas concretas, puesto que las publicaciones poseen palabras clave. En la esquina superior izquierda aparecen las palabras “follow” para seguir el blog y estar continuamente informados de las publicaciones que realiza.

Son muchas las publicaciones que encontramos, en primer lugar podemos ver el título, debajo la fecha y hora de publicación, seguidamente las primera líneas del mismo y si pulsamos sobre la publicación podemos leerla completamente. En la parte inferior de la publicación tenemos las opciones para compartir con Facebook, Twitter, Google+, inShare, Pin it, Stumble, email y también para copiar la URL.

Son muchas las publicaciones que encontramos, por lo que solo se van a nombrar las tres primeras a modo de ejemplo. La primera publicación que podemos observar (la más reciente) se titula “libro digital y materiales del seminario de Educación Física de Aranda de Duero” publicada el 29 de abril de 2015. Otra de las publicaciones realizada el día 18 de febrero de 2015 es “Educación Física para una vida más prolongada, saludable, satisfactoria y productiva. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura”. La siguiente publicación es “Physical Education (PE) Apps for teachers” del 11 de noviembre de 2014 en la que encontramos un listado de aplicaciones móviles que pueden ser utilizadas por el profesorado en las clases de Educación Física. Hay que señalar que la mayoría de estas publicaciones nos llevan a otras páginas web como es el caso de la publicación “juegos cooperativos” que nos destina a la página Edufisrd que será analizada en este trabajo más adelante.

Pasamos al análisis de las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: no se especifica pero se podría utilizar en todas las etapas educativas.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula o en casa.
- Usuarios: no se especifica pero está pensado para el público en general.
- Temática: abarca todas las temáticas de novedad relacionadas con la Educación Física.
- Idioma/s: encontramos publicaciones en español y en inglés.
- Dirección del portal: <https://www.scoop.it/t/educacion-fisica-compartiendo-en-la-red>
- Autoría (datos y autores): José Antonio Alonso Sancho.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: los usuarios pueden comentar las publicaciones por las redes sociales.*
- Comunicación con los creadores del portal: solo nos podemos poner en contacto con el creador mediante una vía.*
- Servicios ofertados: ofrece materiales, recursos e información para docentes. *
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos directamente a la información tras pulsar en el enlace.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: toda la información aparece seguida puesto que se trata de un blog, por lo que no hay que abrir ninguna pestaña y este aspecto no será incluido en la rúbrica.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el, aparecen imágenes en los casos necesarios, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: este blog puede resultar motivador para los docentes, puesto que pueden ampliar sus conocimientos sobre la asignatura que imparten.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen no son actuales puesto que la última publicación es de 2015. Se puede observar que hasta ese momento se publicaba con asiduidad pero desde entonces no hay ninguna publicación reciente.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existe ningún tipo de discriminación de sexo ni de edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: se ofrecen actividades pero no están adaptadas para diferentes ritmos de aprendizaje y tampoco pueden ser adaptadas por los docentes.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: no hay ninguna publicación para el alumnado con Necesidades Educativas Especiales y el blog tampoco está adaptado a este tipo de alumnado.
- Diferentes tipos de actividades: en algunas publicaciones se proponen variedad de juegos, como es el caso de la publicación “juegos cooperativos” con juegos como el bádminton, acrosport, juegos populares, danzas entre otros.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no hay ningún apartado de autoevaluación.
- Contenidos: trata contenidos muy amplios referidos a todos los aspectos relacionados con la educación física, como materiales, aplicaciones móviles, juegos, etc.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada publicación aparece la información más relevante.

- **Objetivos:** el objetivo de este blog es mantener informados a los docentes sobre las novedades relacionadas con la Educación Física.
- **Agrupamiento:** en la publicación “juegos cooperativos” aparecen diversidad de juegos para trabajar de manera individual como es el caso de las combas, por parejas, tríos, pequeños grupos y gran grupo.

Observaciones

- **Aspectos a mejorar:** incluir actividades para alumnos con Necesidades Educativas Especiales y seguir incluyendo publicaciones recientes puesto que se puede apreciar que este blog trataba temas realmente interesantes.
- **Aspectos a destacar.**

Rúbrica de evaluación

Tabla 16

Rúbrica Educación Física. Compartiendo en la Red

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios	X			
Comunicación con el creador			X	
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso	X			
Mapas de navegación				
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

La cajonera: es un blog que ofrece recursos, información y herramientas TIC que pueden ser incluidas en las clases de Educación Física.

Tras pulsar en el enlace <http://lcajonerademarta.blogspot.com.es/> nos aparece la página principal del blog.



Figura 26: La Cajonera

En la parte superior tenemos el título “La cajonera” y el nombre de la autora “Marta Arévalo”, en la parte superior derecha encontramos un buscador. Debajo del título tenemos diferentes opciones, la primera de ellas en la que aparece un desplegable, es para elegir la forma en la que queremos visualizar el blog pudiendo elegir diferentes formatos. La siguiente opción es “inicio” que podemos pulsarla en cualquier momento para llegar a la página principal. Seguidamente “autora” en la que encontramos todos los datos relevantes de la creadora del blog. A continuación “entradas” en la que podemos leer los títulos de cada una de las publicaciones ordenados cronológicamente, siendo el primero el más reciente. La siguiente opción es “#CCAFYDEgo” en la que aparece una presentación elaborada en Genially que nos explica el funcionamiento de una gymkana elaborada por la autora teniendo como referencia el juego “PokemonGO”, por lo que los alumnos deberán ir superando pruebas. La gymkana consta de 5 pruebas obligatorias y otras opcionales que deberán ir descubriendo en la red social Twitter, además para superar el juego deberán haber recorrido al menos 4km. Tras la opción que acabamos de nombrar tenemos “Docente FPU” en la que aparece otra presentación de Genially con una serie de dinámicas y estrategias para poner en práctica en las lecciones magistrales. Seguidamente encontramos “Be Breakdancer” en la que aparece un enlace web para acceder a una página que ofrece videos, información y unidades didácticas para trabajar el Breakdance en las clases de Educación Física. A continuación tenemos “#HomoExpresivus” que es un proyecto gamificado que se ha puesto en práctica en una de las asignaturas del grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en la Universidad de Alcalá. La última de las opciones es “#MakeMoreHealth” y al igual que la anterior es otro proyecto gamificado para otra asignatura del mismo grado.

Si volvemos a la página principal encontramos cada una de las publicaciones que se han ido elaborando por orden cronológico, muchas de ellas ofrecen videos, imágenes y texto.

En la parte derecha de la pantalla, justo sobre la barra para subir y bajar el texto, aparece un desplegable cada vez que pasamos por dicha zona, las opciones del mismo son “entradas populares”, “profile”, “entradas del blog”, “etiquetas”, “correo profesional”, “texto”, “suscribirse”, “imagen del banner” y “blogs relacionados”.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: especificado para el Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula o en casa.
- Usuarios: no se especifica pero está pensado para el público en general.
- Temática: temas de actualidad relacionados con la asignatura de Educación Física.
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal: <http://lacajonerademarta.blogspot.com.es/>
- Autoría (datos y autores): Marta Arévalo Baeza.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: los usuarios se pueden comunicar mediante las redes sociales.*
- Comunicación con los creadores del portal: nos podemos comunicar con la autora mediante el teléfono, correo electrónico y dirección de la universidad en la que trabaja.*
- Servicios ofertados: solo ofrece recursos e información para los docentes. *
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: se accede al contenido mediante desplegables y accesos directos.*

- Posibles errores: durante la utilización de la página el único error que se produce es para poder bajar en la pantalla.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: a pesar de tratarse de un blog, encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. *

Aspectos estéticos:

- Diseño: todos los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, aparecen imágenes en cada publicación, la calidad de las mismas es buena y se corresponde con el contenido.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web puede resultar motivadora para los docentes, puesto que pueden encontrar la información que estaban buscando.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés, puesto que aparecen publicaciones con cierta frecuencia que la autora considera relevantes.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existen discriminaciones de sexo ni de edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: la gymkana y los proyectos que se proponen no están adaptados a diferentes ritmos de aprendizaje.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada para este tipo de usuarios.
- Diferentes tipos de actividades: únicamente encontramos una gymkana y dos proyectos.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no dispone de autoevaluación.
- Contenidos: trata contenidos que están de moda y de interés para los usuarios.

- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada publicación aparece una descripción de la misma con imágenes y videos si es necesario.
- Objetivos: el objetivo de este blog es mantener informados a los docentes de las novedades que se producen en el ámbito de la Educación Física, así como tratar temas de interés en la sociedad.
- Agrupamiento: las tres actividades que aparecen son grupales.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir más actividades, clasificar la información en etapas educativas y publicar con más frecuencia.
- Aspectos a destacar.

Rúbrica de evaluación

Tabla 17

Rúbrica La cajonera

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios			X	
Comunicación con el creador	X			
Servicios		X		
Acceso	X			
Uso		X		
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades		X		

Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio: nos ofrece información relevante para trabajar con el alumnado de Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato como son conceptos sobre el juego limpio, valores, etc.

Cuando accedemos a la dirección <https://sites.google.com/a/colegio-estudio.com/educacion-fisica-estudio-pepelu/home> en primer lugar encontramos el título y una imagen de una clase de Educación Física, debajo de la misma un buscador y en la parte inferior del mismo una serie de opciones que vamos a ir describiendo.



Figura 27: Educación Física Pepelu Colegio Estudio

La primera opción es “página principal” en la que el autor de la página nos da la bienvenida, expone su currículo, seguidamente aparece el manifiesto de Toronto sobre Educación Física, frases relevantes de autores sobre esta asignatura, funciones de la Educación Física y por último más frases de importancia.

La siguiente opción es “biblioteca” en la que se plasman una serie de artículos sobre la Educación Física.

Seguidamente “concepto de juego limpio” en el que en primer lugar aparece un decálogo de juego limpio, los principios del juego limpio, los compromisos del deporte con los escolares y finalmente una serie de códigos para el deportista, las familias, el profesorado y coordinadores, organizaciones, instituciones y entrenador.

A continuación “Educación Física y valores” en la que encontramos en primer lugar una introducción sobre la importancia de trabajar los valores en esta asignatura, la definición de valores y cuales son. Por último se señalan una serie de niveles en los que hay que poner en práctica los valores.

“Falsas creencias y errores populares en deportes y actividad física” es la siguiente de las opciones, en la que se plasman una serie de mitos sobre la Educación Física.

La siguiente de las opciones es “páginas web” en la que tenemos tres direcciones a otras páginas, concretamente al club de bádminton chamartin, al museo del juego y al museo del inef de Madrid.

Tras las “páginas web” encontramos “por qué se llama Educación Física y no gimnasia” en la que en primer lugar aparecen tres videos explicativos (uno de ellos ya no está disponible) y a continuación se explica cómo han evolucionado estos dos conceptos y porqué utilizamos actualmente el término de Educación Física.

Seguidamente tenemos la opción “presentación” en la que se nos plasman una serie de frases célebres.

Continuamos con “sabías que...?” donde encontramos una lista de hechos relevantes sobre la historia de la Educación Física que pueden resultar de interés para los usuarios.

La siguiente opción que encontramos es “cursos” en la que aparecen contenidos, fichas técnicas, reglamentos de deportes y controles de condición física para los cursos de sexto de primaria, primero y cuarto de secundaria y primero de bachillerato.

La última opción es “espíritu olímpico y su aplicación al aula en el colegio estudio” en la que se señalan una serie de valores que hay que tener muy presentes en las clases de Educación Física.

Analizamos ahora las dimensiones que hemos seleccionado

Datos:

- Nivel educativo: especificado en el portal para Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, en casa o en el patio.
- Usuarios: no se especifica en el portal pero está pensado para el público en general.
- Temática: juego limpio, valores, mitos del deporte, condición física, bádminton, baloncesto, acrosport y equilibrio.
- Idioma/s: está en único idioma.

- Dirección del portal: <https://sites.google.com/a/colegio-estudio.com/educacion-fisica-estudio-pepelu/home>
- Autoría (datos y autores): José Luis Hernández Zabara.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: solo uno de los enlaces presenta errores.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*
- Comunicación con los creadores del portal: solo nos podemos poner en contacto con el creador mediante el blog.*
- Servicios ofertados: solo ofrece recursos e información para los docentes.*
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder.*
- Facilidad de uso: accedemos a la información solo mediante accesos directos.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, solo en algunas ocasiones encontramos imágenes aunque la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: este blog puede resultar interesante para los docentes puesto que pueden ampliar sus conocimientos, así como encontrar información para poner en práctica en clase.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios.*
- Información correcta: la información en algunas ocasiones presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen no son actuales.

- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existen discriminaciones de sexo ni de edad.*
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: las actividades que se plantean en el apartado “cursos” no están adaptadas a distintos ritmos de aprendizaje.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: el blog no está adaptado para estos usuarios.
- Diferentes tipos de actividades: encontramos actividades para cinco temáticas.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no dispone de autoevaluación.
- Contenidos: juego limpio, valores, mitos del deporte, condición física, bádminton, baloncesto, acrosport y equilibrio.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada.
- Objetivos: ofrecer información relevante y de interés para el profesorado de Educación Física.
- Agrupamiento: los juegos que aparecen en la opción “cursos” son para trabajarlos individualmente, por parejas, tríos, en pequeños grupos y de manera grupal.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir más recursos y que la información se clasificara en niveles educativos.
- Aspectos a destacar: aparecen conceptos como el juego limpio o los valores que son imprescindibles para trabajarlos en esta asignatura.

Rúbrica de evaluación

Tabla 18

Rúbrica Página web Educación Física Pepelu del colegio Estudio

	4	3	2	1
Enlaces		X		
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador			X	
Servicios			X	
Acceso	X			
Uso		X		
Mapas de navegación			X	
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)		X		
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Web Edusport: está destinada al desarrollo de los contenidos básicos para el alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato, así como a los docentes y el resto de público.

Al acceder a la dirección <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/> en la parte central de la pantalla nos aparece un cartel que nos indica “bienvenido/a, área de Educación Física” así como un pequeño texto de presentación.

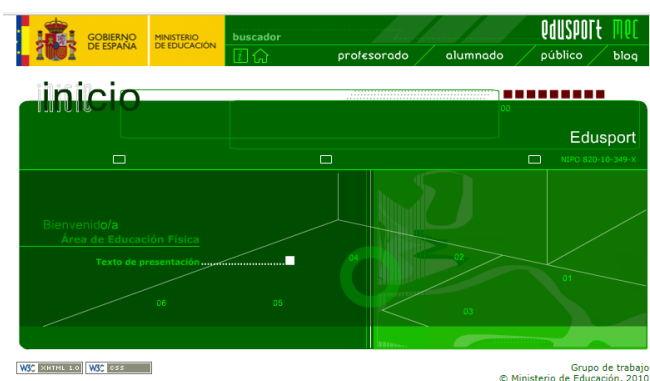


Figura 28: Web Edusport principal

En la parte superior en primer lugar un buscador, debajo del mismo un icono con una “i” que nos proporciona información sobre el funcionamiento de la página, a su lado el icono de una casa para volver en cualquier momento a la página principal y seguidamente las opciones “profesorado”, “alumnado”, “público” y “blog”.

Si pulsamos en la primera opción “profesorado” pasamos a una nueva pantalla, en la parte inferior derecha encontramos la opción “estamos para educar” en la que se realiza una introducción a la temática. En el lado izquierdo de la pantalla se que nos proporciona una serie de opciones que son:



Figura 29: Web Edusport profesorado

En primer lugar “unidades didácticas” que nos ofrece la posibilidad de acceder a diferentes unidades clasificadas en primer ciclo de la ESO, segundo ciclo de la ESO y bachillerato. En el primer ciclo de la ESO encontramos unidades de condición física y salud, habilidades específicas, juegos y deportes, en el medio natural y ritmo y expresión. En el segundo ciclo de la ESO tenemos unidades de condición física y salud, habilidades específicas, habilidades deportivas, en el medio natural y ritmo y expresión. En bachillerato encontramos condición física y salud, habilidades deportivas y ritmo y expresión. Cuando accedemos en cada una de las unidades encontramos material interactivo en el que hay que señalar que es el mismo que encontrará el alumnado desde su opción, también hay actividades para poner en práctica en el aula, una opción para crear tu propia sesión y por último un menú de las unidades en el que se pueden ver por ejemplo únicamente la introducción, objetivos, contenidos... y no la unidad completa.

