

TRABAJO FIN DE MÁSTER

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



**ANÁLISIS DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES (MDD)
ORIENTADOS AL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL PORTAL
EIMA**

AUTOR: XABIER HERRANZ URIBARRI

TUTORA: DESIREE GONZÁLEZ MARTÍN

CURSO ACADÉMICO: 2018/2019

FECHA: 10 DE SEPTIEMBRE 2019

RESUMEN

Una de las principales revoluciones que plantean las TIC en la educación es el cambio dirigido hacia el diseño digital de los materiales didácticos (MDD). A medida que crece progresivamente el número de MDD, aumenta la necesidad de evaluarlos, a fin de valorar su eficacia tanto didáctica como tecnológica. En este estudio se ha llevado a cabo una evaluación de veintinueve MDD orientados a la Educación Física y ubicados en el repositorio "EIMA". El objetivo fundamental es descubrir cuáles son las características principales de estos materiales y cuál es su aportación a las nuevas tendencias del aprendizaje mediado por las TIC. Para ello se ha empleado una metodología de corte cualitativo, de naturaleza descriptiva-exploratoria, habiéndose utilizado la guía de evaluación diseñada por el equipo de investigación Edull@b.

Los resultados muestran que la mayoría de MDD evaluados no son aplicables en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues están enfocados exclusivamente a la formación docente. Por su parte, también destacan los MDD diseñados para emplearlos como material de apoyo a las prácticas docentes; diseño simple, con pocos elementos interactivos y multimedia y enfocados al trabajo de contenidos. En este sentido, podemos aventurar que estos MDD se alejan del objetivo de satisfacer las nuevas demandas pedagógicas, así como de la innovación educativa. Se evidencia entonces, la necesidad de una mayor orientación y formación en la creación y diseño de los MDD, dirigida al aprovechamiento pleno de las potencialidades de las TIC y a la búsqueda de la eficacia didáctica-digital satisfaciendo las demandas educativas contemporáneas.

Palabras clave: TIC, materiales didácticos digitales, evaluación, Educación Física, EIMA.

Abstract

One of the main revolution that ICT propose in education, is the change oriented to the digital design of the didactical materials (MDD). As the number of MDD increases progressively, the necessity to evaluate them grows too, with the objective of assess the dicactical and technological efficacy. Specifically, in this study has been carried out the assessment of twentynine MDD oriented to Physical Education and located in "EIMA" repository. The main aim of this research is to discover the principal characteristics of this materials and to know which is their contribution to the new learning movements guides by ICT. For that purpose, it has been

employed a qualitative methodology, which has descriptive and exploratory nature and it has been used the guide of evaluation designed by [Edu@b](#) investigation team.

The majority of MDD evaluated are not applicable in teaching-learning processes, since they are focused to the teaching formation. For their part, also stand out those MDD designed to use as material support for the teaching practices.; simple design, with few interactive and multimedia elements and focused to work based on contents. In this sense, we can suggest that these MDD are far from the goal of satisfying the new educational claims and from the teaching innovation. Besides, as a general rule, they do not satisfied the new teaching claim, not even set out any educational innovation. So it is evinced the necessity of a larger orientation and professional training in MDD creation and design in order to make the most of ICT potentials and to search digital-didactic effectiveness. This is the way to satisfy contemporary educational claims.

Key words: *ICT, didactic digital material, assessment, Physical Education, EIMA.*

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	1
ÍNDICE DE TABLAS	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 La sociedad del conocimiento y su relación con la educación contemporánea.....	7
2.1.1 Cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje promovido por las TIC.....	9
2.2. Los Materiales Didácticos Digitales.....	11
2.2.1 Tipos y clasificación.....	14
2.2.2 Por qué evaluar los materiales.....	16
2.2.3. Guías de evaluación de materiales didácticos digitales.....	17
2.2.4. Algunas referencias a trabajos de análisis ya efectuados.....	20
2.3. Políticas TIC del Gobierno Vasco.....	22
2.3.1. Portales educativos. Repositorio EIMA.....	23
2.4. Educación Física y TIC.....	25
3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	28
3.1. Problema de investigación.....	28
3.2. Objetivos de la investigación.....	29
3.3. Metodología.....	29
3.4. Muestra.....	30
3.5. Instrumentos de recogida de información.....	32
3.6. Procedimiento de análisis.....	36
4. RESULTADOS	36
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	49
6. BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Guía de evaluación diseñada por Marzal, Calzado-Prado y Vianello (2008).....	20
Tabla 2. Tabla resumen de las dimensión y subdimensiones del instrumento de evaluación diseñado por EDULL@AB	33
Tabla 3. Resultados principales obtenidos por dimensión y subdimensión.....	36

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, vivimos en una sociedad digitalizada, en la que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC, de aquí en adelante) están presentes en prácticamente todos los contextos y escenarios posibles, alterando y transformando la sociedad y convirtiéndola en la denominada “Sociedad del conocimiento”. En palabras de Barahona, “la llamada *Sociedad de la Información y Conocimiento*” viene operando cambios que afectan a la manera de divertirnos, trabajar, relacionarnos, de aprender y de acceder a la cultura” (2012, p. 1048).

A partir de este escenario, es imposible no considerar los cambios que se han producido o que se deben producir en la educación, debido a la influencia, posibilidades, necesidades y cambios que se derivan de las TIC y su consecuente transformación de la sociedad. Autores como Lozano y Covelo (2009) se reafirman en esta idea, indicando que la incorporación de las TIC a la realidad cotidiana tiene una proyección inevitable en la educación dando lugar a la sociedad del conocimiento, .

Uno de los cambios que introducen las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es la utilización, cada vez más habitual, de los materiales didácticos digitales (MDD, en adelante), en detrimento de los impresos clásicos. Un MDD se puede definir como un objeto (texto, multimedia, audio, visual u otro) que no solo proporciona información, sino que, en un contexto determinado, facilita o apoya el desarrollo de una experiencia de aprendizaje (Kaplún, 2005). Además, el material ofrece todo lo que la tecnología entrega: visualización, exploración y motivación (Costa, Di Domenicantonio y Vacchino, 2010) y debe ser considerado “como una mutación del relato cultural y de la funcionalidad pedagógica del material” (Area, 2017, p. 25).

A medida que aumenta la producción de los MDD se acrecenta la necesidad de evaluar su eficacia tanto pedagógica como tecnológica. Así lo corrobora Fernández-Pampillón (2014) quien señala que es necesario que se desarrolle un patrón para asegurar la calidad de los MDD y de ese modo, aumentar tanto la producción de los mismos como su calidad. En los últimos años, diversas investigaciones han analizado o evaluado los MDD orientados a diferentes áreas curriculares como son los casos de Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017) quienes analizaron

68 MDD, Ramirez (2005) quien analizó dos materiales en formato de DVD o Galvan Perez y Gutierrez Perez (2017) quienes investigaron el alcance que pueden llegar a tener los MDD en formato de vídeo didáctico. Es importante aclarar que ninguno de estos estudios se centraron en la evaluación de materiales destinados al área de Educación Física.

A pesar de que las políticas TIC dictadas desde la administración están dirigidas a todas las áreas curriculares, en la Educación Física, no hay evidencias claras de su correcta y eficaz integración. Son muchos los autores que destacan la poca presencia que tienen las TIC en las sesiones de Educación Física y, de emplearlas, quedan relegadas a un segundo plano, utilizándolas principalmente como apoyo a la docencia o como “sesiones refugio” para días de lluvia (Barahona, 2012; Bujosa, 2005; Rodríguez Quijada, 2015).

En la medida en la que la Educación Física forma parte de las áreas curriculares encargadas del desarrollo integral del alumnado, se considera oportuno y necesario evaluar la eficacia tecnológica y pedagógica de los materiales didácticos digitales disponibles para esta área y comprobar en qué medida estos contribuyen a la mejora e innovación educativa.

A este respecto, algunos son los proyectos llevados a cabo con este cometido, por ejemplo, los trabajos de Castro Rodríguez (2018) o Gómez Barranco (2018). Pero, a nuestro entender, estos siguen siendo insuficientes para desarrollar una tarea investigadora acumulativa que permita extraer datos concluyentes y significativos.

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta ahora y debido a la escasez de referencias y lo novedoso de la temática, este trabajo tiene como objetivo: conocer las características principales de los MDD orientados a la Educación Física y cuál es su aportación a las nuevas tendencias del aprendizaje mediado por las TIC.

Para ello, se han analizado diferentes parámetros y aspectos de los recursos disponibles en el repositorio EIMA, a fin de facilitar después la comprobación de la eficacia tanto pedagógica como tecnológica de estos materiales. Estos recursos debían estar enfocados a la educación física y al mismo tiempo, debían tratarse de recursos diseñados y construidos en euskera. En un primer momento y con el objetivo de contextualizar todo lo rodeado a los materiales didácticos digitales, se estableció un marco teórico donde se analizaron aspectos

tales como: la sociedad del conocimiento, los materiales didácticos digitales, políticas TIC del Gobierno Vasco, Educación Física y TIC, entre otros.

Mediante el empleo de un instrumento específicamente diseñado para tal fin, se procedió, a continuación, con el análisis y evaluación de los materiales que fueron escogidos a partir de unos criterios de selección. Se obtuvieron entonces unos resultados y a partir de la interpretación de los mismos, se han establecido las siguientes conclusiones.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La sociedad del conocimiento y su relación con la educación contemporánea

Antes de comenzar a analizar aspectos directamente relacionados con los MDD creemos recomendable analizar las características actuales de la sociedad, para de ese modo, entender las tendencias relacionadas con las Tecnologías de la Educación en el ámbito académico, dado que no sería posible entender una educación alejada de la sociedad. A este respecto, Cabero (2008, p.15) señala que una sociedad avanzada requerirá de instituciones de formación avanzadas y adaptadas a los nuevos tiempos y éstas deben transfigurarse para responder a las nuevas demandas y exigencias que la sociedad requiere. Otros autores indican la necesidad de adaptación y transformación al cambio, o de lo contrario están condenados a la desaparición (Olivera, 2007).

Como ya hemos comentado nos encontramos en una sociedad denominada “sociedad del conocimiento”. Muchos han sido los autores que han definido a esta sociedad. Entre otros/as, Olivera (2007) se refiere a la sociedad del conocimiento (o la información) como un modelo sociocultural que se caracteriza por compartir información que otros generan, haciendo la comunicación inmediata y convirtiendo al planeta en una inmensa red de comunicación inmediata. Mientras que otros autores como Lozano y Covelo (2009) aluden directamente a la relación antes comentada de sociedad-escuela y mencionan como el fenómeno más característico de la sociedad contemporánea a las TIC. En sus palabras “*la incorporación de las TIC a la realidad cotidiana de la población (dando lugar a la denominada sociedad del conocimiento), tiene una proyección inevitable en la educación. Toda la sociedad se ve obligada a reinventarse a sí misma*” (p. 2).

En el texto de Cabero (2008), el autor señala varias características diferenciales de este modelo de sociedad, por ejemplo, destaca que las barreras de tiempo y espacio se están transformando, accedemos a la información de forma inmediata y nos comunicamos independientemente del espacio y el tiempo donde estemos ubicados. Por otro lado, habla de una sociedad de redes, de individuos conectados e instituciones conectados en redes y finalmente, considera a la sociedad como una sociedad del aprendizaje, donde se “aprende a aprender”.

Sin embargo, esta sociedad al igual que sucedió con las anteriores, plantea una serie de retos que deben ser superados. Olivera (2007) señala que el individuo de la sociedad de la información está mediatizado por la avalancha de información y que debe aprender a transformarla en conocimiento. Además, Arias y Merino (2016), indican que los estudiantes pertenecientes a esta sociedad, deberán ser estrategias del conocimiento, tendrán que distinguir entre información válida y no válida. Y por último, Cabero (2008) al hilo de lo comentado antes sobre la sociedad del aprendizaje, reclama la necesidad de formar desde las instituciones educativas para un modelo de sociedad caracterizado por el aprendizaje permanente del individuo.

Como bien hemos afirmado antes, si hay algo que caracteriza a la sociedad del conocimiento, es la influencia que tienen las TIC en ella. Considerando las TIC como un conjunto de herramientas electrónicas utilizadas para la recolección, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información representada de forma variada (Ortiz, 2017). Es más, creemos que la principal razón por la que se le denomina de esa manera, es debido a la importancia que han adquirido las TIC y lo que ello a supuesto en la evolución y desarrollo de la misma. Por eso creemos que la educación debe beneficiarse, al igual que lo ha hecho la sociedad, de los beneficios que pueden aportar las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo que estaríamos educando al alumnado en la línea por la que transita la sociedad.

No se trata simplemente de integrar las TIC en la escuela, esperando que estas mejoren por sí solas los resultados de aprendizaje, se trata de integrarlas con una intención metodológica concreta, repercutiendo en un cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de innovar en educación para mejorar resultados.

2.1.1 Cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje promovido por las TIC

Lo que comúnmente se ha conocido hasta ahora como escuela tradicional, está perdiendo cada vez más credibilidad y adeptos entre los educadores, investigadores y miembros de la administración. Ahora, en cambio, existe una nueva tendencia educativa sustentada en las TIC, dando lugar a una transformación completa de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En esta línea, las TIC son herramientas que provocan cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que llegan a romper esquemas docentes tradicionales (Arenaga y Domenech, 2001; rescatado de Ortiz, 2017). También, Aguiar, Verdún, Silin, Capuano y Aristimuño (2014) indican que la integración de las TIC en las prácticas educativas debe replantearse, entendiendo que además de suponer una forma más atractiva y entretenida de abordar los contenidos, transforman el propio diseño de la enseñanza. Así lo confirman también Costa et al. (2010) apuntando que una de las tendencias actuales en educación es la incorporación de nuevas tecnologías en la enseñanza dando lugar a otros modos de aprendizaje.

Parece evidente que nos encontramos ante un nuevo paradigma educativo, donde la educación, aupada por la integración y utilización de las TIC, se transforma y se ajusta a las necesidades formativas de la sociedad del siglo XXI. Algunos/as autores/as han analizado cuáles son las características de estos nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo, García-Barrera (2016) cita a varios autores, entre otros a Blanco (2009) y Serrano y Cebrián (2014) señalando que la llegada de las TIC trajo la apuesta por un modelo pedagógico basado en un paradigma de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante y donde el profesor pasa de ser un mero transmisor de conocimientos a un facilitador de los aprendizajes. En este mismo texto, la propia García-Barrera (2016) destaca el nuevo rol que adquiere el alumnado en este nuevo modelo, donde este deja de ser un mero receptor de contenidos para pasar a ejercer un papel más activo, participando, colaborando, intercambiando experiencias con sus compañeros y construyendo sus propios conocimientos. Siguiendo esta misma línea argumentativa, la integración de las TIC en las aulas supondría un cambio de los escenarios tradicionales áulicos, por escenarios híbridos de interacción, que potencian actividades en los estudiantes que les ayudan a desarrollar habilidades para el aprendizaje autónomo (Arias y Merino, 2016).

Sin embargo, como bien se ha apuntado antes, la tecnología en la educación no produce resultados por sí sola, es necesario aplicarlas e integrarlas con un sentido pedagógico e intención metodológica clara. En este sentido, Lozano Serrano y Covelo López (2009) aluden a la importancia de tener bien claro qué es lo que se quiere conseguir cuando el docente recurre a las TIC. También, Ortiz (2007) indica que las TIC benefician los ambientes de aprendizaje, pero para generar un impacto positivo, el docente debe tener claro qué busca al utilizarlas en el aula. Del mismo modo, García-Barrera (2016) señala que no importa la tecnología, sino los procesos de enseñanza-aprendizaje y cómo se introducen las tecnologías en estos.

Hasta hay algunos que reclaman un cambio en el currículum para que esta transformación se haga efectiva y se apueste definitivamente por este nuevo modelo de enseñanza y aprendizaje. Cada cambio social relevante reclama cambios relevantes en la escuela, por eso es necesario un nuevo currículum para la sociedad del conocimiento (Román, 2004; rescatado de Lozano y Covelo, 2009), los artefactos tecnológicos usados fuera y dentro del aula han cambiado, y cambiarán, los procesos de interacción del aprendiz con el conocimiento y con los docentes (Pérez, 2012; rescatado de Arias y Merino, 2016) y finalmente Arias et al. (2016) apuntan que el uso adecuado de las TIC y su incorporación creativa al proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas, es un aspecto que hay considerar en el nuevo currículum.

Por último, con la llegada de las Tecnología de la Información y Comunicación al panorama educativo, surgieron los denominados materiales didácticos digitales. Estos materiales digitalizados mejoran el diseño de los recursos educativos, permiten la compartición de los mismos entre la comunidad aumentando de forma generalizada el acceso a la educación y dependiendo de cuál sea su objetivo pedagógico y de cómo esté diseñado, pueden contribuir a esa transformación reclamada desde varios sectores de la sociedad.

2. 2. Los Materiales Didácticos Digitales

Antes de que las tecnologías hiciesen acto de presencia en la sociedad y por consiguiente, en la educación, los materiales o recursos educativos impresos eran los protagonistas absolutos, tanto en las aulas, como a los procesos de enseñanza y aprendizaje se refiere. Para describir el material o recurso didáctico, podemos hacer referencia a las palabras

de Area (2007), en las que califica al material didáctico como un objeto cultural, físico o digital, elaborado para generar un aprendizaje en una determinada situación educativa. En el mismo texto, Area (2007) indica que el libro de texto, como material más idiosincrático de la escuela de la modernidad y como canon de referencia del saber y de la organización social, está llegando a su fin, dejando lugar a la utilización de materiales didácticos digitales. En palabras del autor, el libro de texto representa un objeto tangible, completo y cerrado como producto cultural, mientras que Internet, difunde obras culturales fraccionadas, dispersas, intangibles, interconectadas y abiertas. Es decir, nos encontramos en una época en la que el libro de texto no es el elemento cultural de referencia en la escuela. Ahora, gracias a las TIC, disponemos de acceso completo, inmediato y desde prácticamente cualquier lugar, a cantidades ingentes de información, diseñada y expresada en diversos modos y formatos y compartida entre toda la comunidad. Area (2007) resume muy bien lo expuesto anteriormente “es la metáfora de la cultura sólida de los libros frente a la cultura líquida del ecosistema digital”.

Cuando nos referimos a un MDD, hacemos referencia a un recurso cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje y cuando éste apunta al logro de un aprendizaje (Ortiz, 2017). Esta referencia, aunque la consideramos correcta, parece incompleta puesto que se olvida de mencionar el aspecto que diferencia a este material del común impreso. En este sentido, creemos más apropiadas las palabras de Nokelainen (2006) “todo material que esté diseñado con intención educativa, publicado digitalmente y que sea accesible desde el ordenador, es considerado material didáctico digital”.

El hecho de que esté diseñado, publicado y sea accesible digitalmente, no supone el único elemento diferenciador de estos materiales respecto a sus antecesores. De igual manera, estos materiales buscan transformar e innovar la práctica docente sacando todo el beneficio posible a las potencialidades de las TIC. En esta línea, Costa et al. (2010) apuntan que los MDD surgieron con el objetivo de innovar la práctica educativa, ofreciendo al alumnado un nuevo recurso con todo lo que la tecnología entrega: visualización, exploración y motivación. Otros autores como, Area (2007) señala que el cambio no solo ha supuesto una transformación al formato digital del material, sino que debe ser considerada como una mutación del relato cultural y de la funcionalidad pedagógica del material. Estos nuevos materiales emergen como una escenografía abierta y virtual, basados en pedagogías para el aprendizaje activo.

Por lo tanto, la función de los MDD va más allá de la mera digitalización de los materiales didácticos, se busca innovar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto es comprensible, puesto que los MDD suponen uno de los muchos elementos que las TIC y su transformación del panorama académico pueden aportar a la educación. De hecho, los MDD constituyen una de las principales áreas de calidad del aprendizaje y la enseñanza con apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Fernández-Pampillón, Domínguez Romero y de Armas Ranero, 2013). Estos materiales deben encaminarse hacia el diseño instructivo o educativo y tener una estructura interna que asegure su valor pedagógico e incluirán sus respectivos objetivos de aprendizaje y contenidos, además de un desarrollo o actividad, encargados de la adquisición de los aprendizajes y una evaluación final. Además, estos tienen que estar perfectamente secuenciados (García, Seoane y Conde, 2006). Se puede afirmar entonces, que los recursos y materiales digitales están revolucionando las prácticas educativas (García-Barrera, 2016).

En referencia a las ventajas de estos materiales respecto a los anteriores (material didáctico impreso), pueden ser muchas, sin embargo, el reto está en saber rentabilizar al máximo las potencialidades que nos brinda la tecnología para diseñar un recurso pedagógicamente significativo, llamativo, motivador, y que al mismo tiempo atienda las demandas formativas que la sociedad del siglo XXI reclama (individuos creativos, participativos, innovadores, emprendedores, colaboradores, autónomos, capaces de dar solución a problemas actuales y transversales, etc.). Según Kaplún (s.f; rescatado de Costa et.al, 2010), *“un material educativo no solo es un objeto (texto, multimedia, audio visual u otro) que proporciona información sino que, en un contexto determinado, facilita o apoya el desarrollo de una experiencia de aprendizaje”* (p.184).

Es más, al contener estos materiales elementos que captan la atención y el interés del alumnado, suponen un aliciente motivador para el aprendizaje (Costa et.al, 2010). Se puede deducir entonces, que los MDD no son meros contenedores de información expresada y guardada en diferentes formas y modalidades de expresión, sino que su objetivo va más allá y busca generar experiencias de aprendizaje motivadoras, vivenciales y activas, teniendo al alumnado como protagonista de dicha experiencia y facilitando de ese modo, un aprendizaje construccionista basado en la relación que se establece entre el/la alumno/a con el contenido.

Más aún, la incorporación de tecnología en el aula, favorece la participación activa de los estudiantes, la reflexión crítica, el trabajo grupal, la interacción con los docentes, en definitiva, redonda en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Costa et al., 2010).

Por otro lado, uno de los objetivos que persiguen las TIC en la educación, consiste en abrir la educación a todo el mundo. Esto es, da igual la condición social, económica o geográfica de la persona, se pretende garantizar el acceso a la educación a todo el planeta. Aquí se plantea un problema, la “brecha digital”, que sigue impidiendo que se cumpla ese objetivo. Aunque este fenómeno merezca una reflexión profunda, nuestras prioridades con este trabajo son otras. En este sentido los MDD pretenden contribuir a este objetivo en la sociedad en la medida que posibilitan la difusión y compartición de estos materiales con la comunidad educativa. Estos materiales se ubican, como analizaremos más tarde, en repositorios o plataformas de MDD, para que puedan ser utilizados por terceras personas (alumnado, docentes, familias, etc.). Se habla entonces de una educación abierta, que se caracteriza por proponer espacios de interacción flexibles basados en un sentido profundo de aprendizaje en comunidad, colaborando, compartiendo y reutilizando contenido educativo digital (Chiapee, 2016).

Cuando además de la reutilización del material, se permite adaptarlo para ajustarlo al contexto donde será empleado, pudiendo crear entornos de aprendizaje más enriquecidos y variados (Cepeda et al. 2017), se le considera Material Educativo Abierto. Según la UNESCO (2011) [...] materiales para la enseñanza, aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o que han sido liberados con una licencia de propiedad intelectual que permite su uso libre, adaptación y distribución. A estos materiales se les considera abiertos porque han sido diseñados para que se pueda acceder y adaptar su contenido y de ese modo ajustarse a los requerimientos o necesidades del usuario que las adapta. De igual manera, al permitir la adaptación, también se favorece la actualización del conocimiento al contrario que ocurría con los materiales didácticos impresos (Chiappe, 2016).

En contrapartida a lo comentado hasta ahora, decir que el simple hecho de recurrir a materiales didácticos digitales no es ninguna garantía de éxito. Consideramos que sus beneficios pueden ser innumerables, sin embargo, estos pueden quedar en nada si no se diseñan, ni se integran con una intención, estrategia y líneas pedagógicas claras. En esta línea,

Ortiz (2017) apunta que a pesar de que un MDD sea multimedial, interactivo y de fácil acceso, no garantiza el logro de aprendizajes significativos. Por eso cree necesario realizar una reflexión pedagógica sobre cómo se aprende a la hora de producir el material, además de aplicar métodos propuestos por la didáctica de cómo se aprende.

2.2.1 Tipos y clasificación

Llegados a este punto, creemos conveniente realizar una clasificación en la que figurarán los distintos materiales didácticos digitales disponibles en las plataformas donde estos se albergan. Antes de enfocarnos directamente en la aclaración de los tipos de MDDs, sería recomendable señalar los tipos de recursos existentes dependiendo de su autoría. En este sentido, Baztán (2014) diferencia tres tipos de recursos atendiendo a su autoría. Por una parte, están los materiales elaborados por los docentes. Estos suelen ser heterogéneos, y varían en función del modelo pedagógico, necesidades, de sus posibilidades, conocimientos, etc. Por otro lado, nos encontramos con los recursos institucionales. A diferencia de los anteriores, estos recursos han sido creados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en colaboración con diversos organismos e instituciones y puesto a disposición de la comunidad educativa. Para finalizar, están los recursos elaborados por editoriales y otras empresas de software educativo. Estos últimos, han evolucionado con el tiempo. En un primer momento, prácticamente todos los recursos se reducían a libros de textos digitalizados y enriquecidos con imágenes y enlaces. Ahora, en cambio, son más interactivos, flexibles y adaptables, sabiendo aprovechar las posibilidades de la tecnología.

Una vez aclarado esto, nos encontramos con la necesidad de clarificar los tipos de materiales digitales, para evitar posibles confusiones y seleccionar aquél material que más se ajuste a lo que queramos en ese preciso momento. Es ahora cuando rescataremos las palabras de Area (2017) donde diferenció entre ocho modalidades diferentes de recursos digitales de naturaleza educativa:

- **Objeto Digital:** archivo digital que porta contenido, información y/o conocimiento.
- **Objeto digital de aprendizaje:** se trata de un objeto digital creado con una intencionalidad didáctica a corto plazo que implica alguna acción en el estudiante.
- **Material didáctico digital o entorno didáctico digital:** objetos digitales en línea estructurados didácticamente, con el objetivo de facilitar al alumnado el desarrollo de experiencias de aprendizaje en torno a una unidad del saber o competencia llevando

implícito un determinado modelo pedagógico. En esta categoría encontramos: un libro educativo digital, un texto escolar digitalizado, un videojuego educativo, un sitio web o espacio online didáctico, una colección de videotutoriales, un minicurso online, etc.

- **Libro de texto digital:** representan la transformación digital de los textos escolares de papel. Al igual que los tradicionales estos están organizados, estructurados y secuenciados siguiendo una propuesta de enseñanza completa con sus respectivos contenidos y actividades y enfocados a un curso o nivel educativo específico. Sin embargo, son más flexibles, maleables y adaptativos que los tradicionales.
- **Los entornos inteligentes de aprendizaje adaptativo:** conceptos como el *Big Data* o Inteligencia Artificial se extraen directamente de este tipo de recurso digital educativo. Este tipo de entorno permite la adaptación de materiales educativos y/o entornos digitales. Se trata de adaptar el contenido y las actividades a las necesidades educativas del sujeto. Para ello, el software, por sí mismo y sin la intervención humana, toma decisiones de forma automatizada con el fin de establecer entornos adaptativos inteligentes.
- **Los materiales didácticos tangibles:** dentro de esta modalidad se encuentran los robots educativos. El alumnado además de ser un potencial usuario, puede ser un creador o diseñador del software o aplicación informática que posibilitará la manipulación del robot y la transmisión de órdenes para que pueda actuar.
- **Material profesional docente:** son recursos de interés para el profesorado en su autoformación y mejora profesional. Por ejemplo, programaciones, experiencias prácticas, espacios de publicación del profesorado, etc.
- **Apps, herramientas y plataformas online:** Es software, esto es, herramientas o aplicaciones que se utilizan para diseñar cursos, materiales didácticos o actividades. Al mismo tiempo, están diseñados para, por ejemplo, gestionar la información, llevar un control del alumnado, para facilitar la comunicación o el trabajo colaborativo.

Una vez aclarado cuáles son los distintos tipos de recursos educativos digitales, conviene saber el porqué de la necesidad de evaluar estos antes de aplicarlos directamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2 ¿Por qué evaluar los materiales?

La creación y difusión de los materiales didácticos digitales estos últimos años ha crecido de forma progresiva. Aunque no han sido pocos los problemas con los que se ha encontrado a lo largo del viaje. Sin ir más lejos, la ambigüedad de su concepción y las características que debían componerlo, por ejemplo, han limitado su uso, extensión y confiabilidad dentro del panorama educativo. Así lo viene a confirmar García et.al (2006) apuntando que, la comunidad no se ponía de acuerdo sobre su concepción y características, lo que impedía que hubiese un respaldo mayoritario en la práctica al uso de los objetos de aprendizaje. Del mismo modo, Chiappe (2016) señala que el gran interés despertado, en su día, por los objetos de aprendizaje digitales, condujo a una ambigüedad sobre sus implicaciones prácticas y significado. Teniendo en cuenta la situación en la que se encontraban estos materiales y debido a su proliferación, no es extraño pensar que se destinase mayor cantidad de esfuerzo y tiempo a la necesidad de evaluar su calidad pedagógica y su pertinencia con metodologías activas que permean la educación moderna (Sanchez, J, 1999; rescatado de Ortiz, 2017).

Los materiales educativos digitales comenzaron a ser un tema que preocupaba a la comunidad educativa, los profesores e instituciones educativas querían disponer de buenos materiales educativos en formato digital (Fernández-Pampillón et.al, 2013) y para lograr eso, era necesario que se desarrollase un patrón para asegurar la calidad de los MDD y de ese modo, aumentar tanto la producción de los mismos, como su calidad (Fernández-Pampillón, 2014). La importancia que tenía el establecimiento de ciertos criterios para asegurar la calidad y validez de los MDD y poder así aplicarlos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, fue adquiriendo cada vez más importancia. El objetivo era crear un mecanismo eficaz que impulsase la producción de MDD de calidad y que fuese válido tanto para la creación como para la evaluación (Fernandez-Pampillón et.al, 2013). Por lo tanto, los estándares de calidad de los MDD, ayudaron a despejar las dudas creadas en torno a estos materiales y pasaron de ser concebidos como un valor añadido a la situación de aprendizaje por el simple hecho de ser digital (Nokelainen, 2006). Asimismo, comenzó a valorarse más lo fundamental de dotar al profesorado de técnicas y conocimientos que le ayudasen a discernir el grado de adecuación y la calidad que presentan los materiales a la hora de incorporarlos a sus prácticas docentes (García-Barrera, 2016). Igualmente, Fernandez-Pampillón (2014) indica que, si estuviesen resumidos en un documento sistemático y comprensible, los requerimientos técnicos y

didácticos que un MDD debería satisfacer, se facilitaría considerablemente el proceso de aprendizaje.

Se parte entonces de la necesidad de diseñar una guía, estándar o rúbrica que oriente por un lado, a los creadores de los recursos y por el otro, a las personas que decidan rescatar recursos de alguna plataforma, con el objetivo de integrarlo en sus prácticas educativas. Por esa razón, resulta imprescindible elaborar modelos y guías de evaluación a la hora de analizar los materiales didácticos digitales y a su vez, que sirvan como recurso de apoyo en los procesos de análisis de los materiales, tanto desde la perspectiva de investigación como desde la propia práctica educativa (Cepeda et al., 2017). Además, al desarrollar un instrumento de evaluación compuesto por criterios unificados, ayudaría al profesorado a decantarse por un material, atendiendo y poniendo el foco en su eficacia didáctica (García-Barrera, 2016).

En este sentido, no se puede obviar la importancia que adquiere la creación de un instrumento con criterios unificados y validado por toda la comunidad educativa, dado que las continuas modificaciones o variaciones en los estándares y la falta de unanimidad respecto a los aspectos que debieran componer ese estándar, condena los materiales a una continua revisión y por consiguiente, a una inevitable obsolescencia (López, 2007). Por lo tanto, queda claro el porqué de la necesidad de diseñar un instrumento de evaluación de los MDD; para poder diseñar materiales eficaces didácticamente, para facilitar al profesorado la selección del material más apropiado, para no condenar a los materiales a una continua revisión, etc. En definitiva, dentro de la comunidad educativa se necesita crear conformidad en la creación de una guía de evaluación que ayude a la creación y difusión de materiales digitales de calidad actualizados a los planteamientos y objetivos educativos actuales.

2.2.3. Guías de evaluación de materiales didácticos digitales

Varios han sido los proyectos llevados a cabo hasta la fecha que tienen como objetivo el desarrollo de modelos y guías destinados a la evaluación de los recursos educativos digitales.

La preocupación por la necesidad de evaluar los materiales didácticos digitales ya la venían mostrando varios/as autores/as desde años atrás. Ejemplo de ello, es el trabajo llevado a cabo por Codina (2000), donde se especificaban los distintos indicadores que debían evaluarse para medir la calidad de un MDD. Ya por aquel entonces, faltaba consenso a la hora

de decidir sobre los parámetros que debían considerarse, de hecho, existían 509 posibles criterios de evaluación (Codina, 2000). Después de razonar sobre ello, el autor establece 14 criterios, con los respectivos indicios de evaluación para cada uno, teniendo que calificar cada uno de ellos con un rango desde el 1 (suficiente) hasta el 3 (sobresaliente). Estos fueron los 14 criterios establecidos en el trabajo de Codina (2000): 1. Calidad y volumen de la información, 2. Autoría: responsabilidad y solvencia, 3. Legibilidad y ergonomía, 4. Navegación y representación de la información, 5. Recuperabilidad, 6. Interactividad/computabilidad, 7. Velocidad de descarga, 8. Servicios adicionales, 9. Luminosidad, 10. Calidad de los enlaces, 11. Actualización de los enlaces, 12. Descripción, selección y evaluación, 13. Visibilidad y 14. Auto descripción. Recordar que los aquí citados solo son los criterios, cada uno de ellos se descompone en varios indicadores de calidad y que según Codina (2000) facilitan la manera de enjuiciar la adecuación de esos parámetros.

Otro de los ejemplos disponibles, es el emprendido por AENOR (Asociación Española de Normalización y Certificación). Esta asociación inició un proyecto español para la normalización "(PNE) 71632" enfocado al desarrollo de un modelo de evaluación de la calidad de los MDD (Fernández-Pampillón, 2014). El modelo tenía como objetivo la valoración de la eficacia didáctica y tecnológica de los materiales y para ello especificó ciertos criterios de calidad, que dependiendo del grado de cumplimiento de los mismos, el material es calificado con mayor o menor grado de eficacia tanto tecnológicamente como didácticamente. En el artículo de Fernández-Pampillón et al. (2013) presentan este modelo como uno de calidad y que está basado en diez criterios puntuables, cuyo objetivo es evaluar y orientar la creación de un MDD eficaz didáctica y tecnológicamente. Fernández-Pampillón (2014) apunta los siguientes criterios: 1. Coherencia didáctica y objetivos, 2. Calidad del contenido, 3. Motivación, 4. Capacidad para generar aprendizaje, 5. Adaptabilidad e interactividad, 6. Formato y diseño, 7. Usabilidad, 8. Accesibilidad, 9. Reusabilidad y 10. Interoperabilidad. Cada uno de estos criterios está dividido en una serie de subcriterios, y dependiendo del nivel de conformidad que tenga el MDD con estos subcriterios determinará la calidad del MDD (Fernández-Pampillón, 2014). Además, de especificar los criterios necesarios para evaluar el material, el estándar de calidad está compuesto, también, por otros apartados. Concretamente, está dividido en dos partes, tres niveles y cuatro elementos; ambas partes comparten estructura, componiéndose de tres niveles de calidad, para cada uno de los tres campos de aplicación del estándar: académico, administrativo y corporativo. Por último, los tres niveles

están compuestos de cuatro elementos: criterios de calidad (antes expuestos), nivel de conformidad, herramienta de evaluación (forma de rúbrica o lista) y ejemplos (muestra de buenas prácticas).

Más adelante, el grupo de investigación EDULLAB a través del proyecto la *escuel@ digital@* en el año 2017, también mostraron preocupación por evaluar los MDD, así lo confirman Cepeda et al. (2017). Estos autores indican que La *escuel@ digit@l* es un proyecto de investigación que tiene como objetivo: “analizar el estado actual de la producción, distribución y utilización pedagógica en las aulas de los contenidos digitales educativos o materiales didácticos online destinados a la Educación Primaria en una muestra de tres comunidades autónomas de España (Canarias, Galicia y Valencia)” (Area, 2015, p. 1; rescatado de Cepeda et al. 2017, p. 80). Siendo uno de los objetivos del proyecto, la elaboración de un instrumento-guía dirigido a analizar una muestra de materiales didácticos. En la elaboración del instrumento, se procedió a una revisión de modelos y guías de evaluación centrados, principalmente, en el ámbito de los MDD, como son los trabajos de Reints y Wilkens (2010) y Reints y Wilkens (2014; rescatado de Cepeda et al. 2017). Después, comenzó la elaboración del propio instrumento, realizándose discusiones progresivas entre los equipos de investigación, para la posterior puesta en común y revisión bibliográfica. Finalmente, y luego de una aplicación previa y revisión por expertos internacionales con el objetivo de validar el instrumento, se configuró el instrumento definitivo. “Éste consta de varios apartados y dimensiones: Datos de evaluador/a, material o recurso educativo, estructura del material, dimensión tecnológica, dimensión de diseño, dimensión pedagógica, dimensión de contenido, evaluación y seguimiento y comentarios finales” (Cepeda et al. 2017, p. 86).

Por otro lado, Marzal, Calzado-Prado y Vianello (2008), detallaron, una guía de evaluación después de realizar una revisión sobre los distintos trabajos en torno a la usabilidad de los recursos didácticos digitales. Para realizar este trabajo, estos/as autores/as se basaron en la concepción de usabilidad presentada por la norma ISO/IEC 9241 *Ergonomic requirements for visual display terminals* (1998) y más concretamente en su apartado número once, *Guidance for usability*, donde se define el grado en el que, dentro de un contexto determinado, permite al usuario/a alcanzar sus objetivos con eficacia, eficiencia y satisfacción. En un primer momento, estos/as autores/as efectuaron un análisis de los criterios generales para el análisis de la usabilidad incluidos en distintos trabajos de investigación.

Posteriormente, pasaron a un plano más específico y comenzaron a revisar todos aquellos trabajos que analizasen criterios para la evaluación de la usabilidad, pero ya centrados en recursos educativos. Al finalizar dicha tarea y “a partir los premisas conceptuales anteriormente expuestas , se han formulado 23 criterios de evaluación agrupados en torno a tres categorías: Captación, vinculada al mecanismo cognitivo de la atención, Fidelización, vinculada a la percepción y Capacidad alfabetizadora, vinculada con la memoria” (Marzal, Calzado-Prado y Vianello, 2008, p. 7).

Tabla 1. Guía de evaluación diseñada por Marzal, Calzado-Prado y Vianello (2008)

Captación	Selectiva	Coherencia en el uso	Coherencia estilística	Fiabilidad	
	Distribuida	Multitarea	Personalización interactiva	Interactividad	
	Sostenida	Velocidad respuesta	Flexibilidad	Adecuación expectativas	Estimulación
Fidelización	Amigabilidad	Utilización recurso fácil y agradable			
	Metáfora signos	Adecuación de los iconos con el contenido, adecuación de la imágenes, etc.			
	Accesibilidad	Adaptación a características especiales del alumnado			
	Navegabilidad	Opciones de navegación consistentes, URL claras, enlaces a puntos concretos de recurso, necesidad de descargar software adicional, etc.			
	Organización	Estructura jerárquica de los contenidos, mapa del sitio, contenido y concepto principal ubicados en sitios destacados, etc.			
Capacidad Alfabetizadora	Procedimental	Contextualidad	Efectividad didáctica	Auxiliaridad	Autoridad
	Declarativa	Granularidad	Dinamicidad	Eficiencia	Eficacia

2.2.4. Algunas referencias a trabajos de análisis ya efectuados

A pesar de que no son muchas las referencias a los trabajos de investigación orientados a la evaluación de materiales didácticos digitales, se detallarán a continuación alguno de los resultados de algunas de las investigaciones. Por ejemplo, Cepeda et al. (2017) después de realizar un análisis a una muestra compuesta por 68 materiales didácticos digitales, concluyeron que se evidenciaba una diferencia entre la descripción teórica de lo que debiera de ser un MDD y de lo que de verdad es. Es decir, apreciaron que aspectos como el diseño, la

potencialidad innovadora, el trabajo grupal, la colaboración, etc. están ausentes en muchos de los trabajos de los MDD analizados.

Por otra parte, Ramirez (2005) llevó a cabo un trabajo de análisis y evaluación de dos materiales didácticos digitales (esta vez en formato DVD). Las conclusiones de dicha investigación fueron que los materiales, por un lado, presentaban la ausencia de elementos que contribuyeran a facilitar y mejorar el trabajo autónomo con el material digital (ayudas, menú principal, jerarquización por dificultad, diversificación de las tareas disponibles, informes de progreso, etc.) y al mismo tiempo, estos no constituían propuestas de desarrollo sobre la totalidad del currículum, puesto que se solo se abordaban aspectos muy concretos del mismo. Por otro lado, como resultado positivo, destacó las ventajas que puede aportar este tipo de material respecto al trabajo realizado por el profesor en el aula, facilitándole, por ejemplo, tareas que pudieran resultarle rutinarias (tareas de ejercicio y práctica, tareas repetitivas válidas para el desarrollo de destrezas y habilidades concretas pero llevadas a cabo de una manera más atractiva).

Otra de las investigaciones que tenía como objetivo estudiar y concretar el alcance que puede llegar a tener el medio didáctico digital, en este caso un vídeo didáctico, sobre el aprendizaje del alumno, fue el llevado a cabo por Galván-Pérez y Gutiérrez-Pérez (2017). Como resultado de este trabajo se obtuvieron evidencias suficientes que aseguraban una ampliación de contenidos teóricos y actitudinales en el alumnado del vídeo didáctico, así como la interiorización de propuestas e iniciativas. Otro de los estudios se centró en la evaluación de los MDD enfocados a la materia del Conocimiento del medio y que estuviesen ubicados en el portal educativo Agrega. Como resultado del mismo se obtuvo que estos presentaban una buena calidad respecto al contenido, un trabajo correcto de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales y una estructura clara y concisa (Boumadan, 2015; rescatado de Garcia Sanchez, 2018).

En lo referente a la evaluación de materiales didácticos digitales orientados a la Educación Física (de aquí en adelante, E.F.), Castro Rodríguez y Eirín Nemiña (2018) después de evaluar, en base a diferentes criterios, un MDD del área de E.F., señalaron que “el uso del formato digital no es una oportunidad de diversificación del conocimiento y de las formas de aprender, y queda infrutilizada la tecnología, reduciéndose su impacto a cuestiones formales

y de diseño”(p.361). Además de este estudio, hay otros trabajos de investigación como el abordado por Gómez Barranco (2018), que tuvo como objetivo el análisis y evaluación de portales educativos destinados al área de E.F. De acuerdo a este trabajo, los portales educativos presentaban aspectos estéticos que atraían a los usuarios y consecuentemente lograba que se interesasen en su contenido. Además, las actividades propuestas trataban de incentivar la práctica activa de ejercicio físico. Más aún, debido a la diversidad de tipos de agrupaciones que promovían los portales educativos, se fomentaba la cooperación entre el alumnado al mismo tiempo que se trabajaban nuevos contenidos con información correcta y actualizada.

2.3. Políticas TIC del Gobierno Vasco

Desde el Gobierno Vasco, se han llevado a cabo varias propuestas y proyectos para impulsar la integración TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así lo corrobora la propia página oficial del departamento de educación (www.euskadi.eus/gobierno-vasco/departamentos-educacion/), donde, entre otras cosas, se indica que los recursos digitales deben acompañar los procesos de enseñanza aprendizaje en todas y cada una de las áreas disciplinares, aumentando su presencia en la vida cotidiana del aula y aprovechando sus innovadoras posibilidades. La apuesta por las TIC por parte del Gobierno Vasco parece firme y así lo confirma “el Decreto 236/2015 por el que se establece según Heziberri 2020 el currículo de educación primaria en la comunidad autónoma del País Vasco y que contiene un centenar de referencias directas a las competencias y realidad digital” (Gobierno Vasco, 2019, p. 1). Por ejemplo, se hace mención a la necesidad de que el alumnado, una vez acabada la Educación Básica, ha de haber adquirido una competencia digital y mediática, conforme al DIGCOMP de la competencia digital. Además, en el artículo 7.2a se establece como competencia transversal “la comunicación no verbal, verbal y digital”. El artículo 30.4.h, también promueve la formación en los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizando diferentes recursos digitales. Por último, el artículo 12 al completo y cuatro sub-epígrafes se destinan a definir con detalle la “Integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje”.

Con el objetivo de llevar a la práctica estas políticas, el Gobierno Vasco propuso varios planes o proyectos, entre los que destaca “el modelo de madurez tecnológica”, “sare-hezkuntza” y “EIMA 2.0”. Respecto al modelo de madurez tecnológica, Decreto 174/2012, y

orden de 16 de Octubre del 2017, tiene como objetivo la modernización tecnológica, impulsando un cambio metodológico en la enseñanza y en la mejora de la digitalización de los procesos. El proyecto sare-hezkuntza por su parte, tiene como finalidad crear una red de centros con vocación innovadora en el uso de las TIC y ejercer como ejemplo de buenas prácticas para otros centros. Entre sus objetivos están: impulsar las metodologías, tecnologías, recursos y materiales digitales y aplicarlos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, potenciar la elaboración de materiales y recursos digitales y potenciar su uso en los procesos de enseñanza-aprendizaje y formar pedagógica y tecnológicamente para llevar a cabo un cambio metodológico. Por último, está el proyecto de EIMA 2.0 que son subvenciones dirigidas a la edición de materiales didácticos digitales en euskera para niveles no universitarios, con el fin de ponerlos a disposición de la comunidad escolar y de ese modo, cubrir la falta de este tipo de material en euskera y dotar al alumnado y profesorado de material digital adecuado a su actividad escolar. Después, estos materiales estarán disponibles en el catálogo EIMA.

2.3.1. Portales educativos. Repositorio EIMA

Los recursos son almacenados en una modalidad de plataforma educativa denominada, repositorio de materiales educativos digitales, estos repositorios ofrecen la posibilidad de compartición, edición y reusabilidad de los propios materiales. A partir de referencias realizadas por diversos autores, nos encontramos con una tipología amplia de portales educativos posibles si atendemos a su finalidad. No obstante, nosotros nos centraremos en los portales educativos orientados al almacenamiento de los recursos: los repositorios.

Debido a la gran variedad de portales educativos existentes, se evidenció la necesidad de establecer ciertos criterios para su futura clasificación y para su conocimiento y reconocimiento en el ciberespacio. Con ese mismo objetivo en mente, Area (2003) diferenció dos tipos de portales educativos. Por una parte, estaban los informativos que tenían la finalidad de informar. Por otro lado, estaban los formativos que eran de naturaleza pedagógica o didáctica. Dentro de este grupo, nos encontramos con los portales de “material didáctico web”. Según el autor, “ofrecen material diseñado y desarrollado específicamente para ser utilizado en un proceso de enseñanza-aprendizaje...utilizan la WWW como una estrategia de difusión y acceso” (p.36).

En los trabajos de Lopez (2007) y Jara y Toledo (2009), además de contemplar esta diferenciación en función de la naturaleza de los portales, apuntan que estos espacios “cuentan con servicios de valor añadido (contenedores de contenido diverso y de herramientas que potencian el dinamismo del portal)” (Lopez, 2007, p. 139). Al fin y al cabo, el contenido de un portal es considerado como la pieza angular que a la postre, determinará su éxito (López, 2007), sin embargo, además del contenido, los portales cuentan con esos servicios adicionales que actúan como un valor añadido del portal, pudiendo convertir la relación entre el/la usuario/a-portal/contenido en una experiencia más atractiva, dinámica, enriquecedora, llamativa, activa, participativa, contributiva y motivadora.

Recapitemos, un repositorio de MDD es un espacio reservado en la web destinado a almacenar y clasificar; en base a distintos criterios (ciclo, edad, materia, etc.), los materiales didácticos digitales. Se trata de un portal educativo principalmente orientado a la formación dado que en él se proporcionan materiales dirigidos a los procesos de enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo, se concede la oportunidad de contribuir a la comunidad educativa, pudiendo compartir todo aquel material digital creado y diseñado por cualquiera. En este punto, rescataremos una idea de Baztán (2014) “el Gobierno se compromete a ofrecer plataformas digitales y tecnológicas de acceso libre donde quedará incluido todo el catálogo de materiales y recursos didácticos digitales elaborados tanto por la Administración como por el profesorado que desee compartirlos” (p.30). Partiendo de esta idea, casi la totalidad de comunidades autónomas, dentro del territorio español, ha desarrollado su propio portal educativo.

Centrándonos en el repositorio *EIMA*, término que hace referencia a la creación de materiales didácticos en euskera. “Tal y como indica la página web del Gobierno vasco correspondiente al área de Educación (s.f), el departamento de educación creó el catalogo EIMA en 2005, con el objetivo de ayudar en la difusión de los materiales didácticos... recoge información sobre materiales didácticos en euskera y ofrece la posibilidad de consultar y/o descargar muchos de ellos”. De igual manera, NoticiasPress (2019) añade que, desde el 2005 el catálogo se dedica a recopilar, catalogar y publicar información en la red sobre el material en euskera. Según la fuente de información antes citada, la pagina web oficial del gobierno vasco (s.f), este catálogo cuenta con 25.000 registros catalogados, de los cuales 4.000 pueden

ser consultados o descargados a través de la red y entre esos, 1.189 son contenidos digitales didácticos.

No se conoce ninguna otra iniciativa por parte del Gobierno Vasco, encaminada a la creación de otro portal educativo. EIMA, a día de hoy, es la referencia en cuanto a portales educativos institucionales dentro de la comunidad autónoma vasca. Recientemente la página web del catálogo ha sido renovada (www.eimakatalogoa.eus), lo que permite al usuario una navegación más intuitiva por el sitio y también facilita la tarea de buscar y obtener material de interés (noticiasPress, 2019). Entre los los materiales que podemos encontrar, se encuentran: materiales curriculares, aplicaciones, videos educativos, juegos, materiales de consulta para profesorado y alumnado, juegos didácticos, literatura, monografías, material didáctico disponible en la red, etc. Para facilitar la tarea, dispone de un buscador que permite hacer consultas en función de etapas, asignaturas, editoriales, autores/as, etc.

Respecto al origen de los materiales almacenados en el repositorio, estos provienen, en ocasiones, de editoriales privadas y en otras, en cambio, de personas independientes y ajenas de cualquier línea editorial que tienen como único objetivo compartir con el resto de la sociedad, el material creado.

Para acabar con el análisis del portal, el coordinador encargado de calificar la adecuación de los materiales didácticos ubicados en EIMA, Alberdi (2010) indicó que, EIMA es un mecanismo para garantizar la calidad, abrir caminos para la difusión, creación y difusión del material didáctico (incluido el digital y el tradicional). Del mismo modo, el mismo autor (2010) señaló que, el decreto 295/98 del 3 de Marzo de 1998 (EHAA, 1998-XI-27) regulariza los procedimientos y criterios de admisión de los materiales didácticos.

2.4. Educación Física y TIC

Fue en el año 2004 y a través del Real Decreto 115/2004 (LOGSE) cuando, por primera vez, las TIC fueron relacionadas con la Educación Física mediante objetivos, criterios y criterios de evaluación (Bujosa, 2005). Sin embargo, y a pesar de reservarle un lugar importante dentro de la ley que regulariza el sistema educativo, los estudios realizados hasta la fecha, no arrojan datos esperanzadores sobre la innovación de las prácticas educativas mediadas con TIC en el área de Educación Física. Es más, son muchos los trabajos de

investigación que informan del lugar que ocupan las TIC en las sesiones de E.F, ubicándose en un segundo plano o secundario. Por ejemplo, en palabras de Barahona (2012), las TIC y debido a la infravaloración de sus posibilidades educativas, se siguen empleando de forma residual en el área de E.F. y siempre limitado a usos puntuales o como “sesiones refugio”. Otros autores, en cambio, destacan la importancia que tiene la formación recibida en el devenir de las TIC en la E.F. Ejemplo de esta perspectiva es Dols (2011; rescatado de Rodríguez Quijada, 2015) quien señala que, muchos de los docentes actuales, al haber sido formados por sistemas tradicionales, reducen el uso de las TIC en las sesiones de E.F. al uso de la videocámara y el proyector y casi siempre para apoyar clases magistrales. Por último, se destaca la relación entre las TIC y la E.F. como un recurso de apoyo a la docencia, bien sea para la formación como para el trabajo docente (Bujosa, 2005).

Es evidente entonces que, el papel que desempeñan las TIC en la E.F. no va en la línea de las políticas y prácticas dictadas desde las administraciones, donde se insta a integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas curriculares sin excepción, con el objetivo de innovar y mejorar la educación y no simplemente como medio para apoyar la docencia. La Educación Física, al igual que lo hacen el resto de materias, debe integrar las TIC en sus prácticas y emplearlas como medio para transformar e innovar en la educación, convirtiendo los procesos más cooperativos, autónomos, creativos, reflexivos, críticos, etc. “Estas herramientas (las TIC) deben ayudar a operar un cambio metodológico que coloque nuevamente al alumnado en el centro de atención” (Pannesi, 2012; rescatado de Barahona, 2012, p. 1055) y al mismo tiempo, las TIC deben también, fomentar las habilidades tales como: capacidad crítica, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio de ideas, etc. (Bujosa, 2005).

Por lo tanto, la inclusión TIC, no trata de sustituir la tarea motriz (Bujosa, 2005), ni de disminuir el compromiso motor (Ferrerías, 2011), puesto que “la inclusión de las TIC debe garantizar que la pedagogía y esas prácticas valiosas permanezcan inalterables” (Barahona, 2012). Es decir, las TIC y las prácticas procedimentales o motrices, deben actuar de forma complementaria, puesto que la Educación Física y sus prácticas TIC, pueden contribuir al desarrollo del alumnado atendiendo a las necesidades de la sociedad del conocimiento al mismo tiempo que posibilitan el empleo de metodologías emergentes orientadas al desarrollo de competencias clave en el mundo actual. Desde esta perspectiva, las TIC se deben considerar

“una tendencia llamada a transformar todos los procesos pedagógicos y las formas tradicionales de aprendizaje” (Barahona, 2012, p.1051) y “conseguir verdaderas implicaciones metodológicas para el desarrollo curricular, rompiendo con la idea de que las TIC solo son un complemento externo en la E.F”. (Rodríguez Quijada, 2015).

Del mismo modo, además de contribuir a la formación del alumnado en las necesidades educativas actuales, el uso de las TIC en la E.F. supone una fuente de motivación en el aprendizaje de contenidos (Bujosa, 2005), permite innovar en los contenidos y en la forma de enseñar la materia (Barahona, 2012) y mejora el aprendizaje autónomo y la relación entre los estudiantes (Camerino, 2012; rescatado de Rodríguez Quijada, 2015). Muchos autores coinciden en la idea de que una buena integración TIC en el área de la Educación Física puede contribuir a generar entornos de aprendizaje enriquecidos y atractivos, llamando la atención del alumnado y haciendo el proceso de aprendizaje más fácil (Rodríguez Quijada, 2015; Ferreres, 2011; Barahona, 2012).

Sin embargo, la realidad de la E.F. es diferente y se sigue sin apostar definitivamente por las TIC. Esto es debido a varios factores, entre ellos están el no saber integrarlas correctamente y su consecuente posible efecto negativo en el alumnado, el poco conocimiento de programas y recursos por parte del profesorado, el no tener claro cuándo y cómo integrarlas, etc. (Rodríguez Quijada, 2015). En definitiva, hace falta una formación dirigida al profesorado en la que se le instruya sobre los beneficios que podría aportar las TIC a su materia, que informe de sus posibilidades en cuanto a recursos, materiales, programas, aplicaciones, etc., y que oriente sobre cómo, cuándo y para qué integrar las TIC en las prácticas diarias.

3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Problema de investigación

Actualmente nos encontramos en una realidad, que nada tiene que ver con la de antes; realidad previa al surgimiento de las TIC. Mucho ha cambiado la sociedad desde entonces, la forma de relacionarnos, de comunicarnos, la formas de negocio, de informarnos, de formarnos, de hacer política, etc. Toda esta revolución ha sido consecuencia del protagonismo que están adquiriendo las TIC en todos y cada uno de los sectores de la sociedad. Por todo ello,

se habla de una transformación de la misma, apropiándose el nombre de “sociedad del conocimiento”. Este modelo, tiene como su principal eje a las TIC. No es extraño pensar entonces, que sea trabajo de las instituciones educativas el conectar la realidad educativa con la realidad social e integrar dichas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de aprovechar su potencial para desarrollar pedagogías y metodologías emergentes que faciliten el desarrollo de competencias y habilidades necesarias para satisfacer las necesidades que surgen de esta nueva realidad.

Así, una de las formas de apoyar la integración de las TIC por parte de las administraciones es mediante la creación de repositorios donde se alojen materiales didácticos digitales (MDD) que apoyen los procesos y contribuyan a la innovación. A este respecto, dentro del panorama educativo vasco, el catálogo más relevante es el EIMA. Ya hemos mencionado, la importancia de evaluar los materiales didácticos digitales para asegurar su eficacia tanto pedagógica como tecnológica. Algunos trabajos han perseguido este objetivo (como es el caso de Cepeda et.al, 2017 o García Sánchez, 2018), pero muy pocos han tenido como referente el material didáctico digital destinado a la E.F.