La siguiente opción es “panel informativo” que nos ofrece las leyes relacionadas con esta asignatura que están actualmente en vigor.

A continuación tenemos la opción “recursos” en el que se nos indica que es necesario tener Adobe Reader para leer los PDF y Microsoft Windows Player.

Seguidamente tenemos “mapas conceptuales” en el que podemos ver mapas conceptuales de colchonetas, cuerdas, aparatos, balones y pelotas, material alternativo, actividades en la naturaleza y bancos. Al acceder a cada uno de ellos encontramos un

mapa conceptual en el que podemos entrar en cada uno de los conceptos para obtener más información.

“Aplicaciones pedagógicas” es la siguiente opción, en el que podemos ver herramientas pedagógicas para la creación de sesiones, artículos divulgativos, circuitos, juegos interactivos y webquest. Además de herramientas pedagógicas también tenemos una serie de referencias de buenas prácticas.

La última opción dentro de profesorado es “secuencias y objetos de aprendizaje” en la que dentro de la misma encontramos otras opciones que son “actividad física y deporte desarrollados en diferentes entornos”, “actividad física y deporte vinculados a la mejora de la sociabilidad y su reconocimiento como hecho cultural de los juegos tradicionales”, “actividad física y deporte como hábito”, “las manifestaciones deportivas”, “actividades acuáticas”, “baloncesto”, “control postural”, “patines” y “vóley”. Dentro de cada opción por lo general encontramos la competencia que se trabaja, los objetivos, descripción, actividades y evaluación con una pequeña autoevaluación.

Pasamos ahora a la opción o pestaña de “alumnado” en la que nos aparecen una serie de opciones que son las siguientes:



Figura 30: Web Edusport alumnado

La primera de ellas es “vamos a jugar” que nos ofrece la misma información que la primera opción del apartado “profesorado”, es decir, los contenidos secuenciados en primer ciclo de la ESO, segundo ciclo de la ESO y bachillerato. En la parte derecha de la pantalla encontramos una serie de juegos, hay que decir que para cada uno de ellos en primer lugar se explica en qué consiste y como se juega y después se puede comenzar. El primero de ellos es “juegos de habilidades”, se trata del juego de “Paint ball”. El segundo juego se llama “encadenar” en el que se nos indica que debemos encontrar las 5 diferencias que encontremos pinchando sobre las mismas, hay que decir que tras intentar

seleccionar las diferencias en varias ocasiones, únicamente podemos indicar la primera, las siguientes no son reconocidas. El siguiente juego es “juego de palabras” en la que se nos ofrece un concepto y tenemos que formar palabras relacionadas con el mismo con las letras que se nos ofrecen. El siguiente juego es “elementos relacionados” y consiste en buscar las parejas de una serie de imágenes. A continuación tenemos un “puzle”, como su propio nombre indica se trata de ordenar unas fichas para formar un puzle. El siguiente juego es “construir palabras” se trata de ir pulsando en cada una de las letras para cambiarlas de posición y formar una palabra, estas letras van bajando en la pantalla y hay que formar la palabra antes de que lleguen abajo. Después tenemos el juego “crucigrama” en el que se dan una serie de definiciones para completar un crucigrama. Seguidamente tenemos un “cuestionario” en el que se proponen tres preguntas para responder. Y por último un “test de preguntas” en la que se formula una pregunta y hay que elegir la opción correcta, además si acertamos se van sumando puntos.

La siguiente opción es “para saber más de...” que nos ofrece información adicional sobre condición física y salud, habilidades específicas, habilidades deportivas y ritmo y expresión. Se puede pinchar sobre los diferentes enlaces que aparecen para ampliar la información, aunque hay que señalar que algunos de ellos no funcionan.

A continuación tenemos “el mundo del deporte” con información adicional sobre deportes colectivos como baloncesto, balonmano, béisbol y sófol, fútbol, hockey, rugby y voleibol. Deportes individuales ajedrez, bádminton, ciclismo, natación, remo, tiro olímpico y tenis. Atlético y gimnásticos como atletismo y gimnasia. De combate taekwondo, taichí, judo y lucha libre. En la naturaleza montañismo y orientación. Adaptados como la orientación y también aparece información adicional sobre deportes nacionales, por comunidades, acontecimientos deportivos, legislación deportiva, deporte y salud y deporte ocio recreativo.

Seguimos con la opción “nos ponemos en acción” que nos presenta una serie de temas agrupados en la preparación deportiva, ocio-recreativo y entrenamiento y acondicionamiento dentro de cada uno de los temas encontramos una presentación, objetivos, antes de la acción, estructura, calentamiento genérico, parte final, conceptos clarificadores y enlaces que amplían la información y por último una serie de prácticas que pueden ser descargadas en formato PDF.

“Salidas profesionales en Educación Física” es la siguiente opción que informa al alumnado de los posibles estudios que pueden cursar si quieren estudiar algo relacionado con la Educación Física y el deporte.

Seguidamente tenemos “biografías deportivas” en la que podemos aprender aspectos relevantes de los deportistas más conocidos, entre ellos Rafael Gordillo o Maite León.

La siguiente opción que aparece es “circuitos” en la que se pueden observar diferentes circuitos para poner en práctica en el patio relacionados con la condición física y salud, deportes colectivos, deportes individuales, deportes no convencionales, ritmo y expresión y actividades en el medio natural.

Continuamos con “el sentido de la EF en la ESO y el Bachillerato” en la que se explica la importancia de esta asignatura en estas dos etapas educativas.

Una “webquest” es la siguiente opción, en la que aparecen una serie de temas y cada uno de los cuales posee una introducción, una tarea, un proceso, una evaluación, una conclusión, unos recursos y por último una guía didáctica

A continuación tenemos la opción “la viñeta deportiva” en la que aparecen 12 viñetas de humor relacionadas con el deporte.

La última opción es “el otro lado del espejo” en la que se pide introducir un usuario y una contraseña para poder jugar y contestar una serie de preguntas. No podemos acceder porque no estamos registrados.

Pasamos ahora a la opción “público” en la que encontramos en la parte derecha de la pantalla una introducción informando sobre su finalidad y en el lado izquierdo encontramos las opciones “consejos” con algunas recomendaciones para evitar dolores posturales, la posición ante el ordenador, el calentamiento en la actividad física o la calidad del sueño entre otros. Otra de las opciones dentro de “público” es “artículos divulgativos” en la que se puede leer información sobre artículos que están clasificados en salud y deporte, educación y deporte y deporte y nuevas tecnologías. La última opción es “mis webs favoritas” con una serie de direcciones webs relacionadas con el deporte como por ejemplo el movimiento olímpico o canales de deportes.



Figura 31: Web Edusport público

La última de las opciones de esta página es “blog” en la que podemos seleccionar las opciones “blog edusport” y “video blog edusport”, en la primera de ellas aparecen una serie de entradas a modo de blog con información relevante y la segunda es un canal de YouTube en la que se pueden visualizar vídeos relacionados con diferentes deportes.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: especificado por el portal para Educación Secundaria y Bachillerato.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, en casa o en el patio.
- Usuarios: especificado por el portal para alumnado, docentes y público.
- Temática: todos los contenidos del currículo a impartir en las etapas educativas de Educación Secundaria y Bachillerato.
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal: <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/>
- Autoría (datos y autores): patrocinada por el Ministerio de Educación Cultura y Deporte, a través del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE).

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: en la opción “para saber más” hay algunos enlaces no funcionan.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*

- Comunicación con los creadores del portal: solo nos podemos poner en contacto con el creador mediante su página oficial.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de servicios como recursos para docentes, alumnos, normativa, ayuda, explicaciones *
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. *

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, aparece una gran variedad de imágenes, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora tanto para el alumnado como para el profesorado y público porque ofrece una gran variedad de recursos, información, materiales, etc que pueden ser de gran ayuda para todos los usuarios, además la información aparece de manera directa y la forma en la que está plasmada nos llama la atención.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existen discriminaciones de sexo ni de edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: no están adaptadas para diferentes ritmos de aprendizaje.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada para el alumnado con Necesidades Educativas Especiales.

- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: en algunos de los apartados, en las guías didácticas y en las prácticas aparecen evaluaciones.
- Autoevaluación: no encontramos ningún apartado de autoevaluación.
- Contenidos: trata todos los contenidos plasmados en el currículo de Educación Secundaria y Bachillerato relacionados con el área de Educación Física.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que hay muchas opciones y en cada una de ellas aparece información brevemente, de manera que nos resulta fácil aprender la información que encontramos.
- Objetivos:
 - Completar la formación del alumnado con recursos interactivos e información adicional.
 - Ofrecer al profesorado recursos docentes para poner en práctica en el aula.
 - Informar al resto de la población sobre la importancia de realizar actividad física.
- Agrupamiento: los juegos son para trabajarlos individualmente, por parejas, tríos, pequeño grupo y de manera grupal.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir actividades para alumnos con Necesidades Educativas Especiales y para distintos ritmos de aprendizaje.
- Aspectos a destacar: toda la información que aparece es reciente abarcando todos los conceptos a impartir en estas etapas educativas.

Rúbrica de evaluación

Tabla 19

Rúbrica Web Edusport

	4	3	2	1
Enlaces			X	
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador			X	
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso				X
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Portal del Consejo Superior de Deportes: nos mantiene continuamente informados de las últimas noticias de actualidad relacionadas con el mundo del deporte, así como de las notas de prensa y servicios del ámbito deportivo.

Accediendo a la dirección <http://www.csd.gob.es/csd>, en la parte superior derecha de la pantalla encontramos una serie de opciones que son “inicio” para volver a la página principal tras estar navegando por otras opciones, “mapa del sitio” que nos ofrece una visión general del contenido que podemos encontrar en este portal clasificado en estadísticas, documentación y publicaciones, prensa, legislación deportiva y enlaces. Seguidamente tenemos la opción “contacto” en la que se nos ofrecen todas las vías posibles para ponernos en contacto con los creadores. La siguiente opción es “preguntas frecuentes” clasificadas en los temas deportistas, deporte base, modalidades, agrupaciones, federaciones deportivas y Sociedades Anónimas Deportivas (SAD), técnicos, ayudas, direcciones útiles y varios. La última de las opciones de esta parte es “idioma” en la que se puede elegir entre cinco idiomas.

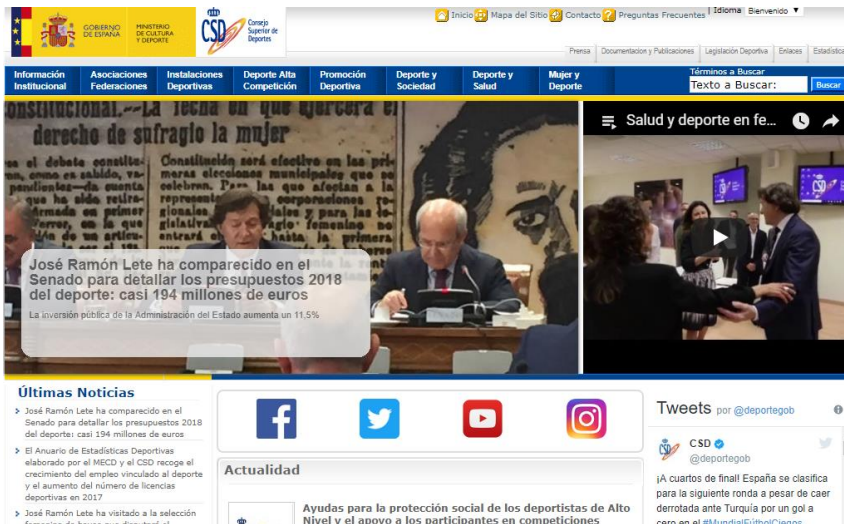


Figura 32: Portal Consejo Superior de Deportes

Debajo de las opciones nombradas anteriormente encontramos otras opciones con un tamaño de letra mayor y son:

“Información Institucional” en la que se ofrece información clasificada en los temas presidente del Consejo Superior de Deportes (CSD), estructura del CSD, comisiones y órganos colegiados, cooperación y relaciones internacionales, tribunal administrativo del deporte, consejerías y direcciones generales de deporte, legislación básica, iniciativa y acciones para la reforma de una ley sobre deporte, himno nacional, publicación, ayuda y subvenciones y cuentas del organismo.

“Asociaciones Federaciones” con información de Federaciones Deportivas, Asociaciones y Agrupaciones de Clubes nacionales e internacionales en las que la información aparece clasificada en Federaciones Deportivas Españolas, Federaciones o Asociaciones Deportivas Internacionales, Sociedades Anónimas Deportivas, modificaciones Normativas de Federaciones Deportivas Españolas y otras entidades deportivas de ámbito estatal y procesos electorales 2016-2018.

“Instalaciones Deportivas” en la que encontramos información sobre el Programa Nacional de Tecnificación Deportiva, Centros de Alto Rendimiento y Tecnificación Deportiva, Políticas Públicas de Inversión y Políticas Públicas de Ordenación.

“Deporte Alta Competición” información del deporte de alta competición, paralímpico, universitario y escolar. La información aparece agrupada en deporte de Alto Nivel y Alto Rendimiento, centros de Alto Rendimiento y T.D., Federaciones y Asociaciones Deportivas y Juegos Olímpicos, Paralímpicos y Juegos del Mediterráneo.

“Promoción Deportiva” que ofrece las opciones el deporte en edad escolar, programa de preparación de los deportistas españoles de los juegos de Tokio, deporte universitario, universo mujer, semana europea del deporte, Plan 2020 de apoyo al deporte base, España compite: en la empresa como en el deporte, tramitación telemática y primer congreso de Educación Física, Neuromotricidad y Aprendizaje.

“Deporte y Sociedad” que trata sobre la prevención de la violencia en el deporte, el deporte y la mujer, del deporte adaptado, de las enseñanzas deportivas y del arte del deporte. Los temas en los que podemos encontrar la información son anuario de estadísticas deportivas 2017, Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte, distinciones del deporte, carta verde del deporte español, deporte para el desarrollo y la paz, campaña Berni, prevención de la violencia en el deporte, encuesta de hábitos deportivos, deporte adaptado, enseñanzas deportivas y por último libro Blanco del Deporte de la Comisión Europea.

“Sociedad y salud” que trata los temas Subdirección General del Deporte y Salud, Centro de Medicina del Deporte, Contacto, tarjeta de salud del deportista, programa de formación, becarios y estudiantes, divulgación científica y por último cursos, jornadas y seminarios.

“Mujer y deporte” en este apartado figuran las actuaciones dirigidas al fomento del deporte femenino y encontramos el protocolo para la prevención, detención y actuación frente al acoso y abuso sexual, convocatoria de ayuda a Federaciones Deportivas Españolas para el Programa Mujer y Deporte en el año 2018, ayudas a mujeres deportistas de alto nivel para el año 2017 por nacimiento y cuidado de hijos menores de tres años, curso de formación para docentes, UNIVERSO MUJER, programa integral para el desarrollo de la mujer y su evolución personal dentro de la sociedad, presentación y dirección de contacto, igualdad y participación de la mujer en el deporte, materiales on-line publicados por el CSD y vídeos del canal YouTube, boletín electrónico. Programas Mujer y Deporte M y D, actividades en relación con mujer y deporte y el marco normativo.

Junto a la última opción “mujer y deporte” encontramos otra para buscar términos concretos.