Es por ello, que este trabajo plantea el siguiente problema de investigación:

- ¿Cuáles son las características principales de los MDD ubicados en el repositorio EIMA orientados a la Educación Física y cuál es su aportación a las nuevas tendencias del aprendizaje mediado por las TIC?

Este problema de investigación, a su vez, plantea otra serie de preguntas que actuarán como guía para el evaluador. Son las siguientes:

- ¿En qué medida los MDD de Educación Física responden al nuevo modelo pedagógico cimentado en las TIC?
- ¿Cuáles son y qué objetivos persiguen los materiales didácticos digitales de mayor producción en el área de la Educación Física?
- ¿Cuáles son las características pedagógicas, de contenido y tecnológicas predominantes de los MDD en Educación Física?

3.2. Objetivos de la investigación

Después de conocer cuál es el problema de investigación y sus correspondientes preguntas de investigación, se presentan los siguientes objetivos generales de investigación:

- Analizar las características pedagógicas y tecnológicas de los materiales didácticos digitales orientados a la Educación Física ubicados en el repositorio “EIMA”.
- Conocer el tipo de MDD de mayor producción para el área de Educación Física en el repositorio de “EIMA” y conocer su objetivo.
- Determinar el grado de adecuación de los MDD enfocados a la Educación Física respecto a los nuevos modelos pedagógicos derivado de las TIC

3.3. Metodología

La metodología empleada en la presente investigación se basa en la perspectiva cualitativa. Además, es de carácter exploratoria, ya que representa uno de los primeros acercamientos al análisis de los materiales didácticos digitales enfocados al área de la Educación Física, tratándose éste de un tema o problema de investigación poco estudiado. Uno de los objetivos de esta investigación es generar un conocimiento que sirva como trampolín para futuras investigaciones en busca de un conocimiento más profundo sobre la temática abordada. Por otra parte, la lógica de la investigación es descriptiva, pues busca conocer, a través de la descripción exacta y ordenada, las características pedagógicas y tecnológicas de los MDD orientados a la Educación Física. En definitiva, busca conocer o especificar las propiedades importantes de un fenómeno que esté sometido al análisis, en este caso: los MDD del área de Educación Física y ubicados en el repositorio “EIMA”.

3.4. Muestra

Como se ha venido comentando hasta ahora, el campo de estudio serán los MDD destinados a la Educación Física ubicados en el repositorio “EIMA”. Esta iniciativa (EIMA) fue promovida desde el Gobierno Vasco, y orientada a la difusión y creación de materiales didácticos en euskera. Para ser más exactos, esta investigación se centrará exclusivamente en el catálogo digital que dispone “EIMA” (dispone de otra sede física con materiales impresos, en Eibar (Gipuzkoa)), accesible desde esta página web <http://eimakatalogoa.eus/vufind/>; y que permite la visualización, descarga o edición del material, dependiendo del tipo de permisos con los que haya sido creado.

El catálogo de “EIMA” cuenta con diversas secciones, donde son clasificados los materiales del repositorio, atendiendo a su naturaleza, objetivo o diseño.

- Materiales curriculares: materiales expresamente creados para la enseñanza y organizados por etapas y asignaturas.
- Contenidos didácticos digitales: páginas web, simulaciones interactivas, aplicaciones Jclick, etc. Organizados por etapas y asignaturas.
- Videos didácticos: documentales, videos explicativos, tutoriales, etc.
- Juegos didácticos: juegos de mesa, juegos multimedia, puzzles, etc. Diseñados para trabajar habilidades y temas diversos .
- Materiales de referencia: materiales complementarios como libros de consulta, páginas web, documentales, etc. Dirigido para el trabajo autónomo o con ayuda de personas adultas.
- Monografías: tesis, manuales, trabajos de investigación, etc. adecuado para que el profesorado prepare sus clases.
- Cine documental: pueden ser empleados en la escuela como material complementario.
- Literatura infantil y juvenil: organizado por temas y edades
- Materiales certificados por EIMA: materiales que han obtenido el certificado de idoneidad lingüística del Departamento de Educación.
- Materiales IRALE: materiales elaborados por el profesorado en los cursos de IRALE. Materiales curriculares, organizados por etapas y asignaturas. Todos con el certificado de idoneidad lingüística.
- Materiales disponibles en Internet: materiales del catálogo disponibles en la red: videos, libros digitalizados, páginas web, simulaciones interactivas, etc.

Llegados a este punto, es necesario realizar una aclaración. No todo el material disponible en el catálogo, se trata de un material digitalizado. Muchos de ellos, son materiales impresos tradicionales, y son expuestos en el catálogo con el único objetivo de divulgarlos y hacerlos visibles a una mayor parte de la población, permitiendo realizar una solicitud de préstamo del mismo. Estos materiales, por lo tanto, quedan descartados de la muestra al no corresponderse con el diseño digital que se demanda en esta investigación.

Sin embargo, hay otros materiales que sí están diseñados digitalmente y que permiten su visualización y descarga online. En concreto, son 4.022 de un total de 25.000 registros disponibles en el catálogo. En este instante, es importante volver a traer la clasificación realizada por Area (2017) y que detallamos minuciosamente en el marco teórico, para diferenciar entre los tipos de material digital disponible. Recordemos que este autor, diferenció entre cinco tipos de materiales digitales: objeto digital, objeto digital de aprendizaje, material didáctico digital, materiales profesionales docentes y Apps., herramientas y plataformas online. Para más detalle revisar la sección “MDD: tipos y clasificación” correspondiente al marco teórico. Resulta importante clasificar el material disponible en “EIMA” en uno u otro tipo de material, puesto que además de resultar imprescindible para dar respuesta a uno de los objetivos de investigación (objetivo 2), cada tipo de material al tener un diseño propio y al perseguir un objetivo particular, nos permitirá conocer cuál es la tendencia y con qué objetivos se están diseñando los materiales didácticos digitales ubicados en dicho repositorio.

Estos han sido los criterios que han debido cumplir los MDD, a fin de establecer la muestra:

- Los materiales didácticos digitales deben estar ubicados en la plataforma EIMA (plataforma fruto de la iniciativa del Gobierno Vasco, a la que el profesorado recurre con frecuencia, gratuita y de libre acceso).
- Los MDD deben estar orientados al área curricular de Educación Física.
- Los materiales digitales deben estar en Euskera, puesto que la mayoría de centros públicos en la comunidad autónoma vasca (68%), tienen el euskera como lengua vehicular.
- Los materiales digitales debes estar orientados a la etapa de Educación Primaria

Después de realizar una primera revisión, a fecha de 10/06/2019, de los MDD disponibles en el repositorio EIMA destinados al área de la educación física, se identificaron 49 MDD. Tras dicha revisión, se detectó que varios recursos se trataban de MDD destinados al profesorado (concretamente unidades didácticas, libros o álbumes recopilatorios). Por lo tanto, después de una segunda revisión, a fecha de 15/06/2019, la muestra se redujo a 29 MDD, incluyendo en la misma la variedad de MDD disponibles en el repositorio y excluyendo 20 MDD destinados al profesorado que eran iguales a otros MDD ya incluidos en la muestra

en cuanto a estructura, contenidos, evaluación, diseño, secuenciación, metodología, etc. Dichos recursos fueron extraídos del repositorio digital EIMA disponible en la web que cumplían los requisitos antes mencionados y que permitían la descarga o la visualización online. Para ello fue necesario hacer uso del buscador incluido en el repositorio y aplicar los filtros Educación Física y primaria.

En conclusión, la investigación se limitó al análisis de 29 de los 49 MDD orientados a la Educación Física disponibles en el repositorio EIMA, puesto que los 20 materiales excluidos no presentaban diferencia alguna que fuese relevante ni significativa a la hora de obtener los resultados debido a sus similitudes con alguno de los materiales previamente seleccionados. Los MDD fueron escogidos después de realizar una búsqueda general dentro del catálogo, sin reparar a que bloque de EIMA pertenecía.

3.5. Instrumentos de recogida de información

Para llevar a cabo este trabajo de investigación se ha optado por utilizar un instrumento lo suficientemente validado, fiable y cuyos criterios de evaluación, a su vez, estuviesen actualizados y sujetos a las nuevas corrientes pedagógicas. Se precisa necesario que el instrumento empleado satisfaga la necesidad de información requerida, por una parte, para dar respuesta a las preguntas de investigación y por otra, para lograr los objetivos de investigación.

El instrumento seleccionado para analizar los materiales didácticos digitales, se trata de un instrumento guía elaborado por Cepeda et al. (2017), y que fue diseñado con el objetivo de evaluar los aspectos tanto pedagógicos como tecnológicos de diversos MDD, ubicados en distintas plataformas. Entre otras cosas, este instrumento permitió obtener evidencias a cerca de si, por ejemplo, los MDD analizados favorecían estrategias innovadoras o si los MDD utilizaban todo el potencial de las TIC en su concepción y utilización. Por lo tanto, analizando las conclusiones que se pueden obtener después de aplicar esta guía a los MDD y ateniéndonos a las preguntas de investigación, se considera que esta es una herramienta propicia para lograr los objetivos planteados.

En lo que respecta al instrumento, este forma parte de un proyecto de investigación más amplio (Escuel@ Digit@al, EDU2015-64593-R, llevado a cabo por el equipo de investigación EDULLAB), y en concreto, la elaboración de este instrumento respondía al

primero de los objetivos de este proyecto, cuya finalidad era el análisis de las características pedagógicas y tecnológicas de una muestra de repositorios y plataformas de contenidos educativos digitales. Para conseguir este objetivo hubo que diseñar, elaborar y validar un instrumento de análisis de plataformas y/o repositorios de MDD, siendo este último el que más se aproxima a los intereses de este estudio. Para el desarrollo del instrumento, primero fue necesario la definición y clarificación de los tipos de MDD a analizar. Después, se hizo una revisión de modelos y guías ya existentes. Más adelante, se elaboró la guía de evaluación, tras un proceso de discusión progresivo, revisión bibliográfica y posterior puesta en común. A continuación, se validó, lo que sería a la postre el instrumento definitivo, realizando una aplicación piloto a una muestra y habiéndose revisado por un grupo de expertos externos.

El instrumento (disponible en el anexo 1), se descompone en diferentes dimensiones y estas a su vez, en diferentes aspectos que guiarán el análisis de los MDD. A continuación se expondrá un resumen del instrumento: dimensiones y los aspectos que las componen. Para mayor detalle revisar el anexo 1.

Tabla 2. Tabla resumen de las dimensión y subdimensiones del instrumento de evaluación diseñado por EDULL@AB

Material o recurso educativo
Contexto y autoría del Material
Título
Año
Tipo de licencia
Link o enlace
Etapas
Curso
Materia
Captura de pantalla
Tipo de material
Recursos adicionales
Observaciones y/o conclusiones
Estructura del material
Descripción del material y secciones

Captura de pantalla de las secciones
Dimensión Tecnológica
Características tecnológicas más destacables
Dimensión de Diseño
Características de diseño y funcionalidad más destacables
Dimensión Pedagógica
Características pedagógicas más destacables
¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?
Ritmos de aprendizaje
Modalidad de trabajo: agrupamientos
Relación de los contenidos con el entorno del alumnado
Temas transversales
Aprendizaje cooperativo
Herramientas para facilitar el aprendizaje
Actividades que prevalecen en los recursos
¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?
Tipo de interacción que promueve el material
Modelos pedagógicos que subyacen del material
Función de la familia en la producción y uso del material
Dimensión Contenido
Contenido adaptable a los intereses
Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política
¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?
El contenido icónico refleja la diversidad
¿Responde a las demandas curriculares?
Lógica y secuencia que organiza el contenido
Ámbitos del saber incluidos en el material
Evaluación y seguimiento
Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material
Tipo de actividades de evaluación que propone
Comentarios finales
Aspectos positivos
Aspectos negativos

3.6. Procedimiento de análisis

Después de escoger lo que a nuestro juicio, supone la herramienta más eficaz para el logro de los objetivos de esta investigación, y tras seleccionar la muestra de materiales didácticos a investigar, se procede al análisis de los datos. Este proceso está caracterizado por el acceso a cada uno de los MDD incluidos en la muestra con el objetivo de recoger información, para luego, poder realizar un análisis del contenido. El acceso y obtención del contenido, se realiza mediante la aplicación de la guía y el análisis de cada uno de los aspectos que en ella se incluyen. Al contener el instrumento una gran cantidad de aspectos a analizar, la abundancia de datos en forma de información textual ha sido una constante. Por lo tanto, ha sido necesario el correcto tratamiento de la información, teniendo siempre como referencia los objetivos y preguntas de investigación. Una vez recogida toda la información, se elaboró una tabla donde se agruparon por dimensiones y aspectos, los resultados obtenidos del análisis de la muestra de MDD. La adecuada agrupación de los resultados por cada aspecto incluido en la herramienta, facilitó la tarea de comparación de los mismos y permitió comentar los resultados más destacados. Del mismo modo, posibilitó desarrollar una perspectiva más global y más detallada de la situación de los MDD dirigidos a la Educación Física.

4. RESULTADOS

Debido a la abundancia de datos del análisis exploratorio y descriptivo de los 29 MDD evaluados, se ha decidido que este apartado recoja únicamente cuáles han sido los resultados principales obtenidos, atendiendo a los aspectos dispuestos en las dimensiones y subdimensiones en el instrumento y para cada material. Para ello se realizará una tabla resumen para cada dimensión y donde se detallarán los principales resultados extraídos tras la comparación de los resultados arrojados al analizar cada uno de los MDD. A continuación se relacionarán los resultados con las preguntas de investigación con el objetivo de darles respuesta. No obstante, la evaluación completa correspondiente a cada uno de los MDD estará disponible para su consulta en el anexo 2.

De acuerdo al análisis y evaluación de cada material didáctico digital y al análisis comparativo posterior, estos fueron los principales resultados obtenidos por dimensión. Aclarar que las subdimensiones “Etapa” y “Materia” han sido excluidas de la dimensión

“Contexto y autoría del material” por ser requisito previo pertenecer todos los MDD analizados a la etapa de primaria y la materia de Educación Física.

Tabla 3. Resultados principales obtenidos por dimensión y subdimensión.

CONTEXTO Y AUTORÍA DEL MATERIAL	
Año	Desde el año 2002 hasta el 2019
Tipo de licencia	27 de los 30 recursos analizados disponían del tipo de licencia BY-NC-SA (reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual). El resto de materiales no especificada su licencia de compartición.
Autoría	Destacan los materiales diseñados por IRALE, como autores principales o como coautores de los mismos. IRALE es un servicio que tiene como objetivo la formación encaminada a la competencia del buen manejo y uso del euskera, y está dirigido al profesorado tanto en centros públicos como privados.
Link o enlace	Se reparten por igual los materiales que son accesibles y visibles mediante el navegador, aportando para ello el correspondiente enlace, y los materiales que solo pueden ser visualizados por medio de la descarga.
Curso	Abarcan todos los cursos, desde 1º hasta 6º de primaria.
Tipo de material	De acuerdo a la clasificación que hizo Area (2017), en esta muestra se han catalogado 23 materiales como materiales profesionales docentes. De estos 23 materiales, 19 son unidades didácticas digitales y 4 recopilaciones de juegos o actividades en formato de texto digitalizados. Los 6 MDD restantes están dirigidos al alumnado y concretamente, al trabajo de contenidos. Estos son: 1 objeto digital de aprendizaje, 2 objetos digitales y 3 materiales didácticos digitales.
Recursos adicionales	En casos muy concretos donde se añadían recursos adicionales, estos eran enlaces a videos para facilitar la interpretación y el modo de ejecución de una actividad, técnica, etc. en concreto, power point adjunto para la presentación de una unidad didáctica o enlaces a diversos sitios web para ampliar información.

ESTRUCTURA DEL MATERIAL	
	Aunque haya habido presencia de materiales con una adecuada estructuración, en cuanto a contenidos y actividades, que facilitaban su comprensión clara y sin errores, dando lugar al uso sencillo y autónomo

<p>Descripción general del material y secciones</p>	<p>del material (material “Herri kirolak”), estos representan una minoría respecto a los materiales profesionales docentes en formato de PDF o WORD.</p> <p>La totalidad de materiales analizados y evaluados tienen como finalidad divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Estos materiales están dirigidos al profesorado, y son o bien, unidades didácticas o colecciones de juegos válidos para trabajar problemáticas concretas (como en el caso de la colección de juegos orientados al trabajo del respeto a la multiculturalidad o la colección de juegos que tienen como objetivo la motivación del alumnado). En el caso concreto de las unidades didácticas, estas al tratarse simplemente de un documento de texto digitalizado, está todo estructurado por páginas. Los materiales que contienen unidades didácticas están compuestas, en su mayoría, por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.</p>
--	--

<p>DIMENSIÓN TECNOLÓGICA</p>	
<p>Características tecnológicas más destacables del material</p>	<p>Los resultados de la dimensión tecnológica se podrían generalizar diciendo que, los materiales no se adecuan, ni adaptan a las exigencias y necesidades tanto desde el plano tecnológico, como desde el educativo. Es decir, no aprovechan las potencialidades que ofrecen las TIC para el desarrollo de los materiales, ni tampoco logran el objetivo, por ejemplo, de la accesibilidad, característica imprescindible en la escuela inclusiva de hoy en día.</p> <p>Entrando en detalle, ha habido la misma cantidad de materiales navegables/multiplataforma, y los que no lo son. Estos últimos en concreto, necesitaban ser descargados y almacenados en el dispositivo para poder ser visualizados. La navegabilidad y la carga del sitio web y de sus correspondientes elementos, ha sido buena y rápida en todos los</p>

materiales navegables.

En cuanto a la interactividad de los materiales, destacar que 23 de los materiales analizados carecían completamente de elementos interactivos, mientras que los 6 restantes, los dirigidos al alumnado, sí que hacían posible esa interactividad.

En lo que a la accesibilidad se refiere, los materiales, al tratarse casi en su totalidad de materiales digitales en formato WORD o PDF (24 de 29), el nivel de accesibilidad de estos se ha basado básicamente en la medida de tres parámetros, que los contenidos sean accesibles atendiendo a los propios contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c¹ⁱ. Teniendo esto en cuenta, se confirma que un total de 21 materiales didácticos digitales se han comprometido con el compromiso de hacer accesible el material. De todos los recursos interactivos con contenido multimedia dirigidos al alumnado analizados (6 materiales), ninguno cumple con las características de accesibilidad.

DIMENSIÓN DE DISEÑO

Características de diseño y funcionalidad más destacable del material	En la gran mayoría de materiales, el potencial destinatario, es el profesorado. Estos materiales destinados a la docencia, representan casi el 90% de los materiales analizados y se tratan simplemente de documentos en formato PDF o WORD, como ya hemos mencionado. Estos materiales no presentan ninguna novedad o innovación en cuanto al diseño, lo que podría hacerlo más atractivo y llamativo. El texto es el mayor protagonista en estos materiales, a pesar de estar bien estructurado, ser claro y estar bien organizado en tablas facilitando su lectura, interpretación y comprensión, no deja de ser un diseño tradicional y simple. No ofrecen ningún elemento más allá del diseño claro, conciso, comprensivo y bien organizado de un documento de texto.
--	--

¹El World Wide Web Consortium (W3C) es un grupo internacional e independiente que define los protocolos y estándares para la Web. Una de las iniciativas del W3C es el desarrollo de pautas (normas o estándares) de accesibilidad web. Para ello el W3C lanzó la Iniciativa para la Accesibilidad Web (Web Accessibility Initiative, WAI) en abril de 1997. El objetivo de la WAI es desarrollar las pautas de accesibilidad web.

No necesita adaptarse a las necesidades y características del alumnado, puesto que es un material dirigido al profesorado y cuyas necesidades y características se ven cubiertas con el diseño sencillo de materiales. Es preciso apuntar que se podrían haber incluido elementos como audios, videos, imágenes, animaciones, infografías que podrían haber hecho del material, uno más alegre, vistoso, original y comprensivo.

En cuanto a lo materiales dirigidos al alumnado, 4 de ellos emplean un diseño sencillo que viene predeterminado por las aplicaciones “Jclick” y “Constructor 2.0”. Aunque sus secciones, botones y estructuras fuesen fácilmente interpretables haciendo la aplicación intuitiva, carecían de elementos que hiciesen el material mucho más atractivo y motivador. Las potencialidades que puede aportar la tecnología a estos materiales en cuanto al diseño, no son apreciables y estos se ven reducidos a lo novedoso y llamativo del diseño digital de un material. En definitiva, se tratan de materiales con un diseño simple con pocos elementos interactivos y multimedia que no ofrecen diversidad en la expresión de la información y que no emplean elementos que podrían potenciar el poder de atracción de los mismos.

Los dos materiales restantes no son significativos respecto a su funcionalidad y potencialidad en el aula, dado que simplemente se trata de material audiovisual que puede servir como apoyo a la docencia.

DIMENSIÓN PEDAGÓGICA

Características pedagógicas más destacables del material

Los materiales interactivos dirigidos al alumnado, en ocasiones presentaban los contenidos de una manera caótica, sin seguir ningún criterio ni secuencia que los organizase y en este tipo de materiales priorizan las actividades de refuerzo de contenidos y aplicación. Además no perseguían objetivo concreto ninguno (caso de los materiales de *Gorputz Hezkuntza, Kirolak y Gorputz Hezkuntzako mintegia*). Sin embargo, hay un caso aislado como es el del material *Herri kirolak*, en el que se combinaban actividades interactivas y de información y actividades lúdicas dirigidas a la aplicación de conocimientos, y donde estas están secuenciadas y organizadas por contenido y tipología. En

	<p>otros en cambio, como sucede con los materiales de colección de juegos (<i>joko puzgarrien bilduma, bake dinamikak, etc</i>) o con el material <i>Triatlón</i>, los criterios pedagógicos no podían ser aplicados ya que son simples colecciones de juegos y/o materiales sin ningún tipo de estructuración ni estrategia metodológica.</p> <p>Las unidades didácticas diseñadas en “office” (texto) y posteriormente digitalizadas, constituyen la inmensa mayoría de los materiales. Estas, por norma general, siguen un mismo patrón, tanto las actividades como los contenidos están secuenciados y estructurados por sesión, siguiendo un orden lógico, yendo de lo más general a lo más específico. Se promueve el desarrollo de competencias específicas y transversales a través de temáticas diversas y cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y desarrollo de ciertas competencias. Un alto porcentaje de estas unidades didácticas está enfocada a la ejecución de una tarea final.</p>
<p>Se explicitan o no los objetivos de aprendizaje</p>	<p>En los casos de los materiales profesionales docentes, si se especificaban los objetivos de aprendizaje para cada sesión en particular y para la unidad didáctica en general.</p> <p>Sin embargo, en el resto de materiales, principalmente los destinados al alumnado, no se explicitaba cuáles eran los objetivo de aprendizaje (por medio de una guía de aprendizaje, por ejemplo), a excepción del material de <i>Herri kirolak</i> que si disponía de una guía didáctica donde se exponían los objetivos de aprendizaje.</p>
<p>Ritmos de aprendizaje</p>	<p>A pesar de que en muchos de los materiales se hacía hincapié en lo importante de la atención a la diversidad y aunque se mencionase que los contenidos y actividades serían adaptados a los contextos o a las necesidades particulares del alumnado, el material no aportaba cuáles podían ser esas variaciones que harían posible la adaptación a los distintos ritmos de aprendizaje. Esto ocurre en la mayoría de materiales analizados y en concreto, en los materiales profesionales docentes. En casos excepcionales, como ocurre en el caso de los materiales <i>Atletismo eta egoera fisikoa</i> y <i>Gimnastika</i>, los contenidos son presentados en actividades en forma de retos personales que el alumnado va superando según su nivel, por lo que están adaptadas al ritmo de cada alumno/a.</p>

	<p>Por otro lado, los materiales destinados al alumnado no presentan el contenido de modo diverso en cuanto a forma, cantidad, etc., de manera que facilite la comprensión y se pueda adaptar a las diferentes maneras de procesar la información existentes entre el alumnado. De igual manera, no se ofrece contenido para profundizar, ni actividades con diferentes niveles de dificultad. Como aspecto positivo de estos materiales, está la posibilidad de realizar los juegos y actividades sin limitaciones de tiempo ni de repeticiones.</p>
<p>Trabajo individual, en grupo pequeño o en grande</p>	<p>En las actividades, juegos, dinámicas, etc., incluidas en los materiales dirigidos al profesorado, se establecen todo tipo de agrupaciones: en parejas, grupo pequeño y grupo grande. Todo depende de la modalidad del juego, de la modalidad deportiva (individual o colectiva), del tipo de actividad (retos personales o cooperativos), etc.</p> <p>En los materiales dirigidos al alumnado no se especifica el tipo de agrupamiento que se ha de realizar.</p>
<p>Relación de los contenidos con el entorno del alumnado</p>	<p>El contexto cultural propio del potencial destinatario del material, ha sido objetivo de estudio en diversas ocasiones y todas ellas han estado relacionadas con los juegos tradicionales vascos y los deportes rurales propios del País Vasco. Estos contenidos han sido 4 de los MDD analizados (<i>EIMA 2.0, Bolajokoa, Joko tradizionalak, Herri Kirolak y Euskal Pilota</i>).</p> <p>No obstante, el contenido de la mayoría de materiales no está relacionado con el entorno del alumnado.</p>
<p>Temas transversales</p>	<p>En todos los materiales los contenidos relacionados con la educación física destacan sobre los demás. Sin embargo, los contenidos o temas transversales más presentes en dichos materiales son la salud, el bienestar y el trabajo en valores y actitudes. No en vano los contenidos relacionados con las matemáticas (espacio, tiempo, distancia, etc.), el arte (creatividad e imaginación, ritmos musicales, interpretación, etc), desarrollo sostenible (respeto a la naturaleza), el conocimiento del medio (fauna y flora, sistema cardiorrespiratorio, etc.) también son incluidos en alguno de los materiales.</p> <p>Cabe destacar que ninguno de los temas transversales cuenta con una importancia relevante en lo que al material se refiere, quedándose</p>

	relegados en un segundo plano.
Aprendizaje cooperativo	<p>En los materiales digitales destinados al alumnado, no se propone ninguna actividad, tarea o ejercicio que tenga que ser resuelto por medio de la cooperación. Es decir, en este tipo de materiales el aprendizaje cooperativo no está presente.</p> <p>En el resto de materiales, aquellos destinados al profesorado, aunque el aprendizaje cooperativo tenga presencia en alguno de estos recursos, este se ve reducido al trabajo en equipo para la superación de retos, rivales, actividades, juegos, dinámicas, etc., teniendo que emplear para ello la comunicación grupal, cooperación, discusión o el consenso, constituyéndose un modo de aprendizaje social. En menor medida, estos materiales dirigidos al profesorado cuentan con actividades para realizar en grupo (el decálogo del senderista, diseño de recorrido para el parcour y la preparación del espectáculo del circo). Lo materiales <i>Altxorraren bila</i> y <i>Munstro harrapatzaileak</i> buscan la continua interacción entre el alumnado para el logro de objetivos, el desarrollo de competencias y la superación de retos.</p> <p>Debido al carácter grupal y social de la educación física se puede entrever que el aprendizaje social está implícito en la materia, sin embargo, los materiales dirigidos al alumnado lejos de continuar en esta línea no ofrecen alternativas para este tipo de aprendizaje.</p>
Herramientas para facilitar el propio aprendizaje	No se aporta ni se menciona ninguna herramienta que pueda facilitar el aprendizaje
Actividades que prevalecen en los recursos	En los materiales donde el alumnado es el destinatario, las actividades suelen ser lúdicas expuestas en modo de juego. La tipología de actividades destacada en estos materiales es la de unir por parejas, rellenar huecos, crucigramas, puzzles, sopa de letras, unir conceptos mediante flechas, etc. Se tratan de actividades más bien orientadas a la aplicación de contenido. Una única actividad en los recursos dirigidos al alumnado, tiene como objetivo la puesta en práctica de los contenidos aprendidos a través de dinámicas grupales.

	<p>Respecto a los materiales destinados al profesorado, estos presentan una secuencia y tipología de actividades parecida. Son juegos, dinámicas o actividades individuales o grupales, secuenciadas de forma progresiva, esto es, de lo más general a lo más específico y donde entre otras cosas, a veces, las exigencias técnicas y motrices aumentan. Normalmente están enfocadas a una actividad final donde el alumnado deberá aplicar todo aquello aprendido en las distintas actividades. También tienen gran presencia las actividades propuestas en forma de reto o las actividades para reflexionar (en la práctica totalidad de unidades didácticas se reserva un espacio en cada sesión para la reflexión). Las actividades están secuenciadas con un orden lógico, lo trabajado en una actividad es válido para la siguiente.</p>
<p>El material permite la edición, modificación o adaptación</p>	<p>27 de los 30 recursos analizados tienen una licencia de BY-NC-SA (licencias tipo de Creative Commons). Este tipo de licencia, entre otras cosas, permite el uso, la copia, la exhibición y el derecho a realizar obras derivadas, siempre y cuando se respete el autor original de la obra, se mantenga el mismo tipo de licencia en las obras derivadas y se haga sin ánimo de lucro.</p> <p>Algunos materiales son directamente descargados en WORD lo que facilita su edición y consecuente adaptación. En cambio, en el resto de materiales, tanto en los destinados al profesorado como en los destinados al alumnado, puede haber ciertas dificultades para acceder a los datos lo que podría dificultar el proceso de adaptación.</p>
<p>Tipo de interacción que promueve el material</p>	<p>En lo referente a los materiales dirigidos al alumnado, estos no promueven ningún tipo de interacción en ninguna de las dos direcciones (interacción alumnado-alumnado, ni la interacción alumnado-profesorado). Carece de protagonismo y pasa desapercibido.</p> <p>Mientras que en los materiales dirigidos al profesorado, la interacción entre el alumnado es la protagonista, teniendo que llevar a cabo mediante la cooperación, la superación de retos, la consecución de objetivos concretos, etc. Aunque, al tratarse muchas veces de actividades procedimentales y prácticas queda la duda de si esta interacción promueve simplemente la consecución del objetivo o por el contrario,</p>

	<p>también busca la construcción del conocimiento grupal.</p> <p>De igual modo, la interacción entre el alumnado-profesorado también está presente, sin embargo, esta se ve reducida a momentos concretos y preestablecidos en cada sesión, normalmente al comenzar y finalizar la misma. Estos espacios están diseñados para la reflexión, activar preconocimientos, establecer relaciones entre los contenidos trabajados, dudas, vivencias, emociones, etc. En estos casos el/la docente actúa como guía y orientador/a del proceso.</p> <p>En los materiales de <i>Altxorraren bila</i>, <i>Gimnastika</i> y <i>Munstro harrapatzaileak</i>, la interacción entre el alumnado parece tener el objetivo claro y firme de la construcción del conocimiento grupal enfocado a la consecución de objetivos comunes.</p> <p>En los casos de <i>Zirkua</i> y <i>Erlaxatzen ikasten</i>, donde el alumnado cooperando, debatiendo y llegando a acuerdos tiene que realizar diferentes producciones (poster grupal, composición de circo, etc), la interacción se produce en momentos concretos pero sin ser protagonistas absolutos del proceso, no se alargan a lo largo del proceso de aprendizaje.</p>
<p>Modelos pedagógicos que subyacen del material</p>	<p>En lo referente a los materiales dirigidos al alumnado (materiales interactivos), el objetivo es superar las actividades que en él se proponen, con la simple intención y con el único objetivo de aplicar y trabajar en torno a los contenidos, todos ellos relacionados con el área de la educación física. Debido a las posibilidades tecnológicas y elementos multimedia que estos materiales pueden ofrecer, presenta una forma más atractiva de realizar la tarea del trabajo de contenidos. En estos materiales el papel o función del docente es nula e inexistente (ni evalúa, ni hace un seguimiento, ni guía, ni orienta, ni coordina, etc). Este tipo de materiales no sigue ningún modelo pedagógico concreto. Estos materiales simplemente son válidos como apoyo a la tarea docente desde el plano del trabajo de los contenidos.</p> <p>Mientras que en los materiales destinados al profesorado y en concreto las unidades didácticas que constituyen la mayoría de estos recursos, se tratan de procesos de aprendizaje muy dirigidos y guiados, donde no se</p>

	<p>les da autonomía al alumnado para construir los conocimientos por sí mismo o en cooperación y comunicación con los/as compañeros/as. Solo en situaciones y momentos excepcionales de cada sesión, el docente adquiere el rol de guía y orientador. Estos momentos están destinados a la reflexión por parte del alumnado sobre lo acontecido, vivido, experimentado, aprendido, etc. El/la docente orienta las reflexiones del alumnado hacia los objetivos concretos que él o ella haya planteado.</p>
<p>Función de la familia en el uso del material</p>	<p>Salvo en casos excepcionales, materiales de <i>Munduko jolasak</i>, por ejemplo, la familia, ni es mencionada, ni adquiere un papel relevante en el uso y producción del material.</p>

DIMENSIÓN CONTENIDO	
<p>Contenido adaptable a los intereses del alumnado</p>	<p>Después de analizar los recursos didácticos digitales se ha visto que en la mayoría de ellos la adaptabilidad del contenido no es posible. En 22 recursos didácticos digitales analizados el contenido es común para todos y todas los/las alumnos/as, sin opción a modificarlo para ceñirse a los diferentes ritmos de aprendizaje o puntos de interés. Son pocos los materiales que dan pie a adaptar el contenido a trabajar para ajustarse mejor a las características motrices específicas de cada alumno o alumna.</p> <p>En los dirigidos a los alumnos, en algunos casos, no es adaptable pero en otros se les da la libertad de navegar y dejarse guiar por sus intereses. Es decir, es el alumnado el que elige el contenido a trabajar según su motivación o interés. Pero hay que puntualizar que estos son CUATRO recursos.</p>
<p>Contenidos que reflejan la diversidad socio-cultural y política</p>	<p>En 23 de los recursos didácticos digitales analizados no se refleja la diversidad socio-cultural y política.</p> <p>En 5 de ellos, en cambio, sí. En estos casos se encuentran dos tipos de contenido: los que plantean como uno de los objetivos principales rescatar y conservar la tradición cultural del lugar (en este caso el País Vaco) y los dirigidos a la diversidad cultural y social internacional.</p> <p>Por lo tanto, como resultado, se puede afirmar que el reflejo de la</p>

	<p>diversidad socio-cultural y política de estos recursos didácticos digitales en general es muy baja.</p>
<p>Permite el tratamiento diferenciado en función del contexto</p>	<p>En muchos de los MDD dirigidos al profesorado sí que incluyan alternativas y variantes que pueden ser aplicadas en función del contexto (mayor o menor complejidad, adaptación a alumnos/as con discapacidades, etc.).</p> <p>Sin embargo, en los MDD orientados al alumnado no se permitía la adaptación de los contenidos en función del contexto, dado que los materiales eran cerrados, herméticos y mantenían siempre el mismo contenido. Por tanto, no daban posibilidad alguna de adaptarlo al contexto.</p>
<p>Aparición de estudiantes con edades y características similares a los destinatarios</p>	<p>En este sentido y como viene siendo habitual, el hecho de que la mayoría de recursos estén orientados al profesorado, deja sin valor ni repercusión a este criterio. Al tratarse casi en su totalidad de unidades didácticas en formato de texto, el material no integra imágenes de estudiantes de edades similares a los potenciales destinatarios impidiendo la aplicación del mismo. En caso de aparecer imágenes de estudiantes de características similares a los destinatarios en los materiales destinados al profesorado, ha sido a través de anexos o archivos adjuntos a modo de ficha.</p> <p>En el caso de los materiales destinados al alumnado, a pesar de que en muchos de ellos sí que estaban presentes estudiantes de similares características, también se incluían imágenes de archivo o de deportistas profesionales que por otra parte pueden incidir positivamente en el alumnado.</p> <p>En la mayoría sí se hacía mención En 18 de los recursos no aparecen estudiantes de edades y características parecidas a los destinatarios. Por lo tanto, se podría afirmar que este aspecto no se cuida demasiado en estos recursos. Hay que aclarar, de todas maneras, que muchos de los recursos están dirigidos al profesorado y, por lo tanto, el alumnado no interactúa con ellos.</p> <p>En los recursos dirigidos al alumnado en cambio, aún siendo pocos, es un aspecto que se cuida más. Así pues, en seis de los recursos sí que se</p>

	<p>pueden ver personas de edades similares a los destinatarios, pero solo en contadas imágenes o escenas concretas de ciertos videos.</p>
<p>El contenido icónico y textual refleja la diversidad funcional, de genero, sexual, cultural, etc.</p>	<p>En los materiales dirigidos al alumnado y que requerían de un mínimo de interactividad (“Kirolak”, “Gorputz Hezkuntza mintegia”, “Munduko jolasak”, “Herrikirolak”), el contenido icónico sí que intenta reflejar la diversidad, y muestra imágenes sensibilizadas con la realidad: personas de ambos sexos, personas de distinta procedencia y cultura, etc.</p> <p>Mientras que, una vez más, este criterio no puede ser aplicado en aquellos materiales orientados al profesorado y que por otra parte constituyen la mayoría de los recursos analizados.</p>
<p>Responde a las demandas curriculares de la educación física</p>	<p>Excepto en casos concretos, los materiales dirigidos al alumnado están diseñados con el objetivo de trabajo en torno a los contenidos específicos del área de Educación Física. A veces con mayor o menor lujo de detalles, con diferentes modos de presentar los contenidos, contenidos muy específicos (“Kirolak”) o por el contrario, más completos y generales (“Herri Kirolak”), etc. Sin embargo estos materiales no van más allá del simple trabajo en torno a ciertos contenidos de la Educación Física y no fomentan ni contribuyen al desarrollo de competencias ni específicas ni transversales (de trabajar alguna de ellas, sería la competencia lingüística y en casos aislados como el del material “Gorputz hezkuntza”).</p> <p>En los casos de materiales dirigidos al profesorado, estos sí que en mayor o menor medida contribuyen al desarrollo de competencias a parte de la específica de la materia de la Educación Física: “la competencia motriz”. Entre las competencias que más peso tienen en estos materiales están: la competencia lingüística, la competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>
<p>Lógica que organiza y secuencia el contenido</p>	<p>Los materiales destinados al alumnado, salvo el caso del material “Herri Kirolak”, presentan el contenido sin ningún tipo de orden ni secuenciación, dando lugar a la presentación de contenidos que no persigue ningún objetivo en concreto. A pesar de tratarse de contenidos, todos ellos relacionados con el área de la Educación Física, estos no son presentados de forma progresiva (de lo más general a lo específico), ni</p>

	<p>buscan un producto final donde se requeriría de la aplicación de los mismos, etc. Son simplemente juegos o actividades dispuestos para el trabajo de ciertos contenidos, presentados de forma aleatoria.</p> <p>En lo referente a los materiales destinados al profesorado, los contenidos en la mayoría de los casos, son presentados de forma progresiva y secuenciados en el tiempo (en este caso por sesiones correspondientes a las distintas unidades didácticas).</p>
Determinar si incluye ámbitos del saber de distinta naturaleza	<p>Los ámbitos del saber que se incluyen en el material son prácticamente exclusivos del área de la educación física.</p> <p>No obstante, ciertos materiales también incluyen contenidos relacionados con la salud, las matemáticas, el arte, la música y el conocimiento del medio.</p>

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente artículo de investigación tenía como finalidad el análisis y evaluación de MDD destinados al área de Educación Física. Concretamente, los recursos debían estar diseñados en euskera debido a la presencia y peso que tiene esta lengua en la educación pública vasca. De aquí nace la necesidad de valorar la calidad y eficacia tanto didácticas como tecnológicas de los materiales en euskera disponibles en la red. Para esta investigación se optó por seleccionar los recursos dispuestos en el mayor repositorio de materiales didácticos digitales de la comunidad autónoma vasca. El repositorio en cuestión, se denomina EIMA y entre otras cosas, el Gobierno Vasco, a través de subvenciones y por medio de diferentes políticas, pretende enriquecer dicho repositorio en cuanto a cantidad y calidad de los materiales, animando a la colaboración y participación de la comunidad educativa.

Se estableció un problema de investigación y unas preguntas de investigación que ayudaron a guiar al investigador a lo largo del proceso. Después de realizar una búsqueda detallada, revisando los instrumentos de evaluación de MDD disponibles, se decidió seleccionar un instrumento lo suficientemente fiable, objetivo y validado. Dicho instrumento fue el diseñado por el equipo de investigación EDULLAB, y se hizo uso de sus dimensiones y subdimensiones para, por una parte, poder analizar en detalle cada material, y por otra, poder dar respuesta tanto al problema de investigación como a las preguntas de investigación. Estas

actuaron como guía en la búsqueda de respuesta al problema de investigación principal y eran conocer en qué medida responden los MDD de E.F. al nuevo modelo pedagógico, cuáles eran y con qué objetivo están diseñados los materiales de mayor producción de ese mismo área y cuáles son las características pedagógicas, tecnológicas y de contenido predominantes de los mismos, todos ellos ubicados en el repositorio de EIMA. Por lo tanto, a continuación se expondrán las principales conclusiones obtenidas a partir de los resultados, siempre teniendo como punto de partida las preguntas expuestas anteriormente.

No obstante, antes de comenzar detallando cuáles han sido las principales conclusiones del trabajo, creemos recomendable recapitular ciertos aspectos. Los MDD representan uno de los máximos exponentes de los procesos de enseñanza-aprendizaje promovido por las TIC (Fernández-Pampillón, Dominguez Romero y de Armas Ranero, 2013) y una revolución en la concepción de material didáctico. Esta nueva forma de material pretende ofrecer al alumnado un recurso que entregue todo lo que la tecnología posibilita: visualización, exploración y motivación (Costa et.al, 2010) además de suponer un cambio en la función pedagógica (Area, 2007).

En la medida que este nuevo material didáctico constituye una de las mayores implicaciones de las TIC en los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje derivados de las necesidades de la sociedad del conocimiento actual, este nuevo formato de material debería contribuir a la educación ofreciendo oportunidades para: desarrollar habilidades para el aprendizaje autónomo, colocar al alumnado en el centro de los procesos, trabajar la capacidad crítica, la cooperación, conseguir implicaciones metodológicas para el desarrollo curricular (Arias y Merino, 2016; Barahona, 2012; Bujosa, 2005; y Quijada, 2015). Además, es importante recordar que las TIC deben emplear sus potencialidades para contribuir y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y sus objetivos, respectivamente. En este sentido y después de analizar los MDD disponibles en el repositorio, hemos podido comprobar que son muy pocos los materiales que potencian el aprendizaje cooperativo, el trabajo autónomo, o la reflexión y autonomía del alumnado. Por lo que estos apenas contribuyen a tal fin, ni desde el punto de vista tecnológico, ni pedagógico.

Una vez analizados los resultados, también nos encontramos con que existe una escasez de recursos en cuanto a su tipología y variedad se refiere. La mayoría de materiales (23 de los

29 evaluados) están dirigidos a la formación o ampliación de recursos del profesorado, tratándose casi exclusivamente de unidades didácticas o libros y documentos en formato de texto que están digitalizados para facilitar su posterior compartición. Este hecho produce que las TIC y, más concretamente, los MDD prosigan con su casi exclusiva labor de apoyar la docencia orientada a la formación o al trabajo docente (Bujosa, 2005). Por ello, se considera que el repositorio de EIMA, por lo menos en lo que a MDD sobre la educación física respecta, ejerce y actúa como medio de colaboración para compartir recursos y documentos que faciliten la tarea del profesorado y amplían las opciones de búsqueda de materiales para aplicar e intervenir en el aula.

Además, al no contar estos materiales con características tecnológicas, más allá de la simple edición en formato digital de documentos textuales, no se puede considerar que estos innoven ni mejoran ninguna práctica educativa haciendo uso de las potencialidades TIC. Del mismo modo, debido a la ausencia de elementos, herramientas y recursos tecnológicos en los MDD destinados al profesorado, no se ha podido evaluar el nivel de adecuación de estos materiales con los procesos de enseñanza-aprendizaje con implicación TIC. De hecho, los únicos elementos, herramientas o recursos TIC incluidos en alguno de los MDD dirigidos al profesorado, se trataban únicamente de enlaces a vídeos, a páginas web para ampliar información, descarga de power-point para realizar la presentación de unidades didácticas, imágenes ilustrativas de ejercicios, etc. estando todas ellas enfocadas a la tarea docente. Una vez más, las TIC en el área de la Educación Física no tienen casi presencia y en caso de haberla, quedan relegadas a un plano secundario de apoyo a la docencia.

Así pues, como ya hemos comprobado, en el trabajo se identificaron y se clasificaron 23 materiales destinados a la docencia. Por otro lado, aunque fuera en menor cantidad, 6 en concreto, también se catalogaron materiales didácticos digitales orientados al alumnado.

Respecto a estos materiales, comentar que la práctica totalidad de ellos están orientados al trabajo de contenidos, ejerciendo la función de apoyo a la docencia. Después de analizar las dimensiones en cuanto al diseño, tecnología, pedagogía, contenidos y evaluación, se puede concluir que los MDD del área de la educación física destinados al alumnado son materiales con un diseño sencillo y simple aunque intuitivos. Tecnológicamente hablando son poco capacitados puesto que, entre otras cosas, no ofrecen garantías de accesibilidad y la

interactividad que posibilitan está muy limitada. Además, pedagógicamente no emplean recursos tecnológicos que promueven la interacción entre el alumnado ni entre el profesorado-alumnado, no fomentan el aprendizaje cooperativo. El tipo de ejercicios incluidos tiene como objetivo la simple aplicación de contenidos, no abordan temas transversales ni se atiende a la diversidad del alumnado. Los contenidos tampoco presentan, salvo excepción única (Herri kirolak), una secuencia lógica que los organice, estos se presentan en la pantalla de forma caótica y en forma de ejercicios y no se incluyen contenidos de distinta naturaleza. Más aún, los contenidos no son presentados mediante diferentes modos de expresión. Estas características pedagógicas, de contenido y tecnológicas (interactivo, de fácil acceso y multimedial) no aseguran, de ninguna manera, que se vaya a lograr ningún aprendizaje significativo (Ortiz, 2017).

En consecuencia y a tenor de lo descrito hasta ahora, se concluye que los materiales no cumplen con las demandas, tendencias y corrientes actuales de los MDD que tienen como objetivo rentabilizar al máximo las potencialidades de las TIC para así poder aplicar una metodología activa, crítica, reflexiva, colaborativa, autónoma y donde el protagonismo del proceso de enseñanza-aprendizaje lo adquiera el propio alumnado, satisfaciendo las necesidades formativas que la sociedad del conocimiento viene reclamando. Sin embargo, los materiales dispuestos en el repositorio de EIMA no innovan, ni mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, simplemente sirven como complemento de apoyo al planteamiento tradicional de la Educación Física, pues estos recursos pueden ser empleados únicamente como medio para el trabajo de contenidos. Por lo tanto, los MDD analizados continúan con la tendencia de emplear la tecnología para apoyar la docencia en sistemas tradicionales (Dols, 2011; rescatado de Rodríguez Quijada, 2015), con la única excepción de hacer del aprendizaje de contenidos algo más interesante y motivador (Bujosa, 2005), pero sin llegar a transformar el propio diseño de la enseñanza (Aguiar et.al, 2014). En definitiva, con estos MDD difícilmente se podrá transformar, innovar ningún proceso de enseñanza-aprendizaje, simplemente actuarán como medio de apoyo a la docencia.

Esto, podría ser un síntoma de la falta de credibilidad y confianza que generan las TIC en el entorno de la docencia de la Educación Física. De seguir en esta línea, al contrario de lo que sucede con el resto de materias, es probable que las TIC no consigan revolucionar ni innovar las prácticas educativas del área de la E.F. y se seguirán empleando de forma residual,

relegadas a un plano secundario de apoyo a la docencia, y limitadas a usos puntuales (Barahona, 2012).

Por una parte, debido a la sencillez y simpleza de las características tecnológicas, pedagógicas, de diseño, de contenido y de evaluación de los MDD dirigidos al alumnado y por otra parte, debido a la poca o nula presencia de herramientas o recursos TIC presentes en los MDD destinados al profesorado (de incluirse, solo como apoyo a la docencia), se concluye que sigue habiendo una necesidad de la compartición de MDD de calidad y que cumplan con los parámetros y criterios propuestos para asegurar la eficacia tanto pedagógica como tecnológica y que apuesten por el empleo de herramientas y recursos TIC para mejorar los procesos de aprendizaje. En definitiva, no se apuesta firmemente por los MDD en E.F, pudiendo ser esto consecuencia de diversos factores como la poca credibilidad que suscitan sobre sus posibilidades educativas, la falta de formación del profesorado, la falta de medios en las sesiones de Educación Física o el posible sentimiento de la pérdida de practicidad de la materia. No obstante, aquí se abre un debate y una posible vía de investigación que se podría abordar en un futuro.

Los resultados obtenidos en esta investigación, como hemos comprobado, no arrojan datos ni conclusiones ilusionantes respecto al actual estado de la oferta de MDD orientados a la Educación Física diseñados en euskera al contrario de lo sucedido con otros tantos trabajos (véase Boumadan, 2015; rescatado de Garcia Sanchez, 2018; Gómez Barranco, 2018). En estos, después de evaluar MDD de diversa índole, materia o área, se obtuvieron resultados relativamente esperanzadores atendiendo a su eficacia pedagógica y tecnológica y habiendo cumplido ciertos criterios que aseguraban su calidad y habiéndose adecuado a los parámetros, exigencias y características que se vienen reclamando desde diversos sectores en el ámbito académico. Queda claro, entonces, que los resultados obtenidos al respecto del estudio y evaluación de los MDD destinados a la Educación Física, opuestamente a lo sucedido con otros estudios del mismo estilo pero con distinto fin, no han podido cumplir con todas los criterios y características exigidas para asegurar, por una parte, su eficacia y por otra, su contribución a la revolución de las prácticas educativas mediadas por las TIC y en concreto por los MDD.

Otra de las conclusiones que se ha podido obtener a la luz de los resultados obtenidos, ha sido que la apuesta que realiza el Gobierno Vasco respecto a los MDD (por lo menos en los

destinados al área de la educación física) parece no ser todo lo firme que debería de ser, si tuviésemos en cuenta todas las ideas e iniciativas provenientes de diversas políticas y planes TIC promovidos por el departamento de educación. Recordemos que la oferta de MDD destinados directamente al alumnado, además de ser muy escasa (6 materiales de 29 analizados), los resultados logrados en las distintas dimensiones y aspectos analizados, han sido muy pobres e insuficientes si atendemos a las necesidades y características que deberían de cubrir. Del mismo modo, recordemos también que el departamento de educación del Gobierno Vasco indica en su página oficial que los recursos digitales, pertenezcan a una u otra área, deben acompañar los procesos de enseñanza-aprendizaje y aumentar su presencia en el aula considerando sus posibilidades innovadoras. Al mismo tiempo, por medio del plan “Sare Hezkuntza” se pretende potenciar la elaboración y aplicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los MDD y formar tecnológica y pedagógicamente para llevar a cabo un cambio metodológico.

Cuando se establecieron los criterios de selección para establecer la muestra de MDD, la necesidad que tenían de estar diseñados en euskera fue uno de ellos y esto fue lo que posteriormente nos llevo al repositorio de EIMA. Entre otras cosas se decidió establecer este criterio debido a lo limitado y escaso de la oferta de este tipo de material, y teniendo en cuenta que la mayoría de la educación pública vasca está ofertada en este idioma, se consideró oportuno fijar este criterio. En concordancia con lo que se ha venido analizando hasta ahora, estos MDD en euskera tampoco cumplen con las expectativas planteadas, y es que, por ejemplo, muchos de ellos (23 de 29) son MDD destinados al profesorado que no tienen posibilidad alguna de aplicación práctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que se tratan de recursos de apoyo a la docencia (en la mayoría de los casos apoyando la formación).

A pesar de que alguno de los MDD en forma de unidad didáctica orientados al profesorado, de acuerdo a las necesidades educativas derivadas de la sociedad del conocimiento, cumplan con alguna de las características y requerimientos pedagógicos-metodológicos destinados a la formación del alumnado (promoviendo en ocasiones el protagonismo del alumnado, por ejemplo) los materiales, por norma general, proponen procesos muy guiados y poco flexibles. Además, en cuanto al contenido estos siguen siendo muy cerrados y poco adaptables. Aunque ciertos métodos encaminados hacia una evaluación

más participativa, como la autoevaluación y la coevaluación, están presentes, no se hace alusión ni de herramientas ni de recursos TIC que podrían facilitar el diseño de mejores estrategias de evaluación orientadas a la formación y a un seguimiento más continuo en el tiempo y más personalizado. En ningún caso estos materiales digitales pueden considerarse o tratarse como recursos didácticos digitales diseñados por medio de herramientas y recursos TIC y destinados a revolucionar las prácticas educativas, puesto que se tratan simplemente de unidades didácticas en carácter digital puestas al servicio de la comunidad educativa. Es más, al lo largo de las mismas, no se hace mención alguna a herramientas y recursos TIC que puedan ser empleados en las sesiones y la única referencia hacia estas es hecha para emplearlas como medio de apoyo a las clases magistrales o para ampliar información.

No obstante, es cierto que ciertos materiales, como ocurre con los recursos en forma de unidad didáctica dirigidos al profesorado, incluyen objetivos, contenidos, actividades y evaluación, siendo este uno de los criterios citados por Fernández-Pampillón, Domínguez Romero y de Armas Ranero (2013) a la hora de evaluar los MDD para asegurar su validez pedagógica. Del mismo modo, estos materiales cuentan con una estructura interna perfectamente secuenciada y ordenada, lo que asegura su valor pedagógico (García, Seoane y Conde, 2006). Además, mediante estos, también se pone el foco en el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de la capacidad crítica (mediante actividades de reflexión y debates) al mismo tiempo que se incluyen competencias tanto específicas como transversales a desarrollar durante la unidad didáctica. Como ya se comentó en el marco teórico, estos constituyen algunas de las necesidades de la sociedad del conocimiento de los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje con implicaciones TIC (Arias y Merino, 2016; Barahona, 2012; Bujosa, 2005; y Quijada, 2015). Sin embargo, no hay que olvidar que la gran mayoría de los MDD analizados son meras transformaciones al formato digital del material, yendo esto en contrapartida con lo mencionado por Area (2007) quien afirma que los MDD además de contener una funcionalidad pedagógica deben emerger como una escenografía abierta y virtual, basados en pedagogías para el aprendizaje activo.

Dicho lo cual, como afirman varios expertos en la materia y como así lo decreta y promueve el Gobierno Vasco, los materiales didácticos digitales suponen un cambio tanto en la manera de entender los materiales didácticos como en los procesos de enseñanza-aprendizaje que derivan del uso de los mismos. Después de realizar este trabajo de

investigación podemos concluir que todavía se encuentran dificultades en este sentido, por eso se insta a la sociedad en general y al Gobierno Vasco en particular a ofrecer mejores organismos, métodos, formaciones, planes, políticas, etc. orientadas al conocimiento y promoción de construcción, diseño y evaluación de MDD de calidad, eficaces tanto pedagógica como tecnológicamente y capaces de satisfacer las demandas formativas actuales. Para ello es necesario que dentro de la comunidad educativa, en concreto en la Educación Física, cale el mensaje de que las TIC pueden contribuir de manera significativa a la materia pudiendo ofrecer entornos más atractivos y enriquecidos pero sin renunciar a la práctica motriz y lúdica.

Para finalizar, es importante señalar las limitaciones que se han encontrado a la hora de llevar a cabo esta investigación. Por un lado, fue difícil encontrar MDD diseñados en euskera y orientados a la E.F. de distinta tipología (clasificación y tipología de MDD según Area (2017)), puesto que en su mayoría se trataban de materiales profesionales docentes. Muchos de ellos presentaban características similares lo que dificultó la creación de una lista más heterogénea de tipos de MDD.