Si volvemos a la página principal, bajo las opciones nombradas anteriormente nos van apareciendo las últimas noticias publicadas a modo de presentación. Debajo de las

mismas la página se divide en tres partes. En la parte izquierda encontramos en primer lugar los titulares de las últimas noticias, seguido de las últimas notas de prensa y los servicios ofertados por este portal. En la parte central de la pantalla tenemos en primer lugar las redes sociales mediante las que podemos compartir las noticias de este portal, como son Facebook, Twitter, YouTube e Instagram, tras las redes sociales tenemos la actualidad, en cada una de estas noticias aparece el titular y una imagen que la acompaña. Finalmente en la parte derecha de la pantalla encontramos los últimos Tweets destacados y una serie de organismos oficiales como la sede electrónica, portal de transparencia, la Fundación Deporte Joven o Procesos Electorales entre otros.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: no especificado por el portal pero se podría utilizar en Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula o en casa.
- Usuarios: no especificado por el portal pero pensado para el público en general.
- Temática: información sobre el mundo del deporte.
- Idioma/s: 5 idiomas.
- Dirección del portal: <http://www.csd.gob.es/csd>
- Autoría (datos y autores): Ministerio de Educación Cultura y Deportes. Consejo Superior de Deportes CSD.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: ofrece al menos 5 medios de comunicación entre los usuarios.*
- Comunicación con los creadores del portal: nos podemos poner en contacto con el creador mediante dirección postal, servicio registro, teléfono, fax y formulario de contacto.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de servicios como últimos resultados, calendario, censo de instalaciones deportivas, Deportistas de Alto Nivel o participación pública entre otras.*

- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo puesto que este es de color blanco, aparecen mucha variedad de imágenes, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora tanto para el alumnado como para los docentes y la sociedad en general, puesto que gracias a ella podemos estar informados de las noticias de actualidad, consultar datos deportivos y compartir información encontrada en este portal.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés y además se van actualizando continuamente a medida que aparecen noticias recientes.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existe ningún tipo de discriminación ni de sexo ni de edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: al ser una página informativa no hay actividades para el alumnado.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada a las personas que tienen Necesidades Educativas Especiales, pero en sus noticias si se tratan temas relacionados por ejemplo con los deportes paralímpicos.

- Diferentes tipos de actividades: al ser una página informativa no encontramos actividades.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación puesto que es una página informativa.
- Autoevaluación: no encontramos ningún apartado de autoevaluación puesto que es una página informativa.
- Contenidos: abarca todos los temas de actualidad tratando además la mujer en el deporte, la salud, diferentes tipos de deportes, así como juegos paralímpicos, el deporte de alta competición o las Asociaciones y Federaciones entre otros muchos temas.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que las noticias que se publican son las más actuales y novedosas y no se ofrecen datos en exceso ni en defecto.
- Objetivos: el objetivo principal es informar a la sociedad sobre aquellos aspectos relacionados con el deporte de interés general.
- Agrupamiento: no ocupa.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: incluir algún tipo de adaptación para las personas con Necesidades Educativas Especiales.
- Aspectos a destacar: en varios de sus apartados se da especial importancia a la mujer en el mundo del deporte.

Rúbrica de evaluación

Tabla 20

Rúbrica Portal del Consejo Superior de Deportes

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios	X			
Comunicación con el creador	X			
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso				X
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades				

Edufisrd: es un sitio web que analiza y clasifica una serie de recursos didácticos de diferentes deportes para el profesorado de Educación Física.

Cuando accedemos a la dirección <http://edufisrd.weebly.com/> lo primero que encontramos en la parte central y debajo del título “Educación Física. Recursos Didácticos” es una breve introducción a este lugar. En la parte izquierda de la pantalla encontramos las diferentes opciones (deportes) que vamos a ir analizando.



Figura 33: Edufisrd

La primera opción que tenemos es “inicio” que nos dirige en cualquier momento a esta página principal.

La siguiente de las opciones es “acrosport”, en primer lugar encontramos una presentación destinada a los estudiantes del Ciclo Superior de Actividades de Animación Físico Deportivas, seguidamente tenemos un documento con información sobre este deporte. A continuación encontramos un vídeo con algunas figuras para realizar acrosport en clase seguido de una serie de enlaces relevantes sobre este deporte, finalmente tenemos otro documento con información adicional.

Seguidamente tenemos “bádminton” en el que podemos ver las reglas del juego, unidades didácticas para diferentes etapas educativas como segundo ciclo de la ESO, cuarto de la ESO, sexto de primaria o primero de Bachillerato. A continuación encontramos un manual para reparar raquetas, videos para dar los primeros pasos, apuntes para tercero y cuarto de la ESO, un blog de bádminton y algunos recursos adicionales.

“Canciones motrices” es la siguiente opción en la que encontramos una lista de canciones para trabajar la motricidad en el aula de Educación Física.

La siguiente opción es “construcción de material alternativo” en la que tenemos cuatro enlaces que nos llevan a diferentes páginas que nos dan información para la construcción de materiales que pueden ser utilizados en esta asignatura como por ejemplo materiales reciclados. Hay que señalar que uno de los enlaces que aparece no funciona.

A continuación tenemos la opción “combas” en la que encontramos diferentes enlaces para trabajar la comba en el aula, entre los mismos tenemos una unidad didáctica para cuarto de la ESO, videos de combas o taller de combas entre otros. Algunos de los enlaces de esta opción tampoco funcionan.

Seguidamente “danzas del mundo” al igual que en la opción anterior lo que encontramos son enlaces que nos llevan a otras páginas entre ellos danzas de grupo, danzas del mundo, unidades didácticas, vídeos de YouTube, blogs...

“Deportes alternativos” nos dirige a un blog que trata una serie de deportes que pueden ser desconocidos tanto para el alumnado como para los docentes como por ejemplo el duni o el colpbol. En este blog se explican las reglas de cada deporte, instalaciones, materiales, así como videos explicativos.

La siguiente opción es “juegos de orientación” al igual que en las anteriores nos dirige a páginas que trabajan la orientación en el interior, al aire libre, con los más pequeños y grandes juegos e introducción a los campeonatos y carreras de orientación.

En este caso he de señalar que la página a la que nos dirige no es muy fiable puesto que dentro de la misma únicamente encontramos publicidad.

Después tenemos la opción “EF inclusiva” en la que encontramos un enlace que nos dirige a un capítulo sobre experiencias de buenas prácticas de inclusión.

“Juegos EF” es la opción que encontramos ahora con una serie de direcciones que nos dirigen a juegos de Educación Física para Primaria, juegos de orientación, juegos para la cooperación y la paz, juegos colectivos con balón par el primer ciclo de primaria o ficheros de juegos para Educación Física entre otros.

Seguidamente tenemos “juegos del mundo” que también nos dirige a otras páginas que nos dan información sobre los juegos que existen en otros continentes.

Tras “juegos del mundo” tenemos “juegos populares” con una recopilación de juegos tradicionales, juegos tradicionales de Aragón y 82 juegos populares.

La siguiente de las opciones es “juegos cooperativos” que nos ofrecen 48 direcciones de recursos de juegos cooperativos en diferentes deportes y medios.

“Malabares” con direcciones que nos dirigen a unidades didácticas, juegos o talleres para trabajar con este material.

Seguidamente está la opción “programaciones” dentro de la cual tenemos la opción de elegir Educación Primaria o Educación Secundaria y dentro de las mismas encontramos programaciones para los diferentes cursos.

A continuación tenemos “revistas digitales de Educación Física” que nos ofrece una serie de revistas digitales en las que consultar información, así como prensa deportiva.

“UD Primara” en la que tenemos unidades didácticas para este alumnado clasificada en los diferentes ciclos, también alguna de baloncesto, voleibol, comba o capacidades físicas y salud: la fuerza.

“UD Secundaria” al igual que en la anterior encontramos unidades para cada uno de los cursos, así como una unidad de bádminton y otra de fútbol.

Seguidamente “webquest” que nos ofrece una serie de enlaces que nos dirigen a páginas que ofrecen webquest para trabajar distintos conceptos deportivos.

“Enlaces EF” con una serie de recursos y webs que pueden resultar interesantes para ampliar la información.

Finalmente la opción “blog”, pero dentro de la misma no encontramos ningún tipo de información.

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: especificado en el portal para Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclo Superior de Actividades de Animación Físico Deportivas.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, casa y patio.
- Usuarios: no se especifica en el portal pero está pensado para el público en general.
- Temática: deportes, orientación, juegos del mundo, danza, malabares, combas, deportes alternativos, juegos populares, juegos cooperativos y material alternativo.
- Idioma/s: está en único idioma.
- Dirección del portal: <http://edufisrd.weebly.com/>
- Autoría (datos y autores):

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: varios enlaces no funcionan.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*
- Comunicación con los creadores del portal: no hay ningún canal para la comunicación con el creador.*
- Servicios ofertados: ofrece recursos para docentes.*
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos a la información solo mediante accesos directos.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece no se puede modificar.

- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, las imágenes son escasas, la calidad de las mismas es media y corresponde con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web puede ser motivadora únicamente para los docentes.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: hay algunos contenidos que no están adaptados a los destinatarios puesto que en algunas ocasiones no aparece la edad a la que están destinados los enlaces y en otros se ofrece un amplio abanico de edades.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: la información no es actual.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existe ningún tipo de discriminación de sexo ni de edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: las actividades son variadas pero el docente tendrá que indagar y seleccionar aquellas que sean adecuadas a los destinatarios por lo que no están adaptadas a diferentes ritmos de aprendizaje.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada a este tipo de alumnado.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: encontramos evaluación dentro de algunas unidades didácticas.
- Autoevaluación: no encontramos ningún apartado ni información de autoevaluación.
- Contenidos: trata contenidos muy amplios referidos a deportes, juegos o danzas entre otros.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que se ofertan numerosos enlaces para consultar la información.

- **Objetivos:** ofrecer a los docentes recursos para utilizar en las clases de Educación Física.
 - Desarrollar diferentes tipos de deportes en cada una de las etapas educativas.
- **Agrupamiento:** los juegos son para trabajarlos individualmente, en parejas, tríos, pequeños grupos o de manera grupal.

Observaciones

- **Aspectos a mejorar:** actualizar la información, organizar las direcciones, mejorar las imágenes y ofrecer datos sobre el autor del sitio web.
- **Aspectos a destacar.**

Rúbrica de evaluación

Tabla 21

Rúbrica Edufisd

	4	3	2	1
Enlaces				X
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador				X
Servicios			X	
Acceso	X			
Uso			X	
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)		X		
Diseño (calidad imágenes)		X		
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos			X	
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Eduloc: es una herramienta que permite a los usuarios crear itinerarios, escenarios y experiencias basadas en la localización. Hay que señalar que este sitio web posee también una aplicación móvil.

Tras acceder a la dirección <http://www.eduloc.net/es>, en la parte superior de la pantalla tenemos en primer lugar el icono de una casa que podremos pulsar para volver a la página principal en cualquier momento, a su lado tenemos el icono de una interrogación que nos informará de qué es eduloc, cómo registrarse, así como toda la información

adicional sobre el funcionamiento de la página, esta información la encontramos en formato PDF que puede ser descargado, además consta de imágenes y capturas de pantalla. Junto a la interrogación tenemos la opción “biblioteca de escenarios” en la cual podemos realizar búsquedas de un lugar concreto o realizar búsquedas avanzadas si conocemos el creador, centro educativo o área de conocimiento. Seguidamente tenemos la opción de registrarnos y si ya estamos registrados de acceder, finalmente en esta parte superior podemos elegir el idioma deseado.

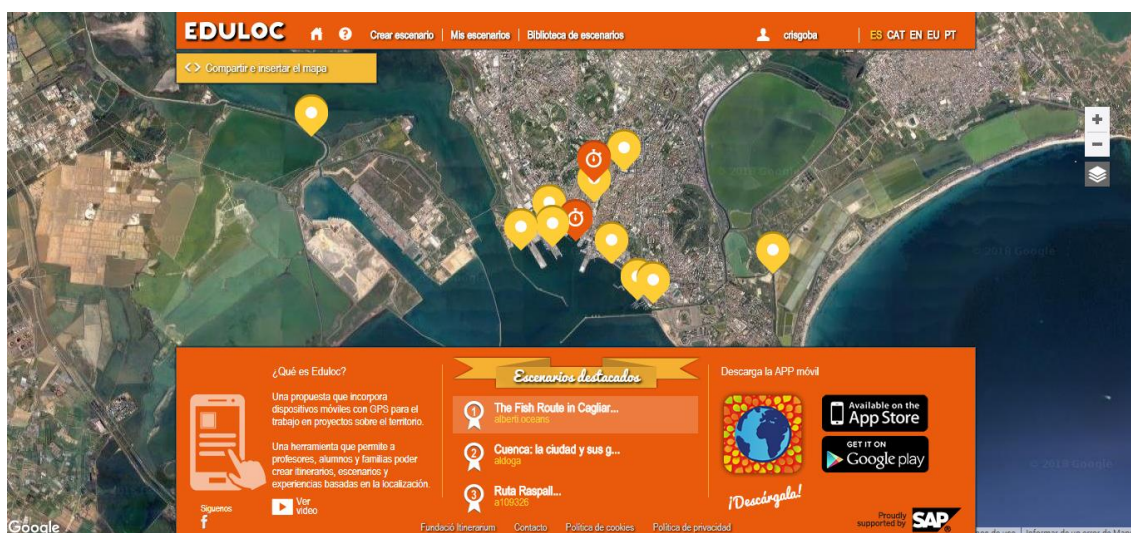


Figura 34: Eduloc

En el fondo de la pantalla tenemos un mapa de una ciudad costera. En la parte inferior izquierda encontramos información sobre eduloc, así como un video informativo que nos ayudará a entender mejor su funcionamiento. En la zona central inferior encontramos los escenarios destacados y en la izquierda la posibilidad de descargar la aplicación móvil.

Cuando nos registramos y accedemos encontramos en la parte superior dos opciones más, la primera de ellas es “crear escenario”, si pulsamos sobre la misma tenemos la posibilidad de crear un escenario nuevo, añadiendo una fotografía, título, descripción, URL, palabras clave, población, centro educativo, idioma, tipo de escenario, áreas de conocimiento, edad del público y edad del autor. La siguiente opción que encontramos ahora es “mis escenarios” en el que se almacenarán cada uno de los escenarios o rutas que realicemos, estos se podrán buscar por orden alfabético, por popularidad, por reciente o por destacados.

Como ya nos hemos registrado, vamos a analizar más detalladamente la opción “biblioteca de escenarios” que ha sido nombrada anteriormente. En este lugar podemos

escribir por ejemplo el nombre de una ciudad, a continuación nos aparecen una serie de rutas que podemos realizar, añadir que si se dispone de la aplicación móvil podremos realizar la ruta gracias al GPS. Si escribimos por ejemplo la ciudad Córdoba, encontramos 7 rutas diferentes, si seleccionamos la tercera de ellas y pulsamos la opción ver mapa nos llevará al mapa de la ciudad en el cual hay una serie de puntos de interés señalados son de interés. Por ejemplo uno de los puntos que aparece es el puente romano, si pulsamos sobre el mismo podemos consultar una breve descripción, un audio (este concretamente ha sido elaborado por un niño), un video y por último un enlace web con información adicional sobre el lugar. Como se puede comprobar con el audio del alumno, en el aula de clase podemos crear rutas y posteriormente publicarlas para que otras personas las realicen y conozcan nuestra ciudad.

Añadir que podemos crear escenarios, puntos, juegos de pistas, juegos de preguntas y máquinas del tiempo.

Ahora pasamos a analizar las dimensiones que hemos seleccionado

Datos:

- Nivel educativo: no se especifica en el portal pero se podría utilizar en Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, en casa pero fundamentalmente en el exterior.
- Usuarios: no se especifica en el portal pero está pensado para alumnado, docentes y público en general.
- Temática: localización.
- Idioma/s: está en cinco idiomas.
- Dirección del portal: <http://www.eduloc.net/es>
- Autoría (datos y autores): formación ITINERARIUM

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: los usuarios se pueden comunicar mediante las pistas o escenarios que elaboren.*

- Comunicación con los creadores del portal: nos podemos poner en contacto con el creador mediante dos medios que son correo electrónico y formulario de contacto.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de servicios como elaboración de escenarios, pistas, preguntas o máquinas del tiempo. *
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece se puede modificar insertando nuevos escenarios.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información.*

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, aparecen imágenes en los diferentes puntos o escenarios, al poder consultarse cualquier ciudad del mundo, las que he visitado tenían buena calidad de imagen y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora tanto para el alumnado como para el profesorado y el resto de usuarios, puesto que permite crear experiencias diferentes gracias a la localización y de esta manera conoceremos mejor nuestra ciudad y podremos conocer otros lugares de interés.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existen discriminaciones ni de sexo ni de edad.*
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: los escenarios pueden ser elegidos según nuestras necesidades, por lo que podemos seleccionar los que consideremos más oportunos.

- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página está adaptada a aquellas personas que tienen algún problema de visión puesto que los planos se pueden acercar y alejar todo lo que deseemos.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades que han sido nombrados anteriormente como las rutas de escenarios, preguntas o máquina del tiempo.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no encontramos ninguna autoevaluación aunque podremos considerar que hemos realizado correctamente la ruta si la completamos.
- Contenidos: trata contenidos de todas las áreas educativas puesto que en los puntos de interés y en las preguntas se pueden introducir conceptos de cualquier asignatura. Señalar que concretamente se trabaja la orientación en el espacio.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada punto de interés podemos consultar una breve descripción, audio, video y enlace para ampliar información.
- Objetivos: el objetivo principal es crear escenarios e itinerarios basados en la localización.
- Agrupamiento: fundamentalmente de manera grupal.

Observaciones

- Aspectos a mejorar.
- Aspectos a destacar: la posibilidad de almacenar nuestros propios escenarios.

Rúbrica de evaluación

Tabla 22

Rúbrica Eduloc

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios			X	
Comunicación con el creador			X	
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso				X
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)	X			
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Animation&Dance: ofrece a los bailarines, aficionados, deportistas o alumnado una serie de pasos de bailes elaborados por ordenador.

Tras acceder a la dirección <http://www.anidance.com/sp/hs3b.htm> encontramos en la parte superior izquierda el título “Animation&Dance” y en la central “The virtual amateur Dancing School”, debajo de este título tenemos una serie de opciones que vamos a describir a continuación:



Figura 35: Animation&Dance online

“Pie de imprenta” en la que aparecen todos los datos sobre la autoría de esta página.

“Términos y condiciones” es la siguiente de las opciones en la que encontramos información sobre los términos de esta página y se señalan aspectos como el alcance, participación de terceros y sus términos y condiciones generales, acceso al contenido,

derechos de autor, precios y condiciones de pago, derechos del cliente en caso de defectos en el rendimiento, intercambio y devolución entre otros.

“Índice” en esta opción aparecen una serie de carpetas ordenadas por bailes. La clasificación de estos bailes son disco, latino, estándar, tango argentino, bailes modernos y salsa. Dentro de cada uno de ellos encontramos otras clasificaciones más específicas, como por ejemplo en latino tenemos rumba, cha-cha-cha, samba, paso doble y jive. Cuando accedemos a cada uno de los bailes, en primer lugar aparece una tabla con cada uno de los pasos para descargarlos y visualizarlos, pero solo podemos visualizar el paso básico, puesto que el resto de pasos son de pago. En la parte inferior de la tabla tenemos la opción “Dance&Go – Video Dance Lessons” que será explicada más adelante puesto que se puede acceder a la misma mediante otra vía. Debajo de la tabla se ofrece información sobre la procedencia del baile, así como el estilo y el ritmo del mismo.

La siguiente opción es “enlaces” en la que se ofrecen una serie de direcciones web a escuelas de baile, baile de internet y gráficas y animación.

Seguidamente tenemos “fabricación de...” en la que se explica cómo surgió esta página web, así como el sistema “StepWin” que es el que se utiliza para elaborar cada uno de los pasos de baile y se expone de donde viene el paso.

“Correo electrónico” para ponerse en contacto con los creadores de esta página.

A continuación “juega y gana” en la que encontramos dos juegos uno de parejas y otro de ir eliminando figuras, si se consiguen resolver los juegos siguiendo las condiciones establecidas podemos ganar 2 licencias personales para la versión básica o 2 licencias personales para la edición móvil.

La última opción es “redacte las posiciones” en la que se pueden proponer modificaciones a los movimientos que realizan las figuras en cada uno de los bailes.

En la parte izquierda de la pantalla encontramos cada uno de los bailes que aparecían en la opción “índice”. Debajo de estos bailes encontramos la opción “Dance&Go” (nombrada anteriormente puesto que aparece al final de cada una de las tablas de los bailes), en la que se explica el programa que hay que descargar en el ordenador para poder visualizar los pasos de los bailes. También aparece una matrícula para registrarte de bailes concretos y seguidamente el contenido de cada uno de los bailes.

Debajo de estas opciones tenemos la imagen de un periódico, si pulsamos sobre la misma aparece las actualizaciones, siendo la última en mayo de 2008.

Por último encontramos una serie de banderas para seleccionar el idioma de la página.

Tras describir el contenido de la página, procedemos a explicar el material que encontramos si descargamos el programa de ordenador para poder visualizar los pasos gratuitos. En primer lugar, al igual que en la página web, en la parte izquierda de la pantalla tenemos todos los bailes clasificados de la misma manera que encontramos en la web. En la parte central encontramos la imagen (que se pondrá en movimiento) de dos figuras que simularan el baile que hayamos seleccionado. Debajo de las mismas encontramos una serie de botones. El primero de ellos para volver al principio de la imagen, el segundo para que las figuras comiencen a moverse, el siguiente para ir al final del baile y seguidamente tenemos una barra con una flecha a cada lado de la misma para avanzar o retroceder en el movimiento. A la derecha de esta barra encontramos otra más pequeña que permite mover el plano en el que están las figuras hacia la izquierda y la derecha. Debajo de estas funcionalidades encontramos una clasificación de pasos de cada baile, pero solo podemos visualizar los pasos básicos. Al final de la página tenemos un enlace que nos lleva a la página web. En la parte derecha de la pantalla encontramos tres imágenes u opciones, la primera de ellas para poder visualizar las dos figuras de manera simultánea, la segunda para visualizar solo la figura de color rojo y la tercera para ver solo la de color azul. Debajo de estas opciones encontramos otra barra para mover el plano pero hacia arriba o hacia abajo. En la parte inferior de esta barra tenemos la opción “reset” para volver al comienzo.

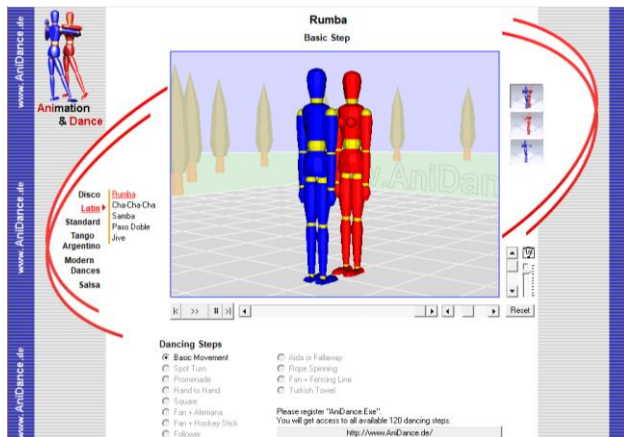


Figura 36: Animation&Dance ordenador

A continuación analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: no se especifica en el portal pero se podría utilizar en todas las etapas educativas.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, en casa y en el patio.
- Usuarios: no se especifica pero está pensado para el público en general.
- Temática: bailes.
- Idioma/s: está en ocho idiomas, aunque la traducción a cada uno de los idiomas no es correcta.
- Dirección del portal: <http://www.anidance.com/sp/hs3b.htm>
- Autoría (datos y autores): el responsable de la presencia en internet es Dr. Wolfgang Beuck. "AniDance" es una marca registrada de la Oficina Alemana de Patentes y Marcas (DPMA).

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: hay enlaces que son gratuitos y que no funcionan.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*
- Comunicación con los creadores del portal: nos podemos poner en contacto con el creador mediante correo electrónico, mediante la opción de añadir pasos y con la evaluación de cada video, puesto que aparecen unas caras de calificación.*
- Servicios ofertados: solo ofrece bailes.*

- Facilidad de acceso: hay que descargar un programa para poder visualizar los pasos gratuitos. *
- Facilidad de uso: accedemos al contenido tras dar varios pasos dentro de la web.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece puede ser modificado.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. *

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, solo aparecen imágenes de figuras realizadas con el ordenador, la calidad de las mismas es alta y además se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web puede ser motivadora para aquellos docentes que quieran impartir bailes en sus clases de Educación Física.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta errores de traducción del contenido.
- Información actual: los contenidos que aparecen no son actuales puesto que no se actualizan desde 2008.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: No existen discriminaciones de sexo ni de edad. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: a medida que se va avanzando en lo pasos la complejidad también aumenta, por lo que se adapta a diferentes ritmos de aprendizaje.
- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada a este tipo de usuarios.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de bailes.*
- Evaluación: no dispone de ningún apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no dispone de autoevaluación.