Además, hubiera sido interesante realizar un estudio de observación posterior a la evaluación previa de los MDD realizado en este trabajo. Es decir, sería recomendable ver cómo se aplica en el aula y cuáles son sus resultados a fin de comprobar con más datos cuál es su validez pedagógica. Y es que, como afirman varios autores, no es suficiente con la introducción de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje (en este caso el soporte digital de los materiales didácticos) para que la educación innove y mejore, sino que es necesario conocer cuál es propósito de estos materiales al utilizarlos en el aula para conocer su alcance real (Ortiz, 2017). De igual manera y tal y como señalan Santana et al., (2017) y García-Barrera (2016), la simple presencia de las tecnologías no lleva aparejada la modificación de las prácticas, es decir, lo más importante no son las tecnologías sino cómo se introducen estas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por todo esto, sería recomendable realizar un estudio de observación en el cuál estas incógnitas fueran resueltas.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Aguiar, D., Verdún, N., Silin, I., Capuano, A., y Aristimuño, F. (2014). Las TIC en la educación media: ¿Una herramienta más o nuevo contexto de aprendizaje? Análisis de las representaciones de docentes y directivos sobre el Programa Conectar Igualdad en tres provincias de la Patagonia Argentina. *Magistro*, 8(15), 19-58. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5023876>
- Alberdi, A. (2010). EIMA eta ikasmaterialaren kalitatea. En Alberdi Larizgoitia, X. y Salaburu Etxeberria, P. *Ugarteburu terminologia jaurdunaldiak (2010). Euskararen garapena esparru akademikoetan. Espezialitate hizkerak eta terminologia IV* (pp. 2-28). Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Area, M. (2003). De los webs educativos al material didáctico web. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 188, 32-38. Recuperado de https://manarea.webs.ull.es/articulos/art17_sitiosweb.pdf
- Area, M. (2007): De la escuela de la cultura impresa a la escuela de la cultura digital. *Aula de innovación educativa*, 165, 15-20. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/39221270> De la escuela de la cultura impresa a la escuela de la cultura digital
- Area, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 14-28. Doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>
- Arias, P. A. y Merino, M. M. (2016). Integración de las nuevas tecnologías al contexto educativo: una visión desde el diseño curricular. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, VII(6), Edición Especial, 143-152. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6672797>
- Baztán Sabalza, M. (2014). *Los materiales didácticos digitales en la enseñanza no universitaria española. Análisis comparativo* (Proyecto final de carrera, Universitat Politècnica de Valencia). Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/38254/Memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cabero Almenara, J. (2008). La formación en la sociedad del conocimiento. *Indivisa: Boletín de Estudios e Investigación*, 10, 13-47. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/17360/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Capllonch Bujosa, M. (2005) *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades Educativas* (Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona). Recuperado de <https://www.tdx.cat/handle/10803/2907#page=1>
- Castro Rodríguez, M^o M. y Eirín-Nemiña, R. (2018). Evaluación de materiales de educación física para la atención a la diversidad. *Retos*, 34, 356-362. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/65894/39909>
- Cepeda Romero, O., Gallardo Fernández, I. M. y Rodríguez Rodríguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16 (2), 79-95. doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.79>
- Chiappe, A. (2016). Tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina. *Cuaderno SITEAL/TIC*. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245673>
- Codina, L. (2000). Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos. *Revista española de documentación científica*, 23(1), 9-44. Recuperado de <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/315/479>
- Costa, V. A., Di Domenicantonio, R. M. y 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. Recuperado de http://www.fisem.org/www/union/revistas/2010/21/Union_021_018.pdf
- Díaz Barahona, J. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. *Revista Educación física y deporte*, 31-2, 1047-1056. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/14409/12657>
- Fernández-Pampillón, A. M. (2014). Development of a Spanish Standard for Quality Assessment of Digital Educational Material. *IEEE Revista Iberoamericana de tecnologías del aprendizaje*, 9, 151-158. doi: 10.1109/RITA.2014.2363006

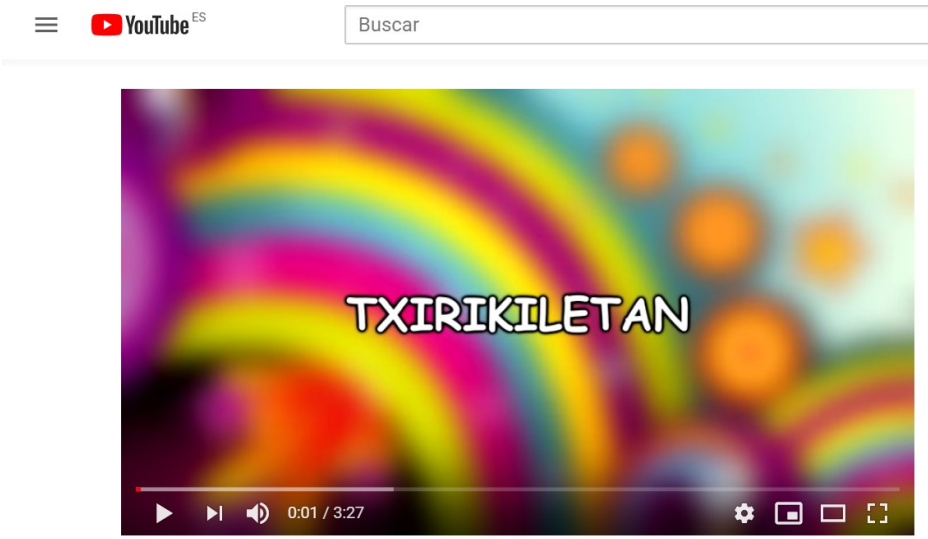
- Fernández-Pampillón, A. M., Domínguez Romero, E., de Armas Ranero, I. (2013). Diez criterios para mejorar la calidad de los materiales didácticos digitales. En Sanz Cabrerizo, A., López Orozco, J. A. y Baratas Díaz, A. (2013) *VII jornada de campus virtual UCM. Valorar, validar y difundir. Campus virtual* (pp. 25-35). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de https://eprints.ucm.es/20241/1/actas_vii_jornadas_campus_virtual_ucm_version_2013_03_10.pdf
- 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, Universitat de Rovira i Virgili). Recuperado de <https://www.tdx.cat/handle/10803/52837#page=1>
- Galván Pérez, L. y Gutiérrez Pérez, J. (2017). Evaluación de recursos educativo-ambientales y herramientas de sensibilización y aprendizaje conceptual sobre el agua. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, n.º extraordinario. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/337040/427910>
- García, F. J., Seoane, A. y Conde, M.A. (2006). Evolución de los materiales didácticos en la formación en línea. *Educaweb*. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/noticia/2006/05/15/evolucion-materiales-didacticos-formacion-linea-1232/>
- García-Barrera, A. (2016). Evaluación de recursos tecnológicos didácticos mediante e-rúbricas. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 49(13). doi: <http://dx.doi.org/10.6018/red/49/13>
- García Sanchez, C. (2018). *Análisis de materiales didácticos digitales dirigidos al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo*. (Trabajo fin de Grado, Universidad de La Laguna).
- Gobierno Vasco. Departamento de Educación (2019). *Dirección de innovación educativa e innovación pedagógica*. Recuperado de https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/inn_tek_sare_hezkuntza_gelan/es_def/adjuntos/sare_hezkuntza_gelan_19_20_c.pdf

- Gomez Barranco, C. (2018). *Análisis de portales educativos para el área de Educación Física* (Trabajo fin de Grado, Universidad de La Laguna). Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10533/ANALISIS%20DE%20PORTALES%20EDUCATIVOS%20PARA%20EL%20AREA%20DE%20EDUCACION%20FISICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jara, I. y Toledo, C. (2009). Portales educativos. *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula. Plan CEIBAL - MEC - Uruguay*, 30-33. Recuperado de <http://files.programacionenlaescuela.webnode.com.uy/200000020-a9b86abac4/2.%20Portales%20Educativos.pdf>
- Kaplún G. (2005). Contenidos, itinerarios y juegos. Tres ejes para el análisis y la producción de materiales educativos. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 27(1), 143-158. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545085007.pdf>
- López Carreño, R. (2007). Los portales educativos: clasificación y componentes. *Anales de documentación*, 10, 233-244. Recuperado de <https://revistas.um.es/analesdoc/article/view/1171>
- Lozano Serrano, A. y Covelo López, J. M. (2009). Educando en la sociedad del conocimiento. El empleo de las TIC en el aula (retos y posibilidades). *Hekademos: revista educativa digital*, 2, 55-70. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3064557>
- Marzal, M. A., Calzada-Prado, J. y Vianello, M. (2008). Criterios para la evaluación de la usabilidad de los recursos educativos virtuales: un análisis desde la alfabetización en información. *Information research*, 13(4). Recuperado de: <http://informationr.net/ir/13-4/paper387.html>
- Nokelainen, P. (2006). An empirical assessment of pedagogical usability criteria for digital learning material with elementary school students. *Educational Technology & Society*, 9 (2), 178-197. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/ea96/b628f440642d72026c14710a67ccd06f41f1.pdf>
- Olivera Betrán, J. (2007). La sociedad de la información. Análisis y retos actuales. *Apunts. Educación Física y deportes*, 87, 3-6. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656956001.pdf>

- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. Trabajo presentado en el *VII congreso iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia, EduQ@2017*. Recuperado de [http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka -
_Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje.
pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf)
- Ramírez, E. (2005). Selección de software educativo: dos ejemplos de evaluación de material didáctico en soporte CD-Rom. *Cultura y Educación*, 17(2), 131-145. doi: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1174/1135640054192838>
- Rodríguez Quijada, M. (2015). Information and Communication Technologies (ICT) in physical education. A theoretical review. *Sportis, Revista Técnico-científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 1, 75-86. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/283488955_Information_and_Communication_Technologies_ICT_in_physical_education_A_theoretical_review
- Santana Bonilla, P. J., Eirín Nemiña, R. y Marín Suelves, D. (2017). Análisis y evaluación de portales institucionales en España. Los casos de Canarias, Galicia y Valencia. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 29-48. Recuperado de [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/7107/1695-288X_16_2_29.pdf?
sequence=1&isAllowed=y](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/7107/1695-288X_16_2_29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Serrano, J. y Cebrián, D. (2014). Usabilidad y satisfacción de la e-rúbrica. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 12(1), 177-195. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/283637149_Usabilidad_y_satisfaccion_de_la_e-
Rubrica](https://www.researchgate.net/publication/283637149_Usabilidad_y_satisfaccion_de_la_e-Rubrica)

ANEXOS

Anexo 1: Tabla resumen con los resultados completos tras realizar la evaluación de los MDD.

Material o recurso educativo
Contexto y autoría del Material
Título
Txirikiletan
Año
2018
Tipo de licencia
No está especificado
Link o enlace
https://www.youtube.com/watch?v=p4695VTn7WI
Etapa
Primaria
Curso
A partir de 4 de Primaria
Materia
Educación Física
Captura de pantalla

Kantu eta jolasak: Txirikiletan

Tipo de material

Objeto de aprendizaje

Recursos adicionales

Antes de acceder al recurso se proporciona una descripción completa del juego, sus normas, sus posibles variantes, espacio y dimensiones necesarias, material, etc.

Observaciones y/o conclusiones

Video didáctico publicado en Youtube como apoyo a la docencia

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Video didáctico sobre uno de los juegos tradicionales del País Vasco. Primero, a través de diversas entrevistas a personas adultas se analiza el contexto del juego, sus normas, procedimientos y detalles. Al final del video, los/as niños/as muestran como llevar a cabo el juego.

Captura de pantalla de las secciones



Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se trata de un video fácilmente accesible, de rápido acceso, con posibilidad de descarga, multiplataforma. No es interactivo

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño sencillo y poco elaborado. La edición del video no presenta características muy atractivas atendiendo al publico destinatario.

Dimensión Pedagógica**Características pedagógicas más destacables**

Se potencia el juego lúdico en tiempo de ocio. Además, se trabaja en torno a la cultura local a través del conocimiento de los juegos populares. Ocio-lúdico popular utilizando recursos naturales.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No se incluyen.

Ritmos de aprendizaje

Criterio no aplicable

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No aplicable

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado

Contenido relacionado con la preservación de elementos culturales del entorno del alumnado

Temas transversales

Criterio no aplicable

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable

Herramientas para facilitar el aprendizaje

Criterio no aplicable

Actividades que prevalecen en los recursos

Criterio no aplicable

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, y se habilita su edición

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable

Función de la familia en la producción y uso del material

Criterio no aplicable

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

Criterio no aplicable

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Si. En la fase final del video se proyectan imágenes de niños/as jugando al juego en cuestión.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos relacionados con el área de Educación Física.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Criterio no aplicable

Ámbitos del saber incluidos en el material

Criterio no aplicable

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Criterio no aplicable

Tipo de actividades de evaluación que propone

Criterio no aplicable

Comentarios finales

Aspectos positivos

Contenido expuesto y presentado de forma alternativa a la clásica exposición oral. Buena

contextualización del juego.

Aspectos negativos

Edición y maquetación del video mejorable. Posibilidades de añadir elementos más atractivos y llamativos. No hay mensajes motivadores que inviten al juego.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Tortolosak II : jiratzea

Año

2018

Tipo de licencia

No está especificado

Link o enlace

<https://www.youtube.com/watch?v=Yu1EIYe5tlk>

Etapa

Primaria

Curso

1er ciclo de Primaria

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Kantu eta jolasak: Tortolisak jiratzea

Tipo de material

Objeto de aprendizaje

Recursos adicionales

Antes de acceder al recurso se proporciona una descripción completa del juego, sus normas, sus posibles variantes, espacio y dimensiones apropiadas, material necesario, etc.

Observaciones y/o conclusiones

Video didáctico publicado en YouTube. Material didáctico como apoyo a la docencia

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Video didáctico sobre uno de los juegos tradicionales del País Vasco. Primero, a través de diversas entrevistas a personas adultas se analiza el contexto del juego, sus normas, procedimientos y detalles. Al final del video, los/as niños/as muestran como llevar a cabo el juego.



Captura de pantalla de las secciones

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se trata de un video fácilmente accesible, de rápido acceso, con posibilidad de descarga, multiplataforma. No es interactivo

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño sencillo y poco elaborado. La edición del video no presenta elementos muy que

puedan resultar muy atractivos para los destinatarios/as.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Se potencia el juego lúdico en tiempo de ocio. Además, se trabaja en torno a la cultura local a través del conocimiento de los juegos populares. Ocio-lúdico popular utilizando recursos naturales.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No se incluyen.

Ritmos de aprendizaje

Criterio no aplicable

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No aplicable

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado

Contenido relacionado con la preservación de elementos culturales del entorno del alumnado

Temas transversales

Criterio no aplicable

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable

Herramientas para facilitar el aprendizaje

Criterio no aplicable

Actividades que prevalecen en los recursos

Criterio no aplicable

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, y se habilita su edición

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable
Función de la familia en la producción y uso del material
Criterio no aplicable
Dimensión Contenido
Contenido adaptable a los intereses
Criterio no aplicable
Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política
¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?
Si. En la fase final del video se proyectan imágenes de niños/as jugando al juego en cuestión.
El contenido icónico refleja la diversidad
Criterio no aplicable
¿Responde a las demandas curriculares?
Si, a los contenidos relacionados con el área de Educación Física.
Lógica y secuencia que organiza el contenido
Criterio no aplicable
Ámbitos del saber incluidos en el material
Criterio no aplicable
Evaluación y seguimiento
Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material
Criterio no aplicable
Tipo de actividades de evaluación que propone
Criterio no aplicable
Comentarios finales
Aspectos positivos
Contenido expuesto y presentado de forma alternativa a la clásica exposición oral. Buena contextualización del juego.
Aspectos negativos

Edición y maquetación del video mejorable. Posibilidades de añadir elementos más atractivos y llamativos. No hay mensajes motivadores que inviten al juego.

Nota: en el catálogo de EIMA se presentan otros 5 Objetos de Aprendizaje que siguen la misma línea de los dos anteriores: mismo diseño, misma estructura, mismas secciones, etc. La única diferencia que presentan es el juego en sí; la forma de presentarlo siempre es la misma. En concreto fue la asociación “Badihardugu” de Eibar (asociación para la conservación del Euskera) la que produjo y subió todo este material a la plataforma, siempre conservando en todos los videos el mismo formato.

Material o recurso educativo
Contexto y autoría del Material
Título
Lehiatu kiroltasunez (compite con deportividad)
Autor/a
IRALE (servicio para la formación del profesorado en euskera)
Año
2018
Tipo de licencia
Baimena:  Baimena: permiso en euskera.
Link o enlace
http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/Bideoak/a9184212908a15499bd59732742603f1_46638.pdf
Etapa
Primaria
Curso
6 de Primaria
Materia
Educación Física
Captura de pantalla

**ARAZO EGOERA BATETIK ABIATUTA UNITATE DIDAKTIKO BAT
PROGRAMATZEKO TXANTILIOIA**

Arloa: Gorputz Hezkuntza
Gaia: Lehiatu? Bai, baina kiroltasunez
Maila: LMH 6 eta DBH 1
Saioak: 10 saio
Justifikazioa: Euskal Herrian, antzina, apustua ohikoa zen kirolean (batez ere gizonen artean). Apustu horiek zirela eta, hainbat gauza galtzen zituzten: asteko janaria, baseria, soldata... Horregatik, irabaztea ezinbestekoa zen. Irabaztearen behar hori eskolotara heldu zaigu: ume askok oso jarrera bortitza izaten dute galtzen dutenean. Horregatik, jolas-ikaskuntza kooperatiboaren bidez, kirol-balioak lantzea proposatzen dugu, lehiakortasun positiboa (kiroltasuna) lortzeko.
Arazo-egoera: A. Testuingurua: Hainbat urtetan Gorputz Hezkuntzan lanean aritu ondoren, konturatu gara askotan lehiari eta irabazteari garrantzi handiegia ematen diogula. Horrek haserreak eta istiluak ekartzen ditu maiz. Hori gutxi balitz, ikasle batzuek gutxiari hartzen dute parte gure saioetan (motbaziork eza, konfiantza eta trebetasun falta dela eta). B. Arazoa: Irabaztea lehenesten dugu egoera askotan, baina zein da kirola egitearen helburu nagusia? Kirol-erantzak ahalik eta hoberenak izateko, ontzat eman behar dugu edozein jarrera? Gai gara lehiakortasunak sortutako sentimenduak kooperazioaren

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No cuenta con ningún recurso adicional.

Observaciones y/o conclusiones

Unidad didáctica para trabajar la competitividad y deportividad con el alumnado, teniendo como punto de partida las apuestas vascas. Recurso en formato de PDF dirigido a la docencia.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Unidad didáctica del área de Educación Física dirigida al trabajo de la competición deportiva y cooperativa. Aporta otra perspectiva de la competición, una más sana y enfocada a la cooperación. Unidad didáctica basada en “situaciones que plantean problemas”. Primero, presentan la situación problema. Luego las competencias, objetivos, contenidos, ejercicios y evaluación. Después, tablas representativas tanto de la unidad didáctica como de cada sesión.

Captura de pantalla de las secciones

8. SAIOA			
APLIKAZIO- ETA KOMUNIKAZIO-FASEA			
Lekua:		Ikastetxeko jolasokia/gimnasioa	
Materiala:			
Ataza			
19. jarduera	Azken ataza	Denbora	50 min
<p>Gaur lau taldetan banatuko zarete eta gai honetan landu den guztia erabiliko duzue. Hau da, azken ataza egingo duzue: lehiatzeko jolas/joko bat sortuko duzue; eta kiroltasunez jarduten duzuela bermatzeko, ikasi edo landutako estrategiak erabiliko dituzue, edo zuek sortu berri batzuk.</p> <p>Azkeneko hamar minutuetan, talde bakoitzak beste hiru taldeei azalduko die gaur egindako lana. Ez ahaztu: aurkeztu aurretik, zuek probatu beharko duzue jolasa, eta, hobetzekoak-edo ikusten badituzue, haiek ere kontuan hartu zuen azalpenetan.</p> <p>Nahi baduzue, paperean idaztea duzue joko sortu berrien deskripzioa, hurrengo saioan praktikan jarriko baititugu.</p>			
19.1. Txantiloia		Denbora	5 min
Erregistro-orria bete.			

Ejemplo de sesión

1.3. OGITARTEKOA
<p>EGOERA</p> <p>Etxeko sukaldean zaudetela, ogitarako bihurtu zarete; sorginkeria apurtzeko, zartaginean berotu beharko duzue.</p>
<p>ERRONKA</p> <p>Hiru koltxoneta dituzue erronka zertzeko. Bi aldeetatik berotuta dagoen ogitarakoarena egin behar duzue, lurra zartagin erraldoi bat dela imajinatuta.</p>
<p>ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK</p> <p>1. Ogitarakoa berotzen hasi eta gero, ezingo duzue lurra ukitu; norbaitek lurra ukitutuz gero, jolasa berriro hasiko duzue.</p>
<p>PENTSATU - PARTEKATU - EKIN, DENOK ELKARREKIN!!!</p>

Ejemplo de situación problema

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga . No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

El diseño es simple y sencillo. No dispone de ninguna página principal o portada, el material da acceso directamente al contenido. Toda la información esta disponible dentro del documento PDF.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

El profesorado presenta una situación o escenario problemático y será a través del trabajo activo de toda comunidad educativa como se le dará solución a dicho problema. Para diseñar el producto final que de solución al problema, el alumnado deberá llevar adelante varias actividades. Conexión con la realidad y el trabajo por competencias. Equipos cooperativos, superar retos mediante la cooperación, etc.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si.

Ritmos de aprendizaje

Se potencia mucho el trabajo entre grupos, esto repercute en una mejor adaptación del alumnado a las dinámicas, ejercicios, etc.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Trabajo por grupos en pareja, pequeños y numerosos. Se prioriza el agrupamiento heterogéneo.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado

Si, en la medida en la que la competitividad está instaurada en todos los contextos de la sociedad: educación, deporte, economía, mercado, etc. Es recomendable que los/as niños/as desarrollen una perspectiva diferente y mas saludable de la competitividad.

Temas transversales

No. Contenido siempre relacionado con la competitividad en el contexto deportivo.

Aprendizaje cooperativo

Si. Se promueve la superación de retos por medio de la cooperación.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

Criterio no aplicable

Actividades que prevalecen en los recursos

De trabajo cooperativo para resolver problemas. Actividades que buscan la reflexión.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, y se habilita su edición

Tipo de interacción que promueve el material

Interacción constante entre el alumnado a través del trabajo grupal presencial.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Constructivista. Los alumnos desarrollan sus propios conocimientos reflexionando, experimentando y trabajando entre iguales.

Función de la familia en la producción y uso del material

Ninguno.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

No

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Criterio no aplicable

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos relacionados con el área de Educación Física. De igual manera, colabora al desarrollo de competencias específicas y transversales.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

El contenido está bien secuenciado y organizado. Sigue una lógica y esta enfocada a la aplicación de los mismo de cara a la ejecución del producto final.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Criterio no aplicable

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Aparecen especificados los criterios de evaluación y los indicadores de logro.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Autoevaluación, coevaluación, hojas de registro y observación directa.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Va en línea de las corrientes y estrategias pedagógicas actuales, potencia el trabajo cooperativo, el aprendizaje significativo y desarrollo de competencias.

Aspectos negativos

No deja de ser una guía para el profesorado. Se trata de un documento digitalizado, no aplica las potencialidades de las TIC para innovar y mejorar los procesos de aprendizaje.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Kirolak (Deporte en castellano)

Autor/a

Rivas, Carmen

Año

2015

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/45985/index.html>

Etapas

Primaria

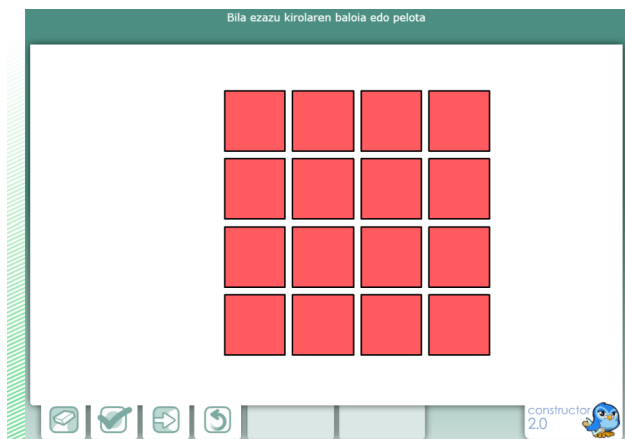
Curso

No especificado

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Objeto digital de aprendizaje.

Recursos adicionales

No cuenta con ningún recurso adicional.

Observaciones y/o conclusiones

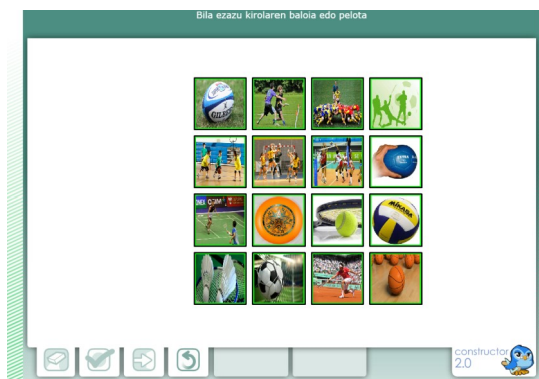
Recurso dirigido a la identificación del deporte y su correspondiente pelota o balón. Unir el deporte con la pelota/balón.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Una única pantalla: el juego de unir deporte y pelota, a través del destape de las casillas de un tablero con las casillas tapadas. Botones de acción para resolver el juego, volver a empezar, y borrar el progreso.

Captura de pantalla de las secciones



Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Permite el trabajo de los contenidos a través del juego interactivo. Imágenes que facilitan la asimilación de los conceptos.

Objeto de aprendizaje elaborado con la aplicación "Constructor 2.0".

No es accesible. El material multimedia digital debe contar con elementos (subtítulos, audioguías, lenguaje de signos, etc) que puedan hacerlo accesible a todas las personas y este material no cuenta con ellos.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño poco elaborado y simple. Atractivo en la medida en la que el alumnado aprende jugando, pero no va más allá. Imágenes atractivas y juego sencillo.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Aprendizaje de contenidos a través del juego.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No.

Ritmos de aprendizaje

Se adapta a cualquier ritmo de aprendizaje puesto que no hay límites de tiempo para finalizar el juego.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No se especifica.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si. Puesto que son muchos los/as alumnos/as los que practican deportes en su tiempo de ocio y presenta una gran variedad de ellos.

Temas transversales

No.

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

Criterio no aplicable

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividad interactiva lúdica que se resuelve mediante la memorización.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición ni adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

Criterio no aplicable.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Aprendizaje por memorización.

Función de la familia en la producción y uso del material

Ninguno.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

No

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Criterio no aplicable

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

No. Solo profesionales de las distintas variantes deportivas.

El contenido icónico refleja la diversidad

Si. Aparecen imágenes donde se recoge la diversidad visible en los contextos deportivos.

Mujeres, hombres, niños/as, hombres y mujeres de distinta procedencia, cultura, etc.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, pero solo a un contenido específico del área de Educación Física.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Criterio no aplicable.

Ámbitos del saber incluidos en el material

No.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Criterio no aplicable.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Criterio no aplicable.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Puede resultar motivador y llamativo para el alumnado, dado su carácter lúdico y visual.

Aspectos negativos

Objeto digital de aprendizaje muy sencillo. Puede que el alumnado no preste especial atención a los conceptos y consiga el objetivo del juego cliclando casillas al azar. No persigue un aprendizaje más profundo, ni significativo.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Gorputz hezkuntzaren mintegia (Seminario de Educación Física)

Autor/a

Rovira Maella, Jaume; Besga, Blanca.

Año

2010

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/45567/index.html>

Etapa

Primaria

Curso

Etapa de primaria en general

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material didáctico digital

Recursos adicionales

No dispone de ningún recurso adicional

Observaciones y/o conclusiones

Recurso creado con la aplicación "Jclick". El material está compuesto por diferentes actividades y juegos dirigidos al trabajo de contenidos incluidos en el área de la Educación Física para los ciclos 1 y 2 de primaria.

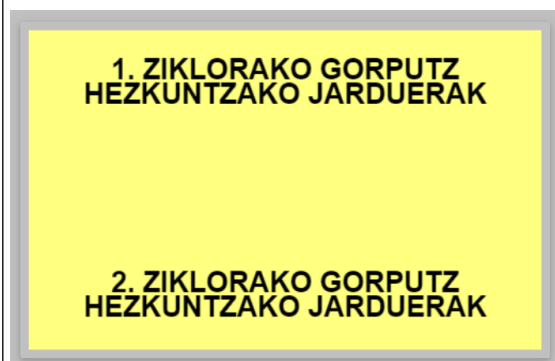
Estructura del material

Descripción del material y secciones

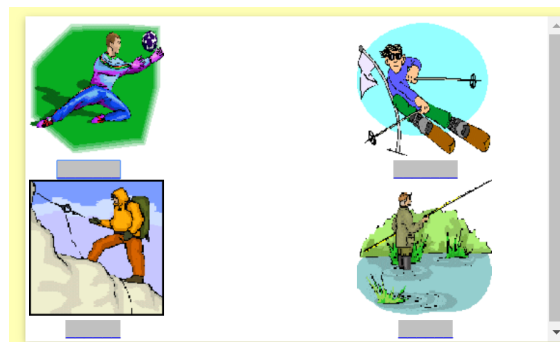
Una vez accedido al material nos encontramos con dos secciones bien diferenciadas y entre las cuales tendremos que elegir. Actividades para el primer ciclo de Primaria y actividades para el segundo ciclo de Primaria. Son actividades (rellenar los huecos) o juegos (puzzles, encuentra la pareja, sopa de letras, crucigramas) dirigidos al trabajo y aplicación de

conocimientos que previamente fueron presentados en forma de texto, imágenes o ambos.

Captura de pantalla de las secciones



Selección juegos 1. o 2. ciclo primaria



Ejemplo juego: rellenar huecos

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Navegación por el recurso rápida. Contiene muchos elementos interactivos, el alumnado navega con total libertad por el recurso mientras completa las actividades. Interactúa con el contenido (imágenes, texto, juegos, etc).

El material es multiplataforma. Sin embargo no cumple los requisitos de accesibilidad.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño atractivo para el alumnado debido a su carácter lúdico e interactivo. Elementos accesibles y fácilmente reconocibles, diseño intuitivo.

Sin embargo, el diseño es muy sencillo, imágenes estáticas, no hay animaciones, no es muy visual, etc. Estéticamente pobre.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades dirigidas al trabajo de los contenidos a través de los juegos interactivos. En ocasiones, los contenidos son presentados previamente para después aplicarlos mediante el juego. La organización de contenido es caótica. Los contenidos se presentan sin seguir ninguna lógica. Se trabajan las emociones, los sentimientos, la situación en el espacio, dimensiones, juegos tradicionales, parte del cuerpo, etc. Cada actividad trabaja un contenido concreto, el cambio de una actividad a otra supone el cambio repentino del contenido. El alumnado experimenta y juega con el contenido y lo aplica en las distintas actividades.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No.

Ritmos de aprendizaje

Se puede adaptar a los distintos ritmos de aprendizaje puesto que no hay límites de tiempo y el/la alumno/a puede regresar o avanzar al juego anterior o posterior las veces que quiera.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No se especifica.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No directamente. Se tratan de juegos destinados al trabajo de los contenidos propios de la Educación Física sin atender ni ajustarse al propio contexto del alumnado.

Temas transversales

No.

Aprendizaje cooperativo

No se incluyen.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluyen.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades de unir por parejas (imágenes), rellenar los huecos, crucigramas, sopa de letras,

unir imágenes con texto, etc. En definitiva, se trata de actividades y juegos que requieren de la aplicación de contenidos, en ocasiones previamente visualizado y en otras no.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición ni adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

Criterio no aplicable.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El alumnado va realizando las actividades que van apareciendo sucesivamente, el rol del profesorado no es significativo, ni tiene presencia. El objetivo del material es la práctica y aplicación de contenidos por medio del juego lúdico e interactivo. No subyace ningún modelo pedagógico del material.

Función de la familia en la producción y uso del material

Ninguno.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

Si. El alumnado puede navegar por el material con toda libertad. Puede escoger aquella actividad que más le interese.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Criterio no aplicable.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Si, aparecen varias imágenes de niños/as de edades y características similares.

El contenido icónico refleja la diversidad

Si. Imágenes inclusivas que reflejan la diversidad. Imágenes sensibilizadas con la realidad social.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, pero solo a un contenido específico del área de Educación Física.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Sin ninguna lógica, ni secuencia. No sigue ningún criterio.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Se centra exclusivamente en contenidos de la Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Criterio no aplicable.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Criterio no aplicable.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Representa otra forma de presentar y trabajar los contenidos, emplea la tecnología para convertir el aprendizaje en una experiencia gamificada, interactiva y visual. Del mismo modo, las imágenes, el texto bien sintetizado y los juegos facilitan el aprendizaje y el alumnado aprende experimentado. Puede resultar motivador.

Aspectos negativos

Diseño básico y sencillo. Los contenidos son presentados y expuestos sin seguir ninguna lógica aparente. Dificultades para completar alguna actividad, debido a la confusión que puede generarse fruto del incorrecto diseño. Puede emplearse simplemente como material de apoyo.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

EIMA 2.0

Autor/a

Mitxelena Erice, Leire; Urkiri Azkoitia, Idoia; Arrieta Baro, Iñaki; Mugica Allende, Jaime.

Año

2014

Tipo de licencia



Creative Commons Attribution Non-commercial Share Alike 3.0 License

Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/Herri/contenido/kirolak/>

Etapa

Primaria

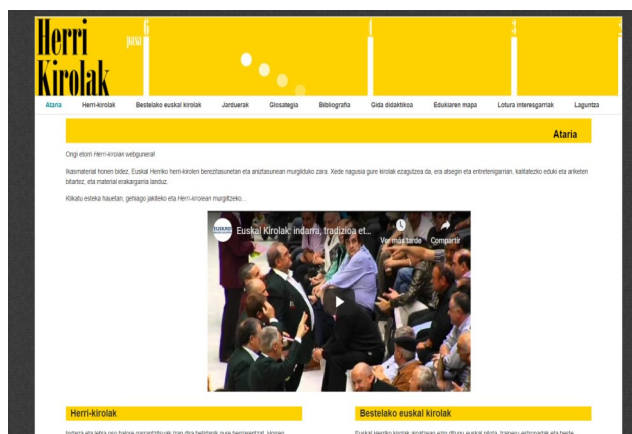
Curso

5-6 primaria

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material didáctico digital.

Recursos adicionales

Si. Principalmente se incluyen vídeos y enlaces a páginas para ampliar información.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo principal del material es dar a conocer el origen y los detalles de los juegos tradicionales y los denominados “Herri kirolak” (deportes del pueblo).

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Tiene dos secciones claramente diferenciadas. Por una parte está la sección enfocada a los contenidos teóricos sobre los "Herri kirolak" y juegos tradicionales. A partir de estas dimensiones, se desglosan varias subdimensiones por cada deporte: origen, normas. La situación hoy en día, infografía (animaciones e imágenes interactivas con información), etc. Por otro lado, están las actividades válidas para poner en práctica todo lo aprendido: teses, crucigramas, actividades de formar parejas y dinámicas de grupo. Además, de estas dos secciones principales, el material también cuenta con un glosario (términos empleados a lo largo del material), una guía didáctica, bibliografía, mapa del sitio, ayuda y enlaces de interés.

Captura de pantalla de las secciones



Ejemplo de "infografía" para uno de los deportes



Ejemplo de ejercicio en modo crucigrama

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. La navegación por el mismo es rápida. Es multiplataforma. La accesibilidad no es buena, no cuenta con elementos que puedan facilitar el acceso al material a las personas con alguna disfuncionalidad.

El material es interactivo, cuenta con imágenes tridimensionales e interactivas,

animaciones, videos interactivos, etc. Se puede decir que el material hace uso de las potencialidades de las TIC para hacer el contenido más atractivo y llamativo y de ese modo facilitar tanto la comprensión como la asimilación. La expresión multimodal de la información, sumado a la gran dosis de interactividad del mismo, hace que se incida positivamente en la motivación del alumnado.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño atractivo e intuitivo. Estéticamente es muy visual, se diferencian claramente todas las secciones y está bien estructurado siguiendo una lógica que no da lugar a confusión. El contenido está expuesto de una forma clara y atractiva apoyada por imágenes, animaciones, infografiás, etc. Representa una manera original e innovadora de presentar los contenidos.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades de información interactivas o de texto, o también propone actividades lúdicas dirigidas a la aplicación de conocimientos. Las actividades están secuenciadas y organizadas por el contenido y su tipología. Colabora en el desarrollo de competencias, tanto las específicas como las transversales (competencia de aprender a aprender, competencia digital, etc.).

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si.

Ritmos de aprendizajes

No se aprecia. Es bastante homogéneo.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No se especifica.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si. El contenido está basado en deportes tradicionales propios de la cultura del alumnado destinatario.

Temas transversales

No. El material se ciñe estrictamente a los contenidos de la materia de la Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Juegos de aplicación y refuerzo del contenido. A través de tesis y diversos juegos (crucigramas, unir las parejas, etc). También se proponen dinámicas de grupo para poner en práctica los contenidos aprendidos en la teoría.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición ni adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Se emplea como una herramienta de apoyo a la hora de trabajar los contenidos teóricos de la Educación Física. Por medio de este material el alumnado trabajará en torno a los contenidos relacionados con los juegos y deportes tradicionales vascos, que luego tendrá que poner en práctica a través de actividades individuales o grupales.

El alumno navega por el material con total libertad, accediendo a aquellos contenidos que más le interesen. Por lo tanto, el/ella es el/la encargado/a de interactuar y navegar por y con el contenido de la manera y en la dirección que el/ella escoja. Después, el alumno deberá desarrollar y aplicar esos contenidos trabajados, realizando diversas actividades.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido**Contenido adaptable a los intereses**

Si. Al estar todos los contenidos relacionados entre sí, el/la alumno/a tendrá la oportunidad de navegar y escoger aquella información o contenido que más le interese.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Si. Pretende rescatar y conservar ciertos contenidos culturales que debido a factores como la globalización pueden caer en el olvido. Es importante conservar esa riqueza cultural.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

No, todas las personas que aparecen en los videos e imágenes son deportistas profesionales o son imágenes de archivo.

El contenido icónico refleja la diversidad

Si. Imágenes inclusivas que reflejan la diversidad. Imágenes sensibilizadas con la realidad social.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Fomenta el trabajo por competencias tanto específicas como y transversales.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

El contenido está bien expuesto, de forma ordenada y clara y siguiendo una secuencia lógica.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenido enfocado en su totalidad a los contenidos del área de Educación Física incluidos en el currículum vasco de Educación.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

No se detallan.

Tipo de actividades de evaluación que propone

La mayoría de actividades están enfocadas hacia una autoevaluación. El/la alumno/a podrá mediante la realización de actividades y juegos (de un modo entretenido) medir su

conocimiento. Pudiendo realizar la actividad las veces que quiera. Del mismo modo, estas actividades o juegos podrían servir al profesorado para medir el nivel de aprendizaje de cada alumno/a.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Es un material completo y ofrece múltiples opciones de interactividad. El contenido que incluye es abundante y está directamente relacionado con el entorno del alumnado. Ofrece una manera más atractiva de trabajar los contenidos, pudiendo influir positivamente en la motivación del alumnado. Además permite la libre navegación por el material, pudiéndose detener el/la alumno/a en aquello que más le interese.

Aspectos negativos

No permite el seguimiento. No se pueden realizar feedbacks personalizados. No se puede trabajar colectivamente. Se podría hacer más dinámico: menos texto, actividades más variadas, incluir fotos y videos, etc.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Munduko jolasak (juegos del Mundo)

Autor/a

Gutiérrez, María José.

Año

2013

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/objetos/MUNDUKO%20JOLASAK.pdf>

Etapa

Primaria

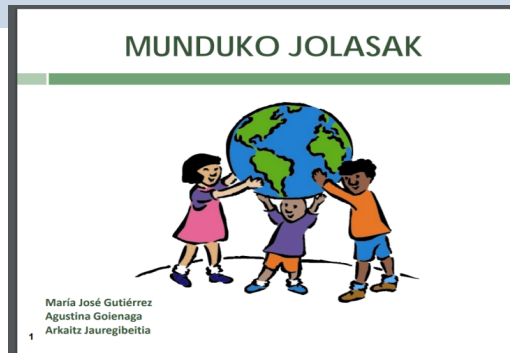
Curso

5-6 primaria

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente

Recursos adicionales

No dispone de ningún recurso adicional

Observaciones y/o conclusiones

Material dispuesto en formato de PDF. Su objetivo principal es divulgar el material para que el profesorado pueda hacer uso de él o simplemente, consultarlo. El contenido del material está enfocado a la enseñanza y educación a través del juego, al mismo tiempo que se trabajan valores como el respeto entre culturas, la tolerancia, etc.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Todo el contenido del material está dispuesto en el documento del PDF. En un primer momento se contextualiza el proyecto de trabajo, se detallan los objetivos, contenidos, competencias, criterios de evaluación y metodología a emplear. Para luego dar paso a la explicación de los juegos de cada continente (5 juegos por cada uno), previo a las preguntas

que harán reflexionar al alumnado. Finalmente, deben colocar cada juego en su país coloreando un mapa.

Captura de pantalla de las secciones

Ver ver aras lama (Papua, Guinea Berria)

Lauki bat osatuko da lau uztaiekin. Haien arteko distantzia 3 metrokoa izango da. Laukiaren erdian beste uztai bat kokatuko da, eta horren barruan pilotak jarriko dira. Uztaiekin bakoitzaren barruan jokalarik bana kokatuko da. Helburua jokalariek bakoitzak bere uztaiekin hiru pilota izatea da; horretarako, erdiko uztaiekin edo beste jokalariek uztaiekin lapurtuko ditu. Jokalariek joan-etorri bakoitzean pilota bakarrik eraman dezake, eta uztaian utzi behar du, jaurti gabe. Jokalariek ezin dituzte beren pilotak babestu, eta debekatuta dago beste jokalariek oztopatzea. Hiru pilota bere uztaiekin barruan arinen jartzea lortzen duenak irabaziko du.

Ejemplo juego del país Papúa Guinea

Koka itzazu jolas hauek mapan: ver ver aras lama, poi rakan, tunnel race eta hipitoi



Colocar los países de donde proceden los juegos

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. El material es multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: el contenido es accesible atendiendo al propio contenido (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño sencillo, no muy cargado de elementos, pero con unas proporciones de tamaño, cantidad de imágenes, etc. adecuado. Resulta ameno.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Es un proyecto de trabajo donde los alumnos entre ellos y en ocasiones, junto al profesor llevarán a cabo las actividades o dinámicas. Se combina la exposición oral del profesor, con el protagonismo del alumnado, haciendo especial hincapié en el alumnado extranjero,

puesto que estos serán los encargados de explicar los juegos al resto de compañeros/as en ciertas sesiones. Se incluyen también el trabajo de colaboración con las familias de estos/as alumnos/as.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si.

Ritmos de aprendizaje

Criterio no aplicable.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No se especifica.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, en la medida en que los juegos representan el mejor pasatiempo en las etapas primarias.

Temas transversales

Si, la geografía. Aspectos culturales de otros países. Trabajo en valores: respeto, tolerancia, etc.

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomiendo ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Prevalecen los juegos de grupo presenciales.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición ni adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

El trabajo en cooperación con la familia y la cooperación entre profesor y alumno/a.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Dependiendo del modo de uso del material.

Función de la familia en la producción y uso del material

Si, con las familias de los/as alumnos/as extranjeros/as. Colaborar en la elaboración de los

juegos propios de su país de origen.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

No. El contenido permanece fijo e inamovible.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Si, de hecho es uno de los objetivos con los que se plantea este proyecto de trabajo.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Si, aparecen varias imágenes de niños/as de edades y características similares y de rasgos y culturas diversas.

El contenido icónico refleja la diversidad

Si. Imágenes inclusivas que reflejan la diversidad. Imágenes sensibilizadas con la realidad social.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. También trabaja ciertos contenidos de Conocimiento del Medio. Fomenta el trabajo por competencias.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

El contenido sigue una lógica y secuencia. Aunque no esta enfocado a la producción de ninguna producción final.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos del área de Educación Física principalmente, y secundariamente, se trabajan contenidos de Conocimiento del Medio y Educación para al Ciudadanía.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Contiene una sección dedicada a los criterios de aprendizaje.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Criterio no aplicable.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Posibilidad de compartirlo por internet y ponerlo al alcance de la comunidad educativa.
Trabajo en torno a contenidos inclusivos dentro del aula. Multiculturalidad.

Aspectos negativos

Diseño simple, no contiene elementos innovadores. Tampoco utiliza las potencialidades TIC para hacer el material más atractivo.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Kin Ball

Autor/a

Esteban, Silvia

Año

2014

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/objetos/KIN-BALL.pdf>

Etapa

Primaria

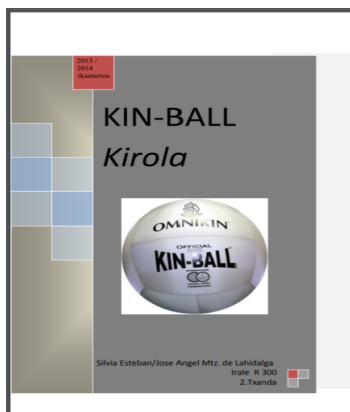
Curso

6 primaria

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Si. Se propone la visualización de un vídeo para dar comienzo a la unidad didáctica. Sugiere enlaces a páginas web de interés para ampliar información o proporciona documentos en formato de PDF.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo principal del material es proporcionar al profesorado una herramienta, en este caso, en forma de deporte, para reducir los niveles de competitividad en aula derivada de la práctica deportiva.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Por una parte, es presentado el deporte dentro de un marco teórico, y, por otro lado, dentro del marco práctico, se presenta una unidad didáctica. Al tratarse de un material profesional docente en forma de unidad didáctica, los contenidos, ejercicios, criterios de evaluación y objetivos están correctamente estructurados. No dispone de mapa del sitio, ni página principal, puesto que se trata de un documento con formato PDF.

Captura de pantalla de las secciones

KIN-BALLaren JATORRIA


1986. urtean Gorpuzt Hezkuntzako irakasle kanadar Mario Dremmers-ek asmatu zuen Kin-Balla. Osasuna, kooperazioa, taldeko lana eta kiroltasuna bultzatzeko asmoz sortu zuen. Aude batek, parte-hartzaile guztiei jokatzeke aukera berdina ematen zaielako eta, beste aldeak, talde guztiek puntuak lortzeko aukera dutelako.

Japon, Kanada, Alemania, Belgika eta Ameriketako Estatu Batuetan kirol federatua da, eta 3 milioi jokalarik baino gehiagok jarduten dute.

Gaur egun, zenbait erakundek hurremanetan ari dira kirol olimpikoa izan dadin.

KIROLAREN GARAPENA

- Zelai kamatu batean (20 m x 20 m) lau jokalariko hiru taldeak jokatzen dute, 1,22 m-ko diametroko baloi erraldoi batekin. Taldeak mistoak izan daitezke; beren artean bereizteko kolore ezberdinetako petoak erabiltzen dituzte, kolore bakoitzak bere esanahia duelarik:
 - Arrosa: emakumearen integrazioaren alde.
 - Beltxa: arrazakeriaren kontra.
 - Grisa: Munduko barrerak gainditzearen alde.
- Partida 15 minutuko 3 aldtan banatuta dago (kuz. araudia)



10

1. sailoa

Lekua: Gela eta kanboa edo frontoi

Materia: Multimedia

Kin-Baliko baloia, hondartzako baloak, konoak

Jarduerak:

Izena: Unilatetaren azalpena Denbora: 25 min


1. Kasleki Kin-Ballaren gainean zer dakiten galdetu, eta unilatetaren aurkezpena egin.

2. Kin-Ballari buruzko filma ikusi, eta, aldi berean, zailentzak eta galdetarak argitu eta onarritiko erak hartuak azaldu.

<http://www.kinballmadrid.es/video>

<http://www.youtube.com/watch?v=3op-hs1Y07w>


(1. Orpege da musik: de: KIN-BALL® 2009 Mascot)



Izena: Beroketa Denbora: 10 min


1. Kanboan: taldeko bosnaka edo seinaka jarri, eta taldeak baloi baina haritu. Baloia airean mantendu behar da kolpuz; kontuan izanik jokalarik berak ezin duela bi aldiz jarraian baloia jo, eta baloia ezin duela larra utzi.

Aldarea: baloia jo aurretik, taldeko baten izena ozen esango dute eta jokalarik horrek jasko du baloia.



Izena: Zail nagusia Denbora: 15 min

1. Erreleboak: aurreko taldeak aprobetxatuz, ilaran jarri, errelebo-lasterketak egingo dituzte, hainbat modutan baloia eramanez, joan-etorriak eginuz.



Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. La navegación por el mismo es rápida. Es multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

El documento es fácil de utilizar. Es sencillo, pero se trata simplemente de una unidad didáctica tradicional en texto, en formato de PDF, acompañado de imágenes y tablas que detallan el desarrollo de cada sesión (objetivos, actividades, temporalización, criterios de evaluación, etc).

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Las actividades están estructuradas buscando una evolución en el desarrollo de habilidades y técnicas necesarias para la práctica del deporte del KIN-BALL. Los contenidos de la misma manera se organizan correctamente, yendo de lo más genérico a lo más específico del deporte. En cuanto a la estrategia metodológica, el profesor explica y los/as alumnos/as lo

llevan a cabo. Se dedica un pequeño espacio al finalizar cada sesión para reflexionar sobre lo trabajado en cada sesión.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si.

Ritmos de aprendizajes

Los equipos están compuestos por personas con niveles dispares de habilidades. La pelota ha de pasar por todos y cada uno de los integrantes del grupo, facilitando la integración y la participación de aquellos con más dificultades.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

En ocasiones se agrupan en grupos de dos, otras en grupos pequeños y otras veces en grupo numeroso

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si. Los deportes generan un gran interés en el alumnado. La unidad didáctica en cuestión se quiere valer de esto para fomentar la deportividad y el trabajo en equipo a través del deporte.

Temas transversales

No. El material se ciñe estrictamente a los contenidos de la materia de la Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades típicas de las sesiones de la Educación Física convencional, donde se diferencian tres principales momentos. Calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Las actividades llevadas a cabo están enfocadas a poner en práctica y desarrollar las técnicas necesarias para la práctica del deporte KIN-BALL.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición ni adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Se trata de una unidad didáctica convencional para el área de Educación Física. El profesor presenta la unidad, los diferentes objetivos, ejercicios, etc. Mientras que el alumnado se encarga de realizar los ejercicios tal cuál lo ha expresado el profesor. No hay protagonismo por parte del alumnado, ni se busca la reestructuración de los conocimientos.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

No. El contenido es común para todos los alumnos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Fomenta el trabajo por competencias tanto específicas como y transversales.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Los contenidos están bien organizados, primero presenta un marco teórico presentando el deporte, su origen, contexto, normas, espacio, material necesario y dimensiones y luego en la unidad didáctica aparecen detalladas las sesiones con sus respectivos objetivos,

actividades, dinámicas, criterios de evaluación, etc.

El contenido está bien organizado y secuenciado, puesto que se trata de una unidad didáctica estructurada en sesiones donde se trabaja de lo más general a lo más específico del deporte en cuestión.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenido enfocado en su totalidad a los contenidos del área de Educación Física incluidos en el currículum vasco de Educación.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

No se detallan.

Tipo de actividades de evaluación que propone

No se incluyen.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Favorece el trabajo en equipo, huyendo de las clásicas individualidades que predominan en el deporte. Es un deporte original y adaptable a cualquier alumno/a debido a sencillez de su técnica y de lo novedoso del mismo.

Aspectos negativos

Se trata una vez más, de un material que no emplea ningún recurso digital para innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Joko eta jolas pizgarrien bilduma (colección de juegos exitosos)

Autor/a

Raúl Maguregi

Año

2013

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link. Para acceder a él es necesario su descarga.

Etapa

Primaria

Curso

Desde 1 hasta 6 de primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

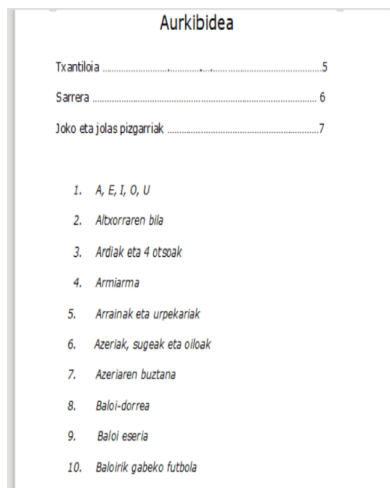
El objetivo del material es divulgar una colección de juegos exitosos para el área de Educación Física.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

El material está comprimido en un archivo .zip. Consta de cuatro documentos, todos ellos editados y disponible en formato Word (portada e índice, agradecimientos, características del trabajo y el catálogo de juegos)

Captura de pantalla de las secciones



Aurkibidea

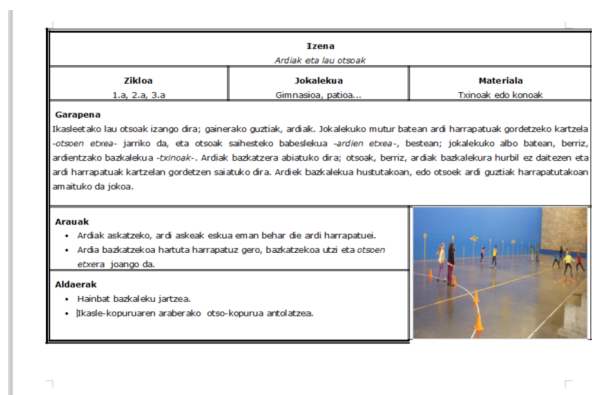
Txantiloia 5

Sarrera 6

Joko eta jolas pizgarriak 7

1. A, E, I, O, U
2. Alborraren bila
3. Ardiak eta 4 otsoak
4. Armiarma
5. Arrainak eta urpekarriak
6. Azeriak, supeak eta oiloak
7. Azeriaren buztana
8. Balo-dorrea
9. Baloi eseria
10. Baloirik gabeko futbola

Índice del material



Izena		
Ardiak eta lau otsoak		
Zikloa	Jokalekua	Materiala
1.a, 2.a, 3.a	Gimnasioa, patioa...	Txinoak edo konoak

Garapena

- Ikasleetako lau otsoak izango dira; gainerako guztiak, ardiak. Jokalekuko mutur batean ardi harrapatuak gordetzeko kartzela -otsoen etxea- jarriko da, eta otsoak salhesteko babeslekua -ardien etxea-, bestean; jokalekuko albo batean, berriz, ardientzako bazkalekua -otsoak-. Ardiak bazkatzera abiatuko dira; otsoak, berriz, ardiak bazkalekura hurbil ez datuzen eta ardi harrapatuak kartzelan gordetzen saratuko dira. Ardiak bazkalekua hustutakoan, edo otsoak ardi guztiak harrapatutakoan amatuko da jokoa.

Arauk

- Ardiak askatzeko, ardi askeak esku eman behar die ardi harrapatuak.
- Ardi bazkatzeko hartuta harrapatuz gero, bazkatzekoa utzi eta otsoen etxera joango da.

Aldioerak

- Hantat bazkaleku jartzea.
- Itxaste-kopuruaren araberaiko otso-kopurua antolatzea.

Ejemplo de sesión acompañada de imagen

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No se puede acceder a él con el navegador; para visualizarlo solo se puede mediante descarga. Es multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Es un material compuesto por diferentes archivos, todos ellos en formato word. Diseño básico, sencillo y poco elaborado.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Criterio no aplicable.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No.

Ritmos de aprendizajes

Criterio no aplicable.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Multitud juegos. Los agrupamientos dependen del juego y estos pueden ser agrupamientos en pareja, en pequeño grupo y en gran grupo.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, en la medida en que ha sido demostrada lo exitoso de los juegos incluidos en la colección.

Temas transversales

No. El material se ciñe estrictamente a los contenidos de la materia de la Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomiendo ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Juegos para el área de Educación Física.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, también su edición (son archivos word que permiten su edición)

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido
Contenido adaptable a los intereses
Criterio no aplicable.
Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política
No.
¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?
Si. Pero se ha de tener en cuenta que este material esta exclusivamente dirigido al profesorado. Este aspecto entonces, no tiene ninguna repercusión en el alumnado.
El contenido icónico refleja la diversidad
Si. Lo mismo que en el aspecto anterior.
¿Responde a las demandas curriculares?
Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria.
Lógica y secuencia que organiza el contenido
Criterio no aplicable. Se trata simplemente de una colección de juegos.
Ámbitos del saber incluidos en el material
Contenido enfocado en su totalidad a los contenidos del área de Educación Física incluidos en el currículum vasco de Educación.
Evaluación y seguimiento
Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material
No se detallan.
Tipo de actividades de evaluación que propone
No se incluyen.
Comentarios finales
Aspectos positivos
Pone al servicio de la comunidad educativa y divulga un material con la intención de que el profesorado cuente con más y más efectivos recursos a la hora de llevar a cabo sus sesiones.
Aspectos negativos

En conjunto el diseño es simple y poco elaborado, a pesar de que cada juego esté correcta y claramente detallado y estructurado. Se vuelve a repetir el hecho de que no se aprecia por ningún lado la presencia de las TIC.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Triatloia eskolan (Triatlón en la escuela)

Autor/a

José Ángel Cantero García

Año

2015

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/objetos/Triatloia%20eskolan.pdf>

Etapas

Primaria

Curso

Tercer ciclo de primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

Aporta una perspectiva general teórica y práctica del triatlón.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

El material está dirigido tanto a personas interesadas en la modalidad del triatlón como a los profesionales docentes (3.ciclo de primaria). Contiene una perspectiva general teórica y práctica de la modalidad. Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por página que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. Las categorías del contenido del documento principalmente son dos. Por una parte la explicación teórica de la modalidad: normas, distancias, beneficios para la salud, recomendaciones alimenticias, etc. Por otro lado, el desarrollo de una unidad didáctica.

Captura de pantalla de las secciones

Distancia nagusiak:

Distantziak dagokienez, jatorrizko triatloia *ironmana* da, baina badira adin eta pertsona guzientzako distantzia motak. Hona hemen garrantzitsuenak:

Izena	Igeriketa	Ziklismoa	Korrika	Oharra
<i>Ironkid</i> edo umeen triatloiak	100 m – 500 m	3 km – 15 km	500 m – 5 km	Adinaren arabera, antolatzaileak zehazten ditu distantziak.
Superesprinta	350 m	10 km	2.5 km	Promozioak ere esaten zake, eta triatloia sustatzeko erabiltzen dira.
Esprinta	750 m	20 km	5 km	Gehien antolatzen diren probak mila honetakoak izaten dira.
Olinpikoa	1500 m	40 km	10 km	Joko Olinpikoetan ere hauek dira distantziak.
Olinpiko bikoitza	3000 m	80 km	20 km	
<i>Half ironmana</i>	1900 m	90 km	21,09 km	<i>Ironman</i> erdia edo <i>ironman</i> 70.3 ere esan ohi zaio.
<i>Ironmana</i>	3800 m	180 km	42,195 km-ko maratokia	Edo distantzia luzeko triatloia.

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Accesible desde el navegador. Es multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Criterio no aplicable. La unidad didáctica está redactada de un modo muy genérico (flexible para que pueda ser adaptado por el/la docente que lo descargue) y aunque se menciona las competencias que se desarrollarán a lo largo de la unidad, no se detallan ni las actividades, ni la organización de las sesiones, por ejemplo.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si.

Ritmos de aprendizajes

Criterio no aplicable.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Criterio no aplicable.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, puesto que los deportes que implica la práctica del triatlón son conocidos y practicados por gran parte del alumnado.