- Contenidos: bailes.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada baile además de los pasos aparece una descripción sobre el baile, su estilo y ritmo.
- Objetivos: el objetivo es ofrecer a los usuarios los pasos fundamentales para aprender bailes de manera online.
- Agrupamiento: los bailes son para trabajarlos por parejas.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: adaptar la página a personas con Necesidades Educativas Especiales, ofrecer más pasos gratuitos y sin necesidad de instalar ningún programa en el ordenador, mejorar la traducción de la página, realizar actualizaciones y por último, señalar que nos encontramos ante una página de baile pero únicamente encontramos los pasos necesarios y no ningún tipo de música o sonido que acompañe al movimiento.
- Aspectos a destacar.

Rúbrica de evaluación

Tabla 23

Rúbrica Animation&Dance

	4	3	2	1
Enlaces			X	
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador	X			
Servicios			X	
Acceso		X		
Uso				X
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)		X		
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			

Juegos del mundo: es una página web con diversidad de juegos clasificados por continentes para que el alumnado conozca juegos diferentes a los que está acostumbrado, además posee dinámicas contra la discriminación.

Cuando accedemos a la dirección <http://www.joves.org/juegos/jocs.html> nos aparece en la parte central de la pantalla el título “Juegos del mundo” en tres idiomas y debajo las palabras bienvenidos, todo ello sobre el fondo de un mapa del mundo. Continuamente se reproduce un sonido. En la parte inferior izquierda tenemos la opción de silenciar el sonido y debajo del mismo la opción “organiza” que nos informa sobre los creadores de la página. En la parte inferior derecha podemos visualizar un dado que está continuamente girando.

Si hacemos clic en la opción “bienvenidos” en el idioma que deseamos, nos parece un texto introductorio dándonos la bienvenida e informándonos sobre qué es juegos del mundo y juegos contra la discriminación. Tras pulsar en el botón para continuar encontramos las siguientes opciones:



Figura 37: Juegos del mundo

“Juegos del mundo” en esta opción tenemos la posibilidad de clicar sobre cada uno de los continentes del mundo pulsando sobre los mismos en un mapa, tras seleccionar el continente nos aparece una lista de juegos que son conocidos en dicho lugar ordenados por orden alfabético. Si accedemos a los juegos se nos abre una ficha informativa en la que consta el nombre del juego, el país de procedencia, el material, un esquema en el caso en que sea necesario y el desarrollo del juego. He de señalar que existe una gran variedad de juegos.

La siguiente opción es “enviar un juego” en la que encontramos un formulario para completar en el caso de que queramos añadir un juego determinado. En esta ficha hay que rellenar los datos personales, así como datos del juego.

“Dinámicas contra la discriminación” es la siguiente opción que encontramos en la que tenemos las opciones “solidaridad”, “cooperación”, “interculturalidad”, “discriminación y exclusión social” y “enviar una dinámica”. Dentro de cada una de las opciones disponemos de una serie de dinámicas para poner en práctica en el aula de clase, cada una de ellas consta de un título, tema tratado, objetivos, duración, medida del grupo, preparación, instrucciones, conclusiones y evaluación y consejos para el formador. Hay que señalar que la última opción “enviar una dinámica” es una ficha similar a la descrita en el apartado anterior en la que los usuarios pueden proponer otras dinámicas.

La última opción es “links de interés” en la que encontramos dentro otras tres opciones, la primera de ellas es “didáctica, enseñanza y aprendizaje. Motivación”, la siguiente es “educación social” y la última “desarrollo personal”, cada una de las opciones nos ofrece una serie de enlaces que pueden ser consultados para ampliar la información.

Ahora analizamos las dimensiones que hemos seleccionado.

Datos:

- Nivel educativo: no se especifica en el portal pero se podría utilizar en Educación Primaria.
- Contexto en el que se puede utilizar: se puede utilizar en el aula, en casa y en el patio.
- Usuarios: no se especifica pero está pensado para Alumnado, docentes y público en general.
- Temática: juegos del mundo.
- Idioma/s: está en tres idiomas.
- Dirección del portal: <http://www.joves.org/juegos/jocs.html>
- Autoría (datos y autores): organiza Jóvenes por la Igualdad, con el apoyo del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Instituto de la Juventud. Ayuntamiento de Hospitalet y la Diputación de Barcelona.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente sin ningún tipo de problema.*
- Comunicación entre los usuarios: no ofrece ningún canal de comunicación entre los usuarios del portal.*

- Comunicación con los creadores del portal: nos podemos poner en contacto con el creador mediante su dirección, teléfono, fax, página web y correo electrónico.*
- Servicios ofertados: ofrece una gran variedad de recursos para docentes y alumnos.*
- Facilidad de acceso: no hay que descargar ningún programa ni seguir ningún requisito previo para poder acceder. *
- Facilidad de uso: accedemos a la información mediante accesos directos.*
- Posibles errores: durante la utilización de la página no ha ocurrido ningún error.
- Modificación del material: el material que aparece puede ser modificado por los usuarios si estos envían nuevas propuestas.
- Mapas de navegación estructurados: encontramos pestañas que hay que ir abriendo para encontrar la información. *

Aspectos estéticos:

- Diseño: todo los colores que se utilizan son nítidos, el texto siempre contrasta con el fondo, las imágenes que aparecen son escasas, aunque la calidad de las mismas es alta y se corresponden con el contenido que se está trabajando.*

Aspectos pedagógicos:

- Motivador: esta página web es motivadora para el alumnado puesto que aprenderán juegos que no conocían y podrán ponerlos en práctica en el aula. Para los profesores también será motivadora puesto que además de aprender juegos también conocerán dinámicas y enlaces de interés.
- Adecuación de los contenidos a los destinatarios: todos los contenidos que aparecen son aptos para los destinatarios y están adecuados a su edad.*
- Información correcta: la información no presenta erratas.
- Información actual: los contenidos que aparecen son actuales y de interés.
- No existen discriminaciones de sexo y edad: no existen discriminaciones de sexo ni edad y además esta página especialmente pretende luchar contra este tipo de discriminaciones. *
- Posibilidad para diferentes ritmos de aprendizaje: los juegos que se proponen no tienen la posibilidad de distintos ritmos de aprendizaje.

- Accesibilidad para personas con Necesidades Educativas Especiales: esta página no está adaptada para los alumnos con Necesidades Educativas Especiales.
- Diferentes tipos de actividades: hay una gran diversidad de tipología de actividades.*
- Evaluación: en las dinámicas aparece el apartado de evaluación.
- Autoevaluación: no hay autoevaluación.
- Contenidos: trata los juegos del mundo y contenidos contra la discriminación.
- Cantidad de información: la cantidad de información es adecuada, puesto que en cada juego tenemos una breve ficha informativa con los datos más relevantes.
- Objetivos: fomentar los valores de interculturalidad, respeto a la diversidad y no discriminación entre los jóvenes.
- Agrupamientos: los juegos son para trabajarlos individualmente, por parejas, tríos, pequeños grupos o de manera grupal.

Observaciones

- Aspectos a mejorar: adaptar la página al alumnado con Necesidades Educativas Especiales.
- Aspectos a destacar.

Rúbrica de evaluación

Tabla 24

Rúbrica Juegos del mundo

	4	3	2	1
Enlaces	X			
Comunicación entre los usuarios				X
Comunicación con el creador	X			
Servicios	X			
Acceso	X			
Uso			X	
Mapas de navegación		X		
Diseño (colores)	X			
Diseño (texto)	X			
Diseño (imágenes)		X		
Diseño (calidad imágenes)	X			
Diseño (las imágenes se corresponden con el contenido)	X			
Adecuación de los contenidos	X			
Discriminaciones de sexo	X			
Discriminaciones de edad	X			
Variedad de actividades	X			