Temas transversales

No. Los contenidos principales están orientados al área de Educación Física. Sin embargo, transversalmente se trabajan contenidos pertenecientes al área de conocimiento del medio

(sistema cardiocirculatorio y respiratorio, etc).

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomiendo ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Criterio no aplicable. No se detallan actividades.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable. Dado lo general de la descripción de la unidad didáctica, se hace difícil saber cuál puede ser el modelo pedagógico subyacente.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

Criterio no aplicable.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Criterio no aplicable.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Además,

se menciona que se desarrollarán otras competencias específicas y transversales. Sin embargo, no hay manera de cerciorar esto dado que la unidad didáctica esta descrita de forma muy general y muy poco detallada.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Criterio no aplicable. A pesar de que son mencionados los contenidos que serán trabajados en la unidad, no se especifica la forma en que estos estarán organizados, estructurados ni secuenciados.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área del conocimiento del medio.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los deja en mano del profesor encargado de llevar a cabo la unidad.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Ninguna.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Posibilidad de compartir el trabajo con todo aquel que esté interesado. Modalidad deportiva que escapa de las típicas tradicionales. Aporta ciertas indicaciones para poder adaptar la unidad didáctica en función de los intereses del profesorado o necesidades del alumnado.

Aspectos negativos

Diseño simple, no contiene elementos innovadores. Tampoco utiliza las potencialidades TIC para hacer el material más atractivo.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Bake-dinamikak Gorputz Hezkuntzan

Autor/a

Ibon Mendoza

Año

2015

Tipo de licencia**Link o enlace**

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/objetos/IBON.%20Bake-dinamikak%20Gorputz%20Hezkuntzan.pdf>

Etapas

Primaria

Curso

Educación primaria en general.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla**Tipo de material**

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

El material contiene una colección de juegos. El objetivo del mismo, por lo tanto, no es otro que el de divulgar el material con el objetivo de aportar más herramientas (juegos) al profesorado.

Estructura del material**Descripción del material y secciones**

Al tratarse simplemente de una documento en formato PDF, está todo estructurado por página que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El material está orientado a los juegos y como estos pueden contribuir a la educación del alumnado y a su desarrollo integral. Los juegos están agrupados por categorías como: juegos de presentación, de cooperación, de comunicación, de conocimiento, de confianza, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Konfiantzer-jolasak		MAILA:	LHko 1.
Izena:	ELEFANTEAK		ziklotik aurrera
MATERIALA:	Ihazle batek seiama egiteko objektu bat, eta beste guztiek begiak estaltzeko zapi bana.		
HELBURUA:	Distentsio-girosua sortzea. Taldeko konfiantza sustatzea.		
AZALPENA:	Gelako elefante guztien gidaria izango den galakide bat aukeratzera da lehenik. Kide hori objektu edota instrumentu batekin seina egiten ibiliko da. Gelako beste guztiek elefanteak izango dira, begiak estaliko dituzte eta eskuak elkarri emanda mugituko dira. Elefanteok, seinuari jarriz, ibilide bat osatu behariko dute. Palki joan behariko dute eta gidariaren seinalei kasu egingo diete. Gidariak ezingo du hitz egin, objektuarekin soilik egingo du seina. Tarteka, kanpoko norbait (irakaslea, adibidea) seintuko da taldeak bere helburua lortu dezan. Harretarako, taldea apurtzera joango da, edota beste seina batzuk egingo ditu, nahasteurren.		
EBALUAZIOA:	Nola sentitu zarete? Beldurra pasa duzue ala konfiantza jokatu duzue? Nola erantzan diezue kanpoko erasoak?		

Konfiantzer-jolasak		MAILA:	LHko 1.
Izena:	TXIO-TXIOKA		ziklotik aurrera
MATERIALA:	Ihazle guztientzat, begiak estaltzeko zapi bana.		
HELBURUA:	Taldekotasun, konfiantza eta batasuna sustatzea.		
AZALPENA:	Ihazle guztiek begiak estaliko dituzte, eta, estali bezain pronto, irakasleak ihazle hazi esangue dio aurreramarena egitea egokitu zaiola eta ezingo duela txistik ere osan. Beste guztiek, eremu mugatu batean, taldekideen eskuen bila ibiliko dira noranzkan. Norbaitekin topo egiten dutenak, haren eskuari heldu eta belarrira "Txio-txio" galdetu behar dute.		

Ejemplo de sesión

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Accesible desde el navegador. Es multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Criterio no aplicable. Al tratarse de una recopilación de juegos, no existe la estructuración de las actividades, ni la organización del contenido, ni estrategia metodológica. El desarrollo de las competencias se efectúa al realizar ciertos juegos.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Con cada juego se incluye su correspondiente objetivo.

Ritmos de aprendizajes

Criterio no aplicable. En muchas de los juegos se incide en la importancia que tiene la inclusión y la participación de todo el alumnado, especialmente en la sección de los juegos de cooperación.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Depende del juego.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, puesto que el juego es uno de los elementos educativos clave en el desarrollo de un/a niño/a y además aumenta la motivación en el alumnado.

Temas transversales

Criterio no aplicable. No se detallan los contenidos.

Aprendizaje cooperativo

Criterio no aplicable.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Juegos para el área de educación física.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

En ocasiones algunos juegos requieren de la interacción entre alumno-alumno para superar retos.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable. Al ser una colección de juegos clasificados, no existe un proceso de aprendizaje como tal y por lo tanto no existe un modelo pedagógico subyacente.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

Criterio no aplicable.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Criterio no aplicable.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Además, mediante el juego el/la niña desarrolla competencias que van más allá de la motriz como, por ejemplo, la competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Criterio no aplicable. No se trata de ningún proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto este criterio no se puede aplicar.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

No se especifican criterios. Sin embargo, si que se mencionan algunas estrategias de evaluación, tales como: reflexiones en grupo sobre sentimientos, sobre lo acontecido o trabajado, repercusión en cada uno y en el grupo en general, generación de espacio para los sentimientos. Todas ellas son evaluaciones que se lleva a cabo a través de las reflexiones. En pareja, en pequeño grupo o en grupo grande.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Autoevaluación (mediante la reflexión), coevaluación (valorar el trabajo en grupo realizado y reflexionar sobre ello)

Comentarios finales

Aspectos positivos

Es un material interesante, en la medida en que, teniendo el juego eje intenta promover un acercamiento entre el alumnado generando un clima de cooperación, seguridad y confianza, al mismo tiempo que fomenta el desarrollo de las capacidades a través del juego.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Bola jokoa (Juego de bolos)

Autor/a

Iñaki Arana Arrieta

Año

2016

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/objetos/OK%20BOLA-JOKOA.pdf>

Etapa

Primaria

Curso

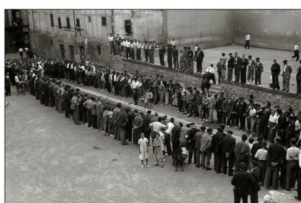
5-6 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

BOLA-JOKOA
Lehen Hezkuntzako
3. zikloan



Ifaki Arana Arrieta
IRALE-Gasteiz
R300, 2014/2015
Gorputz Heziketa, LHMIo 3. zikloa

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde

este clasificado. Es una unidad didáctica sobre el juego de los bolos. El documento está dividido en apartados como: introducción, historia, bases del juego y variedades y la propuesta didáctica.

Captura depantalla de las secciones

IZENA

Azeriak-olioak-sugeak

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

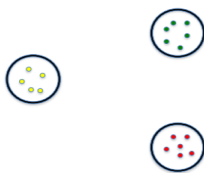
Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian. Gutxienez saskibaloi zelai baten neurriak eduki behariko lituzkete espazio hauek.

MATERIALA

Hiru koloretako petloak, taldeak bereizteko. Konoak edo klarionak, zelaiaik bereizteko

ANTOLAKETA

Zelaitan, triangelu aldeakide bat marraztu, eta erpinetan talde bakoitzaren etxea kokatuko dugu. Azeriak, olioak eta sugeak ditugu. Azeriak olioak harrapatzen ahaleginduko dira, baina sugetatik babestu behariko dira. Olioak sugeak harrapatzen saiatuko dira eta azerietatik babestu. Sugeak azeriak harrapatzen saiatuko dira eta olioetatik babestu. Harrapatutakoak etxera ekarriko dituzte (bide horretan aurkariak ezin dute haien kontra egin). Preso daudenak libre gelditzeko, taldeakideak hurbildu eta eskuan jo behariko dituzte.



Beroketa-jokoak
Akitzate
espezifikoak

4.1. Jokalarien adin-lartea

Proposamen hau Lehen Hezkuntzako 3. zikloko ikasleei zuzenduta dago, hamar eta hamabi urteko neska eta mutilentzat. Badira, dena den, zenbait joko, aurreko zikloetan erabiltzeko modukoak.

4.2. Materiala

Zorionekoak izango zarete, eskolan edo inguruan bola-jokoan aritzeko material espezifikoa eta jokatzeko eremua aurkitzen badituzte. Hala ez bada, dena den, erraza izango da bestelako material bat erabiliz behar duzuen eskuratzeko. Birziklatutako materialarekin ere molda gaitzeko. Txirloak, esaterako, ohiko materiala dira eskoletan, izan plastikozkoak, izan egurrezkoak. Egurrezko txirloen ordez, gainera, hau erabili dezakegu: plastikozko botilak, areaz edo beste materialen batekin beteak, eta erakuntzapeizak; eta, bolaren ordez, baloi medizinaik (pisu handiko baloiak) eta saskibaloiak.



4-3 Teknika

Jokatzeo teknika ez da oso konplexua. Ez da gure helburua izango teknika elaboratuegia lortzea. Dena den, gorputzaren postura, besoan kulunkatze-mugimendua eta egin beharreko keinu teknikoak erakutsi ditzakegu, beharrezkoa iruditzen bazaigu.

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Accesible desde el navegador. Es multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Tanto las actividades como los contenidos siguen un orden lógico, de lo más general a lo más específico. Las sesiones están

dividas en tres partes principales: calentamiento, parte principal y vuelta a la calma.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No.

Ritmos de aprendizajes

Se puede intuir que es adaptable a todos los ritmos, puesto que se trata del juego de los bolos, donde todo el alumnado participa, puesto que cada uno dispone de propio turno.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Depende del juego. Juego en pequeño grupo, en gran grupo o en pareja.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, puede ser un contenido interesante para el alumnado puesto que no se requiere de material específico, ni de mucho espacio para su puesta en marcha y puede resultar entretenido para el alumnado.

Temas transversales

Criterio no aplicable. No se detallan los contenidos.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomiendo ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades típicas para el área de educación física. Actividades (muchas veces dinámicas o juegos) clasificadas según su objetivo principal, que puede ser: activación específica, activación rápida, de relajación (vuelta a la calma) y variantes del juego de los bolos. Estas actividades no persiguen ningún objetivo que vaya más allá del conocimiento del propio juego y la puesta en práctica, a través de los juegos y dinámicas, de las habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo del juego. En una de las actividades si que se les invita a al alumnado a reflexionar y a activar sus preconocimientos sobre el juego.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

En una de las actividades se promueve la interacción entre profesor-alumno. Sin embargo, en la mayoría de los casos prevalece la interacción entre alumno-alumno pero solo para la consecución de los juegos, no busca ninguna construcción del conocimiento grupal.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable. Al ser una colección de juegos clasificados, no existe un proceso de aprendizaje como tal y por lo tanto no existe un modelo pedagógico subyacente.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Si. Contenido que va más allá de los clásicos deportes y juegos practicados en el área de la educación física y trata contenidos que reflejan la diversidad y alternativas en cuanto a posibilidades de ocio. El contenido contiene también una carga histórica y cultural.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Comenzando con el contexto del surgimiento y origen del juego, pasando a contenidos más específicos como las normas, detalles del juego, etc.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Criterio no aplicable. No se detallan en el material.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Criterio no aplicable.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Material que da a conocer un juego que puede ser atractivo para el alumnado, y desconocido para muchos. Propone unas variantes del juego bastante interesantes.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Saskibaloia (Baloncesto)

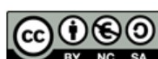
Autor/a

Saioa Iriarte

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace. Solamente disponible la descarga el documento.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Se menciona el recurso de la video grabadora. Para grabar tanto la primera como la última sesión para que los alumnos puedan observar su evolución y reflexionar sobre diferentes aspectos.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica que forma parte de una programación y está orientada al trabajo en torno al deporte del baloncesto.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Heburak eta ebaluazioa			
Heburak deskribatzea	Ebaluazio-irizpideak	Lapurren-irizpideak	Ebaluazio-erreak
1. Sankabalearen bidez taldeko eraren onarazko eragileak erabiltzeko bideak erabiltzea.	2. Zuzenkeraren erabilera erabiliz, taldeko eraren onarazko eragileak erabiltzeko bideak erabiltzea.	Sankabalearen onarazko eragileak erabiltzea.	Heburak deskribatzea
3. Sankabalearen bidez taldeko eraren onarazko eragileak erabiltzeko bideak erabiltzea.	4. Sankabalearen bidez taldeko eraren onarazko eragileak erabiltzeko bideak erabiltzea.	5. Sankabalearen bidez taldeko eraren onarazko eragileak erabiltzeko bideak erabiltzea.	6. Sankabalearen bidez taldeko eraren onarazko eragileak erabiltzeko bideak erabiltzea.

Competencias y contenidos a trabajar en la unidad

4. jarduerak	Saskibalo-partidak	Denbora	20 min
<p>Bost bosten aurka. Bost ikasleek osatutako bi talderen arteko saskibalo-partidak jokatu dituzte ikasleek saskibalo-jokalaritza, eta gainerako ikasleek begiralaritza izango dira. Jokoen antzeko diren ikasleek koloretako petoak jantziak dituzte, elkarrengandik bereizteko. Partidak bost minutuko iraupena izango du, eta, partidak bukatutakoan, jokoen antzeko diren bi taldeek atseden hartuko dute, eta begiralaritza jantziak antzeko diren ikasleek osatutako beste bi taldeak jokatuko dituzte.</p> <p>Hala ere, partidak hasi aurretik, irakasleek honako oinarritako arauak azalduko dituzte ikasleei (sakontzeko, "minibasketko arauak", webgunean kontsultatu ditzake arauak irakasleak):</p> <ul style="list-style-type: none">Ezin da baloia oinarekin jo.Ezin dira bi pauso baino gehiago eman baloia erabiltzeko boterik eman gabe (urratsak).Ezin dira baloia erabiltzeko boterik eman eta bi eskuekin hartu, jarraian berriro ere botea emateko (bikotzak).Ezin da bultzatu, heldu, jo... (falta).Talde batek baloia saskibalo-zelatik kanpora botatzen bada, talde aurkariak aterako du baloia (eten den lekua beretik). Gauza bera gertatuko da talde batek saskiratzen duenean.Epailea irakaslea izango da.			
5. jarduerak	Hausnartzeko tartea	Denbora	10 min
<p>Ikasle guztiak batera, ikasleak birbillean jarriko dira, eta saioaren garapenean izandako bizipenak komentatuko dituzte (zailetasunak, lorpenak, emozioak eta abar). Gero, ikasleek kritikak eta gomendioak jasoko dituzte irakasleak.</p> <p>Balitzeko galderak: "Guztik hartu al duzue parte? Norbait gaizki sentitu al du? Zergatik? Zailak ala errazak iruditu zaizkizue proposatutako jarduerak? Zer-notakoa zailetasunak aurkitu dituzte saskibaloian jokatzeko? Zer hobetu behar duzue saskibaloian jokatzeko? Zenbat aldiz izan duzue baloia eta zenbatetan galdu duzue? Zergatik, uzte duzue gertatu dela hori?"</p> <p>Nahitaezko galdera: "Zer ikasi duzue gaur?".</p> <p>Saio-bukiera oso une aproposa da saioan zer ikasi duten azpimarratzeko, eta hurrengo saioan zer ikasi eta zer landuko duten azaltzeko, baina ikasleek "auto-ebaluazio-erria" bete dezake ere.</p>			

Ejemplo de sesión

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No está disponible su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Cada alumno/a avanza a su ritmo, pero sin perder la oportunidad de ir avanzado en su desarrollo.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Depende del juego o actividad a realizar. Hay todo tipo de agrupamientos. Grupos heterogéneos, mixtos y nivelados.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, al ser un deporte conocido y de referencia, incidiendo positivamente en la motivación del alumnado.

Temas transversales

Criterios exclusivamente del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades secuencias de forma progresiva, se partirá de los juegos en equipo, hasta

dirigirlos a los juegos en equipo con oposición. En cada sesión habrá una actividad principal y esta será consecuencia de esa progresión. Por lo tanto, partiendo de juegos y actividades en grupo, la unidad didáctica tendrá como objetivo final el juego de un partido de baloncesto.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Interacción entre alumno-alumno y alumno-profesor. El profesor, entre otras cosas, guiará las reflexiones realizadas por el alumnado.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Aprendizaje activo. El profesor, teniendo siempre como objetivo el aprendizaje de los principios básicos del baloncesto, intentará que el alumnado tras reflexionar saque y extraiga conclusiones derivadas de la experiencia vivida. Para ello el alumnado reflexionará sobre lo acontecido y aprendido a lo largo de cada sesión.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma progresiva. Por ejemplo, en cada sesión se darán a conocer nuevos contenidos en forma de normas y están serán aplicadas sesión a sesión.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Igeriketa (Natación).

Autor/a

Unai Gonzalez y Alminike Uribarri.

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

<file:///C:/Users/xabie/OneDrive/Escritorio/Descarga%20de%20cosas%20para%20borrar/U.D.%20IGERIKETA.pdf>

Etapas

Primaria

Curso

6 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

IGERIKETA. UNITATE DIDAKTIKOA



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Visualización de videos en las sesiones teóricas donde se pueden ver las distintas técnicas, modalidades, etc. que después tratarán de ponerlas en práctica en la piscina. Además, con cada ejercicio propuesto en la unidad, se aporta un enlace que nos dirige a un video publicado en YouTube permitiendo visualizar en detalle la manera de ejecutar cada ejercicio.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica sobre la natación.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Heburak eta ebaluazioa			
Heburu didaktikoak	Ebaluazio-irizpideak	Lorpen-adierazteak	Ebaluazio-tresnak
1. Saskibaloiaren tutez taldeko kideen onarritxo ezagutzak eskuratzea, taldekoekin elkarlanean aukariei aurre egiteko.	2. Jolasetan eta jardiera motoretan pilotak edo beste tipikari batzuk jauritzea, pasatzea eta jasotzea, kontrola galdu gabe eta behar bezala eginkiz (jho-zelako) epeperari, distantziari eta biblodei.	Saskibaloiaren onarritxo arauak ezagutzen eta betetzen ditu. Baloiaren menderatzen du bote egitean. Baloi modu eraginkorren pasatzeo eta hartzeo gai da. Saskiratzeo jauritketak modu eraginkorren egiten ditu; baloi saskira bideratzen du, eta besoen goranzko mugimendua egiten du. Joko-egitera bere alde edo taldearen alde jartzeo gai da. Bakarkako eta taldeko estrategiak erabiltzen ditu, erasorako.	Hasierako ebaluazio-oria Lorpenen jarraipen-oria Autobaluzio-oria Koebaluzio-oria
5. Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erromak ebazteko edo taldeko jolasetan aukari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.		Eraso- zein defentsa-egterako roak identifikatzen eta betetzen ditu. Joko-egteran, espazio hutsari antzematen die, eta modu eraginkorren erabiltzen ditu. Baloiarekin edo balonik gabe egiten diren desplazamenduak, pase-harreak, jautziak eta saskiratzeo jauritketak era koordinatuan eta jarraian egiten ditu. Bere ekintza motorrak taldekoekin koordinatzen ditu.	

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Disponible su visualización online. Multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos

(texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Con el objetivo de atender a la diversidad, en cada sesión o actividad se propondrán variaciones para asegurar que todo el mundo tiene la oportunidad de desarrollarse.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Tanto en grupo como individual.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, son cada vez más los niños que disfrutan de su tiempo de ocio realizando actividades acuáticas.

Temas transversales

Criterios exclusivamente del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Ejercicios y actividades estructuradas de manera progresiva y orientadas a la adquisición

de los principios fundamentales de la natación. Actividades analíticas las más presentes en la unidad, sin embargo también hay juegos y dinámicas, contemplando siempre la posibilidad de realizar ciertas adaptadas a las necesidades del alumnado.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

No promueve ningún tipo de interacción, puesto que prácticamente todas las actividades de la unidad son de contenido procedimental/práctico.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El docente presenta la actividad y el alumnado la realiza. No se detectan momentos específicos para la reflexión.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales,

etc. Todas ellas aparecen bien detalladas en una de las tablas del documento PDF.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Estructurados de forma progresiva y organizados por sesiones.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas. Para cada sesión y relacionados con el proyecto curricular.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Mendi-ibila (Marcha por el monte)

Autor/a

Gaizka Agirre García

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo accesible mediante descarga.

Etapa

Primaria

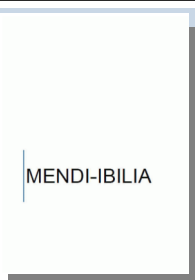
Curso

3 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica sobre la marcha en el monte.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos

de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Gorputz Hezkuntza, Etapako helburuak (gorritz), HEZIBERRI	
1	Hautemate-gaitasunak eta gaitasun motorrak aztertzea, nor bere buruarengan konfiantza izatea eta norberaren origizatea sustatu, osasunerako onuragarria izan dadin.
2	Trebetasun eta gaitasun fisikoak garatzea, haurren eboluzio-prozesuarekin bat, jolas erabiliz, oinarrituko balibide den aldetik.
3	Problema motorrak ebazteko printzipioak eta arauak ezagutzea, hautatzea eta aplikatzea, jardura fisikoak kirol-jarduerak eta arte- eta adierazpen-jarduerak praktikatzeko eraginkortasunez eta autonomiaz aritzea, ahalegina eragugaituz, dosifikatuz eta balioetsiz, eta norberaren aukeren eta zereginaren nolokaitasunaren arabera maila jakin batera iristea, nor bere buruari ezartzen dion eskakizunarekin.
4	Euskal Herriko eta beste kultura batzuetako jolas-tradizioak, jardura fisikoak eta kirol-jardueren tradizioak nahiz adierazpen-tradizioak ezagutzea, haien balioak errespetatzeko eta balioetsiko, jolas eta adierazpen tradizioak eta herrikoak praktikatzeko.
5	Gorputzaren eta mugimenduen adierazpen-bitartekoan berri jakitea, modu estetikoan eta sortzailean landuz, haiek sentitzeko, bizitzeko eta onartzeko, eta mugimendu propio baten bidez personalizatzea.
6	Jardura fisikoak neurtz eta maila egitearen garrantzia balioetsia, norberarekiko nahiz besteekin erantzukizuneko jarrera erakusiko, eta aisia fisikoak, higieneak, elikadurak eta jarrera-ohiturek osasunarekin dituzten eraginak aintzat hartzea.
7	Jardura fisikoaren parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak erakiz.

Objetivos del área de E.F. relacionados con la unidad

1. saioa			
Saioaren helburua	Mendi-ibil bat egiteko ikasleen ezagutza- eta praktika-maila identifikatzea eta gai berriaren aurrean mobilatzea. Mendian ibiltzean ditugun jokabide desegoki batzuk identifikatzea.		
Non	Eskola inguruko mendia		
Materiaia	Ikaslearen hasierako ebaluazio-ortia (4. eranskina), baimen-ortia, mendizalearen dekalogoa idatzeko A3 neurriko kartoi mehe bat eta arkatza		
Jarduerak			
1. jarduera	Unilatarean aurkezpen biki bat	Denbora	5 min
Unilatarean helburu nagusia ikasleengan mendira joateko zailtasuna piztea da; hometerako, ikastetxearen eta inguruen egin daitezkeen jarduerak eta bangoa azalduko dizkie irakasleek ikasleei, etorkizunarekin ingurune ezohikoetara molda daitezkeen eta haien aisialdian kideekin mendira segurtasunez joan daitezkeen.			
Unilatare honetan ikastetxearen eremutik kanpo dauden inguruneak erabiliko dituzte, bigarren mailako Jolasak ikastetxe inguruan izeneko unilatare didaktikoa lantzean ikasitako Desplazamenduetarako arauak ekarriko dituzte gogora.			
Bestalde, unilatare guztian zehar, gaiarekin lotutako lexikoa lantzeko, erreferentziako esapide batzuen aipua egingo du irakasleak. Horrela, mendizaleatasunera hurbiltzeko balibideak lantzeaz gain, mendian oinez ari diren bitartean euskaraz aritzeko ereduak izango dituzte ikasleek (bidebanatzea, cairnak, lasterbidea, zelaian joan...).			
Horren ostean, saio honetan zer landuko duten azalduko du.			
2. jarduera	Mendi-ibilbidea	Denbora	45 min
Ikasle guztiak batera. Irakasleek egingo duten ibilbidearen nondik norakoak azalduko dizkie ikasleei, ez du, ordea, izan beharrek jokabideari buruz ezer adieraziko (denok batera joatea, korrikarik ez egitea, bidebanatzeetan denok elkarrekin erabakia hartzea eta abar). Ondoren, guztiak batera, (bi irakasle lagunduta) bi kilometro inguruko mendi-ibilbide bat osatuko dute.			
Irakasleek behaketa-lana egingo dute, ikasleen jokabideak zuzendu gabe.			
3. jarduera	Hausnartzeko tartea	Denbora	10 min
Ikasle guztiak batera. Irakasleek bibrilean jarriko dira, eta saioaren garapenean izandako bizpenak komentatuko dituzte (zailtasunak, lorpenak, emozioak eta abar).			

Ejemplo de sesión

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Disponible su visualización online. Multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y

actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias. Emplea principios de la metodología constructivista, resaltando el protagonismo del alumnado, haciéndole una y otra vez reflexionar sobre lo experimentado y aprendido para reconstruir sus conocimientos.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Ofrece la oportunidad de que todos/as participen, puesto que el senderismo es una actividad adaptable a cualquier ritmo. Del mismo modo, con el objetivo de atender a la diversidad, se contempla la posibilidad de adaptar ciertas actividades (restar la complejidad de los mapas, facilitar el camino, etc).

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Tanto en grupo como individual. Se le da mucha importancia al trabajo en grupo, a la hora de superar retos, comunicación entre los participantes, valorar el trabajo en grupo, etc.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, se le ofrece al alumnado una posibilidad de disfrutar de las posibilidades que ofrece su entorno.

Temas transversales

Al mismo tiempo que se trabaja en torno a contenidos del área de la Educación Física, también tienen presencia contenidos que tienen que ver con la fauna y flora, con el desarrollo sostenible, con los ritmos (marcha constante), matemáticas (dimensiones), euskera (aprendizaje de algunas de las palabras técnicas).

Aprendizaje cooperativo

Si. En alguno de los ejercicios se requiere del trabajo en equipo para llevar a cabo actividades, retos, dinámicas, etc. Además se valora el trabajo realizado en grupo y se tienen que realizar tareas grupales como (el decálogo del senderista)

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades programadas de forma progresiva, atendiendo al desarrollo de habilidades y técnicas necesarias para poder desenvolverse con soltura, seguridad y sin riesgo de accidentes en el monte. Estas actividades suelen ser grupales y lo trabajado en una, se suele relacionar con la otra. Animar a la reflexión y muchas son presentadas como retos que los/as alumnas deben superar trabajando en cooperación. Se incide mucho en la reflexión por parte del alumnado, espacio para comentar lo trabajado en sesiones anteriores y que esperan de las sesiones venideras, de lo experimentado, de lo vivido, etc.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Tanto la interacción alumno-alumno como la de profesor-alumno. Se fomenta la construcción del conocimiento en ambas direcciones.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El docente actúa como guía en muchas de las actividades, y son los propios alumnos los que deben solventar las actividades por medio del trabajo cooperativo, el debate y la reflexión.

Modelo constructivista en muchas de las actividades.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, etc. Además contribuye al desarrollo de contenidos de otras materias.

Todas ellas aparecen bien detalladas en una de las tablas del documento PDF.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Estructurados de forma progresiva y organizados por sesiones.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, conocimiento del medio, matemáticas, música y euskera.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas. Para cada sesión y relacionados con el proyecto curricular. En la primera sesión se realizará una primera evaluación para saber el nivel de cada uno/a y de ese modo poder valorar la progresión del mismo.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Autoevaluación, coevaluación, hojas de registro, etc.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa. Por otra parte, ensalza el trabajo y el aprendizaje cooperativo, resalta el protagonismo del alumnado, contribuye al desarrollo de

contenidos de otras materias, entre otras cosas.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Jolasak ikastetxe ingurua (Juegos en el entorno escolar)

Autor/a

Gaizka Agirre García

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace. Solamente disponible la descarga el documento.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

JOLASAK IKASTETXE
INGURUAN

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No dispone de recursos adicionales.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica enfocada a la práctica de juegos en el entorno que rodea la escuela. Salir del entorno conocido y estable y practicar juegos en aquellos que sean más desconocidos e inestables.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de una documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

4. saioa			
Saioaren helburua	Ikasleek, zentzumenak erabiliz, ziurgabetasun-eremu bat aztertzea: belartza. Ikasleak belartza ziurgabetasun-eremua dela ohartzea. Askolariko desplazamenduak egitea bertan.		
Non	Zelaira		
Materiala	Begiak estaltzeko zapiak, makila txiki bat eta autoebaluazio-orria (2. eranskina)		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ikasle guztiak batera. Irakasleak gogora ekarriko du aurreko saioan landutakoa. Horren ostean, saio honetan zer landuko duten azalduko du.			
2. jarduera	Artaldea kortara eramatea	Denbora	20 min
Ikasle guztiak batera. Ikasleak bi taldetan banatuko dira: ardiak izango dira batzuk eta txakurrak besteak. Ardiak karatula edo zapi batekin begiak estaltzea izango ditzute. Jolasaren helburua ardi guztiak leku batekin aurrez erabakirik beste gune jakin batera eramatea izango da. Artzain-ixakurrek zaunka bakarrak egin dezakete, eta zauritzen biltarrez gidatu beharko ditzute ardiak hasieratik helmuga den gunera. Artzain-ixakurrek ardiaren segurtasuna ere zaindu beharko dute, inork minik har ez dezan. Beraz, artaldea batuta eramatea da beren lana, aurrez erabakirik ibilbidea eginez. Ondoren, rola aldatuko ditzute. Oharra: jolasa ondoko zelairan batera joateko balla daltake, aukera izanez gero.			
3. jarduera	Dortokak eta hegaztiak	Denbora	10
Ikasle guztiak batera. Lau ikasle harrapari gisa arituko dira, eta gainerakoak dortoka gisa. Jolas hau dortokak harria kimeratuta dardulen arrautzetatik ateratzen eta itasora dardarretatik harrapakin			

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No está disponible su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales (aprender a aprender, emprender, para la convivencia) y específicas (competencia matemática, artística, científica, cívica, etc) a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos como las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Es responsabilidad del educador adaptar los ejercicios y las dinámicas a las necesidades de cada alumno/a, asegurando de esa manera su seguridad y posibilidad de desarrollo (así aparece en el material).

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Depende del juego o actividad a realizar. Hay todo tipo de agrupamientos. En muchos de los

juegos es necesario el trabajo en grupo para el logro de los objetivos.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, puesto que las actividades o juegos a desarrollar en la unidad didáctica, están propuestos para llevarlos a cabo en el entorno natural que rodea a la escuela.

Temas transversales

En su mayoría son contenidos del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

Si. Por medio del trabajo en grupo (discusión, puesta en común de ideas, consenso, etc) se promueve la superación de diversos ejercicios.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades secuenciales de forma progresiva. Al principio se plantearán ejercicios en entornos conocidos y seguros para el alumnado, para después, al final de la unidad, practicar en espacios inestables más difíciles. En su mayoría se tratan de juegos, donde un equipo compite contra otro o tienen que superar retos.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Protagonismo de la interacción entre alumno-alumno, debido al carácter grupal de muchas de las actividades que requieren de la comunicación entre sus miembros. La interacción entre alumno-profesor se ve reducida a momentos concretos y preestablecidos en cada sesión (inicio y final), donde el/la docente guiará las reflexiones del alumnado.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Criterio no aplicable.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido
Contenido adaptable a los intereses
El contenido es común para todos.
Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política
No.
¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?
Criterio no aplicable.
El contenido icónico refleja la diversidad
Criterio no aplicable.
¿Responde a las demandas curriculares?
Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia matemática, artística, científica, cívica, etc. La unidad didáctica contribuye al desarrollo de las demás competencias, además de la específica de la materia de la Educación Física.
Lógica y secuencia que organiza el contenido
Organizados de forma progresiva y secuenciados/estructurados por sesión. Al final de la unidad, se proponen una serie de juegos o dinámicas donde se requerirá de la puesta en práctica de muchos de esos contenidos.
Ámbitos del saber incluidos en el material
Contenidos correspondientes al área de Educación Física.
Evaluación y seguimiento
Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material
Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas.
Tipo de actividades de evaluación que propone
Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.
Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Altxorraren bila (En busca del tesoro)

Autor/a

M.^a Jesús Imaz Isasi

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace. Solamente disponible la descarga el documento.

Etapas

Primaria

Curso

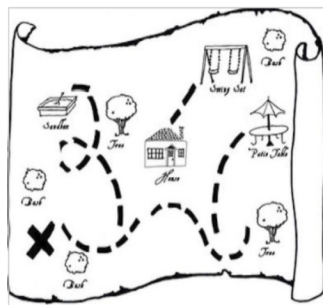
2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

ALTXORRAREN BILA



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Algunas imágenes (fichas) que complementan la unidad. Enlaces a otras páginas para ampliar información.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica que tiene como objetivo final el juego de la busca del tesoro.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

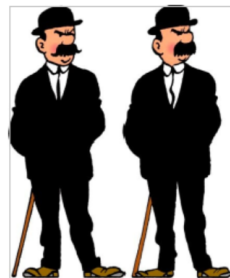
Es un documento en formato WORD, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por páginas en donde se detallan los diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

4.- EDUKIAK

- Detektibeak.
- Plano sinpleak eta ibilbideak.
- Mapak.
- Aisialdirako jolasak. Orientazio inguruko jolas eta jarduerak.
- Ikastetxe inguruan egindako jolasak.
- Espaziora egokitutako desplazamendu eta mugimenduak.
- Jarrera baikorra; lagun, irakasle, material eta ingurunearekiko errespetua.
- Lankidetzeta edo Kooperazioa.
- Emozioak.
- Jarduera fisikoaren praktikaren aurrean higie-ne-ohiturak.

2. Zertan bereizten dira Dupont eta Dupard detektibeak?
Haien irudia ondo behatu eta erantzun.



Contenidos de la unidad

Ejemplo de actividad. Anexos

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Solo permite descarga para su visualización. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato Word. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales (aprender a aprender, espíritu emprendedor, convivencia) y específicas (competencia matemática, artística, científica, cívica, etc) a través del trabajo en torno al juego de en busca del tesoro. Tanto los contenidos como las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas

competencias. Respecto a las sesiones estas están divididas en tres momentos concretos: fase inicial (donde se conversa y se reflexiona sobre lo acontecido hasta ese momento, se pone en común el material trabajado o traído desde casa, se reflexiona sobre diversas preguntas), parte principal (donde se llevan a cabo los juegos, las dinámicas o los ejercicios principales de cada sesión) y vuelta a la calma (se conversa, debate y reflexiona sobre las vivencias/experiencias de la sesión, sobre lo aprendido, etc).

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. En una de las tablas aparece detallados cuáles son los objetivos de aprendizaje concretos de esta unidad.

Ritmos de aprendizajes

El material no se hace mención a este apartado.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Se destaca la importancia que tiene el trabajo en grupo, por eso la gran mayoría de juegos y actividades están enfocados al trabajo en grupo.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si.

Temas transversales

Aunque en su mayoría sean contenidos del área de Educación Física, también se abordan temas matemáticos (espacio, tiempo, interpretación de mapas), tecnológica (buscar e interpretar información), euskera (vocabulario específico necesario para superar retos), arte (creatividad e imaginación para diseñar planos), conocimiento del medio, entre otros.

Se abordan muchos temas

Aprendizaje cooperativo

Si. Se destaca la importancia de este tipo de aprendizaje. Se trata de una unidad didáctica que tiene como una de sus bases la interacción entre el alumnado para el desarrollo de competencias, el trabajo de contenidos, la consecución de objetivos y la superación de retos.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

Se menciona que los alumnos pueden hacer uso de internet para buscar información sobre detectives, para después llevarlo al aula.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades secuencias de forma progresiva. Actividades grupales. Juegos en grupo. Retos. El alumnado hará una participación activa, para ello, tendrá que ser capaz de tomar decisiones y actuar con responsabilidad en las actividades propuestas.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, también su reedición puesto que se trata de un Word en modo edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Protagonismo de la interacción entre alumno-alumno, debido al carácter grupal de muchas de las actividades que requieren de la comunicación entre sus miembros.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Se basa en el modelo constructivista. Se le dará importancia al protagonismo del alumnado. Los/as alumnos/as deberán construir sus conocimientos a través de aprendizajes significativos. Se incentivará la autonomía y creatividad del alumnado. El docente les concederá el protagonismo a ellos/as, mientras que el/ella ejercerá de observador/observadora.

Función de la familia en la producción y uso del material

Se incluyen varias veces a las familias. Trabajar junto a sus hijos en la elaboración de los mapas de su casa, rellenar unas hojas para después poder discutir su contenido en el aula, etc. Por lo tanto, el rol o función de la familia parece ser importante en esta unidad.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Si. Varias referencias culturales de otros países.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Si. En muchas de las imágenes adjuntas en el documento aparecen niños/as de las mismas edad (trabajo de emociones).

El contenido icónico refleja la diversidad

Si. Rostros de personas pertenecientes a diversas culturas.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia matemática, artística, científica, cívica, etc. La unidad didáctica contribuye al desarrollo de las demás competencias, además de la específica de la materia de la Educación Física.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma progresiva y secuenciados/estructurados por sesión. El objetivo final es el juego “en busca del tesoro” donde el alumnado tendrá que poner en práctica varios de los contenidos trabajados a lo largo de la unidad.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, matemáticas, euskera, arte, conocimiento del medio, etc.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados para cada una de las competencias.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y evaluación de las fichas que ha de realizar el alumnado.

Comentarios finales

Aspectos positivos

El alumno como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aprendizaje social y cooperativo. Autonomía por parte del alumnado. Implicación de las familias. Contenidos en torno a la multiculturalidad.

Aspectos negativos

No hace uso de las potencialidades TIC.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Jolasak ikastetxe ingurua (Juegos en el entorno escolar)

Autor/a

Gaizka Agirre García

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace. Solamente disponible la descarga el documento.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

JOLASAK IKASTETXE
INGURUAN

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No dispone de recursos adicionales.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica sobre

Estructura del material**Descripción del material y secciones**

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

4. saioa			
Saloaren helburua	Ikasleek zentzumenak erabiliz, ziurgabetasun-eremu bat aztertzea: belartza. Ikasleak belartza ziurgabetasun-eremua dela ohartzea. Askotariko desplazamenduak egitea bertan.		
Non	Zelaia		
Materiaia	Begiak estaltzeko zapiak, makila biki bat eta autoebaluzio-orria (2. eranskina)		
Jarduerak			
1. jarduera	Saloaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ikasle guztiak batera. Irakasleak gogora ekarriko du aurreko saioan landutakoa. Horren ostean, saio honetan zer landuko duten azalduko du.			
2. jarduera	Artaldea kortara eramatea	Denbora	20 min
Ikasle guztiak batera. Ikasleak bi taldetan banatuko dira: ardiak izango dira batzuk eta bakurrak besteak. Ardiak karatula edo zapi batekin begiak estaila izango dituzte. Jolasaren helburua ardi guztiak leku bategi aurrez erabakitako beste gune jakin batera eramatea izango da. Artzain-bakurrek zaunka bakarrik egin dezakete, eta zaunken bitartez gidatu beharko dituzte ardiak hasieratik helmuga den gunera. Artzain-bakurrek ardiaren segurtasuna ere zaindu beharko dute, inork minik har ez dezan. Beraz, artaldea batuta eramatea da beren lana, aurrez erabakitako ibilbidea eginuz. Ondoren, rolak aldatuko dituzte. Oharra: jolasa ondoko zelairan batera joateko baliu daiteke, aukera izanez gero.			
3. jarduera	Dortokak eta hegaztiak	Denbora	10
Ikasle guztiak batera. Lau ikasle harrapari gisa arituko dira, eta gainerakoak dortoka gisa. Jolas hau dortokak harran kimeratuta dauden arrautzetatik alera eta itsasora doazenean hasitako			

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No está disponible su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales (aprender a aprender, emprender, para la convivencia) y específicas (competencia matemática, artística, científica, cívica, etc) a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos como las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas

competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Es responsabilidad del educador adaptar los ejercicios y las dinámicas a las necesidades de cada alumno/a, asegurando de esa manera su seguridad y posibilidad de desarrollo (así aparece en el material).

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Depende del juego o actividad a realizar. Hay todo tipo de agrupamientos. En muchos de los juegos es necesario el trabajo en grupo para el logro de los objetivos.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, puesto que las actividades o juegos a desarrollar en la unidad didáctica, están propuestos para llevarlos a cabo en el entorno natural que rodea a la escuela.

Temas transversales

En su mayoría son contenidos del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

Si. Por medio del trabajo en grupo (discusión, puesta en común de ideas, consenso, etc) se promueve la superación de diversos ejercicios.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades secuenciales de forma progresiva. Al principio se plantearán ejercicios en entornos conocidos y seguros para el alumnado, para después, al final de la unidad, practicar en espacios inestables más difíciles. En su mayoría se tratan de juegos, donde un equipo compite contra otro o tienen que superar retos.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Protagonismo de la interacción entre alumno-alumno, debido al carácter grupal de muchas de las actividades que requieren de la comunicación entre sus miembros. La interacción entre alumno-profesor se ve reducida a momentos concretos y preestablecidos en cada sesión (inicio y final), donde el/la docente guiará las reflexiones del alumnado.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Aprendizaje activo. El profesor, teniendo siempre como objetivo el aprendizaje de los principios básicos del baloncesto, intentará que el alumnado tras reflexionar saque y extraiga conclusiones derivadas de la experiencia vivida. Para ello el alumnado reflexionará sobre lo acontecido y aprendido a lo largo de cada sesión.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor; competencia matemática, artística, científica, cívica, etc. La unidad didáctica contribuye al desarrollo de las demás competencias, además de la específica de la materia de la Educación Física.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma progresiva y secuenciados/estructurados por sesión. Al final de la unidad, se proponen una serie de juegos o dinámicas donde se requerirá de la puesta en práctica de muchos de esos contenidos.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Taldeko jolasak baloiarekin (juegos en grupo con balón)

Autor/a

Saioa Iriarte

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

<file:///C:/Users/xabie/OneDrive/Escritorio/Descarga%20de%20cosas%20para%20borrar/U.D%20TALDEKO%20JOLASAK%20BALOIAREKIN%20AZKEN%20AZKENA.pdf>

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

TALDEKO JOLASAK
BALOIAREKIN

SAIOA IRIARTE

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No se menciona ningún recurso adicional.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica dirigida a la puesta en práctica de los juegos en grupo con balón.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Helburuak eta ebaluazioa			
Helburu didaktikoak	Ebaluazio-irizpideak	Lorpen-adierazleak	Ebaluazio-trenak
1. Saskibaloiaren bidez taldeko kiroan onarritako eragitate eskuratzeko, taldekoekin elkarlanean aurkariei aurre egiteko.	2. Jolasetan eta jardueren motoretan jolazki edo beste higikari batzuk jaurtitzeko, pasatzeko eta jasoetako kontrola gauzatu eta behar bezala joko-espazioan joko-espazioaren alde distantziaren eta baloia menderatzen du bolote egitean. Baloiaren modu eraginkorren pasatzeko eta jaurtitzeko gai da. Saskibaloiaren jaurtitzeko modu eraginkorren egiten dituzten baloi saskira bideratzen ditu, eta baloiekin gorantzko mugimendua egiten dute. Joko-espazioa bere alde edo taldearen alde jaurtitzeko gai da.	Saskibaloiaren onarritako arauak ezagutzen eta betetzen dituzte. Baloiaren modu eraginkorren pasatzeko eta jaurtitzeko gai da. Saskibaloiaren jaurtitzeko modu eraginkorren egiten dituzten baloi saskira bideratzen ditu, eta baloiekin gorantzko mugimendua egiten dute. Joko-espazioa bere alde edo taldearen alde jaurtitzeko gai da.	Hasierako ebaluazio-ormia Lorpenen jarraipen-ormia Autobaluzazio-ormia Koebaluzazio-ormia
5. Modu koordinatuan eta lankidetzan jarduteko errotak ezartzeko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo baloiei aurre egiteko, bai errotzale gisa, bai defendatzaile gisa.	5. Modu koordinatuan eta lankidetzan jarduteko errotak ezartzeko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo baloiei aurre egiteko, bai errotzale gisa, bai defendatzaile gisa.	Eraso- zeren defentsa-egonak rola identifikatzen eta betetzen dituzte. Joko-espazioan, espazio hutsa antzematen dute, eta modu eraginkorren erabiltzen dituzte. Baloiaren edo baloiekin gabe egiten diren desplazamenduak, pase-harterak, jauziak eta saskibaloiaren jaurtitzeko era koordinatuan eta jarraituan egiten dituzte. Bere ekintza motorrak taldekoekin koordinatzen dituzte.	Koebaluzazio-ormia

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Multiplataforma. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Será responsabilidad del profesor adaptar los ejercicios o juegos a depende que grupo o alumno/a, teniendo en cuenta las particularidades y las necesidades de cada momento.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Depende del juego o actividad a realizar. Agrupamiento en pequeño grupo o grande. Grupos heterogéneos, mixtos y nivelados.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No.

Temas transversales

Criterios exclusivamente del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomiendo ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades secuencias de forma progresiva. Protagonismo de los juegos por equipo. En cada sesión habrá una actividad principal y esta será consecuencia de esa progresión. En cada sesión, en la parte correspondiente a la parte principal, habrá una actividad donde el alumnado deberá constatar y poner en práctica la progresión mencionada anteriormente. En cada sesión se irán añadiendo más dificultades: mas normas, complicando las

condiciones de los juegos y cambiando los participantes y el espacio.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Interacción entre alumno-alumno y alumno-profesor. El profesor, entre otras cosas, guiará las reflexiones realizadas por el alumnado.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Aprendizaje activo basado en la experiencia. Para ello, el/la docente les dará un mínimo de ordenes, para que sean los/as propios/as alumnos/as los/as que saquen sus propias conclusiones a partir de las experiencias.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, competencia matemática y científica, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma estructurada y clara por cada sesión. Sin embargo, no están orientadas a la elaboración de un producto final o a la realización de una actividad final donde se puedan poner en práctica los contenidos aprendidos a lo largo de la unidad.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo. Sin embargo también se trabajan competencias específicas de otras materias y competencias transversales.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están relacionados con las indicaciones de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Munstro harrapatzaileak (monstruos que atrapan)

Autor/a

Itxaso Gómez Jayo de Segura

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace. Solamente disponible la descarga el documento.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

MUNSTRO-
HARRAPATZAILEAK

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No dispone de recursos adicionales.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica que propone retos cooperativos que van surgiendo en el relato de un cuento motor.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de una documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

6. saioa	
Saiorearen helburua	Kooperazio-jardueretan, izan oien hobekuntzez ikaslea jabetzea.
Non	Gimnasioa
Materiala	Banku suediarak, bizpahiru estera edo zerti, musika-katea, soinu dantzagarriak, diplomak, autoebaluzio-ormi (3. eranskina), irakaslearen amaierarako ebaluazio-ormi (6. eranskina), unibalearen ikasleen balioespina (5. eranskina), margoak, arkatzak eta argazki-kamera
Espazioaren egituraketa	Hamar metro karratuko espazio mugatu baf festa giroan apainduta (herriko plaza). Banku suediarak 'u' forman kokatuta.
Jarduerak	
1. jarduera	Saiorearen aurkezpena Denbora 10 min
Ikasle guztiak batera. Ikasleak biribilean eserita daudela detektibe-agentzian, irakasleak horma-irudiak ditzaen informazioa erakirio du gogora, eta ikasuntza-prozesua enprestatu.	
2. jarduera	Ipunaren seigarren atala Denbora 10 min
Ikasle guztiak batera. Ikasleak biribilean eserita daudela detektibe-agentzian, irakasleak ipunaren seigarren atala irakurkiko die. Detektibeak biribilean eseri ziren X Agertzan, lasa, elkarri begira. Poza sentitzen zuten, sentimendu atsegina zen eta irribarria zuten. Taldeak gutxienez hiru sei munduak banantzebe izan zuten. Haino zuden egindako lanaz. Detektibeak iduria ere hainak eserita zegoen biribilean. Begiradan sumatzen zitzaion zehin haino zegoen kontrabatu zituen detektibeak. Egunkarietan, irribarria eta telebista agertu zen berriz. Munduko guztiak hainola zeharretan etxetik zozgaita alorak aho zaitzen, boko-boko. Hentzerak zozgaita geroa zuten eta sekulako festa zozgaita ardatzu zuten detektibeak eskerrak emateko. -Zergatik ez ditugu munduak gurakin eramanen festara? -irrisostu zuten detektibeak batak. -Ezin ditugu hontatik egi? A ze buntatzen? Denak dra munduak belduf ikara, izua, laboria eta latzara ingurteko katek «erretzen zuten detektibeak esateko». Berdagarriak dra eta festa-giroa kontrabatu die gurakin eramanen badiotzu? -Hala da, bai -esan zuten detektibeak-. Baina, itoa baf izan du, zergatik ez ditugu munduak moztuzten, belduztenak dra belduzten. belduztenak dra belduzten?	

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No está disponible su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales (aprender a aprender, emprender, para la convivencia) y específicas (competencia matemática, artística, científica, cívica, etc) a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos como las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias. El alumnado como principal protagonista y en cooperación con los/as compañeros/as, deberán superar los retos cooperativos que les son planteados. A través del cuento motor el/la docente propondrá numerosos retos cooperativos y el alumnado, por medio de ensayo/error tratará de dar con la solución. Para ello, dispondrá de tiempo para poder experimentar.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Los retos cooperativos facilitan la inclusión y la participación. Cada alumno, como miembro del grupo, podrá contribuir al mismo realizando aportaciones y participando.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Muchos y cambiantes modos de agrupamiento: en parejas, tríos, cuartetos, grupo entero, etc. Todo depende de los requerimientos de la actividad y de las necesidades de los/as alumno/as.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si.

Temas transversales

En su mayoría son contenidos del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

Si. De hecho, este aspecto se presenta como uno de los principales objetivos propuestos en

la unidad, puesto que se resalta la importancia de la interacción entre el alumnado para el logro de objetivos.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades propuestas en forma de retos cooperativos. Donde el alumnado trabajando de forma cooperativa y empleando sus conocimientos, habilidades, capacidades para la comunicación, el diálogo y la puesta en común, la experimentación, etc. tratarán de dar solución al problema planteado.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Interacción alumno-alumno como medio para solventar los retos cooperativos planteados.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El profesor retará a los alumnos, mientras que estos/as serán los verdaderos protagonistas. Prevalece la interacción entre el alumnado con el objetivo de superar situaciones desconocidas, teniendo que realizar también, continuas adaptaciones.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia matemática, artística, científica, cívica, etc. La unidad didáctica contribuye al desarrollo de las demás competencias, además de la específica de la materia de la Educación Física.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma progresiva y secuenciados/estructurados por sesión. Para cada sesión hay programados unos contenidos concretos.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física. También se trabajan los valores, las costumbres de higiene y salud y todo lo relacionado con el trabajo en equipo (críticas constructivas grupales, relaciones positivas, participación, respeto, etc).

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas. Se promueve la reflexión encaminada hacia una evaluación formativa.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa. Presenta el cuento motor como recursos para trabajar los retos cooperativos. Esto puede resultar motivador para el alumnado, puesto que ellos se sentirán los verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Joko tradizionalak eta herri kirolak (Juegos tradicionales y deporte rural)

Autor/a

Asier Irarzabal López

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo permite su descarga.

Etapas

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No se menciona ningún recurso adicional.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica sobre los juegos tradicionales y deportes rurales vascos.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

UNITATE DIDAKTIKOA					
Izenburua		JOKO TRADIZIONALAK ETA HERRI-KIROLAK			
Maila	LMH 3	Saio-kopurua	10		
Lantzen diren ekintzen dominioa (urdinez)					
1	2	3	4	5	6
Bakarkako ekintzak	Bat baten aurkako ekintzak	Elkarlanean ekintzak	Elkarlanean aurkatasuneko ekintzak	Ziurgabetasun- ingurune-ko ekintzak	Adierazpen- eta arte-ekintzak
Justifikazioa					
<p>Unitate didaktiko honetan bat baten aurkako ekintzen dominioa lantzen da —bigarrena sailkapenean—. Dominio horren helburua da ikasleek ingurune egonkorretan aurkaria desorekatzen jakitea, indar-harremana norberaren alde jartzeko.</p> <p>Antzinatik munduan eta Euskal Herrian jokatzen diren joko eta kirolak aukeratu dira dominio hori lantzeko: joko tradizionalak eta herri-kirolak.</p> <p>Unitateak hainbat helburu ditu. Unitatearen lehenengo helburua da ikasleen interesa piztea, aspaldian haien serioek praktikatzeko zutuzten jolasak ezagutzeko eta berreskuratzeke, bere egiteko, nor bere beharretara egokitzeko eta batez ere erabiltzeko. Halaber, esan beharra dago</p>					

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No permite su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Cuando sea necesario y el profesor crea oportuno el profesor tendrá que adaptar los ejercicios, juegos, etc. Sin embargo, no aporta ningún ejemplo en particular sobre cómo se podía adaptar.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Juegos en la mayoría pensados para el uno contra uno.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si, puesto que los contenidos giran en torno a los deportes tradicionales vascos. Siendo estos, una de las señas de identidad cultural del pueblo vasco.

Temas transversales

Contenidos del área de Educación Física, aunque transversalmente se trabajan temas como la salud, bienestar e higiene, o el desarrollo sostenible y respeto a la naturaleza.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades prácticas y teóricas. Organizadas de forma progresiva de menos a más difíciles. Contiene una actividad final donde el alumnado deberá poner en práctica todo lo aprendido en el recorrido.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material y al ser un documento Word en modo edición, también se permite su adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

La interacción alumno-alumno en esta unidad, tiene muy poco protagonismo, dado que está

más orientada a la superación del rival en situaciones de uno contra uno.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

No se detecta ningún modelo pedagógico destacado en el material.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Si, puesto que se contemplan diferentes realidades, costumbres y culturas, en contraposición con lo que plantea la globalización.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, competencia matemática y científica, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma estructurada y clara por cada sesión. Están orientadas a una actividad final donde el alumnado deberá poner en práctica todo lo aprendido hasta ese momento.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están relacionados con las indicadores de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Erlaxatzen ikasten (aprendiendo a relajarse)

Autor/a

Gobierno vasco departamento de educación, universidad e investigación

Año

2012

Tipo de licencia

No disponible.

Link o enlace

<https://sites.google.com/a/berritzegunenagusia.eus/erlaxatzen-ikasten/orokortzea-eta-transferentzia-fasea/7-jarduera>

Etapa

Primaria

Curso

4 primaria

Materia

Educación Física

Captura de pantalla


ERLAXATZEN IKASTEN

Aurkezpena

- HASIERAKO Fasea
- 1. jardiera
- GARAPEN Fasea
- 2. jardiera
- 3. jardiera
- 4. jardiera
- 5. jardiera
- APLIKAZIO Fasea
- 6. jardiera
- ORDKORTZEÁ eta TRANSFERENTZIA
- 7. jardiera
- Planlamendu didaktikoa

GH webgunea

HEZBERRI 2020



<https://pixabay.com>

ERLAXATZEN IKASTEN
Erlaxazio eta masaje hastapenak

GORPUTZ HEZKUNTZA
Lehen Hezkuntzako 4. Malla

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

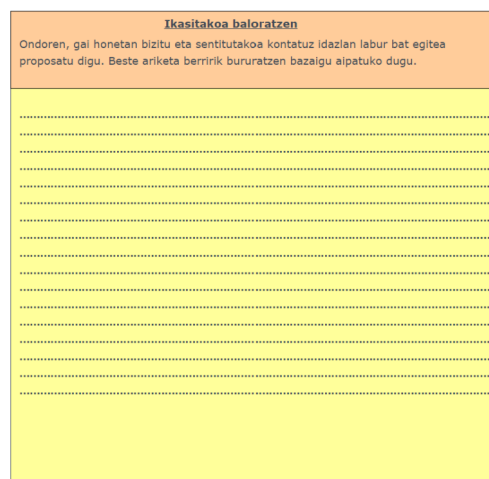
El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica enfocada al trabajo de la relajación, empleando el juego lúdico y la imaginación, como medio para mejorar la concentración y la atención. Controlar las situaciones de estrés.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

El material es un Sites de Google. Es una unidad didáctica. Está dirigido exclusivamente al profesorado y está organizado por secciones para facilitar la comprensión y su secuenciación en el tiempo. En él se diferencian varios apartados o secciones entre los que destacan: la propuesta didáctica, la fase de inicial, fase de desarrollo, fase de aplicación y la fase de transferencia y generalización. Fase inicial: activar los conocimientos y presentar la unidad. Fase de desarrollo: dirigido a la consecución de los objetivos y al trabajo de los contenidos propuestos en esta unidad. Fase de aplicación: aplicar, mediante una dinámica, los contenidos y habilidades desarrolladas hasta ese momento. Fase de transferencia y generalización: Situaciones reales donde se puede transferir lo aprendido.

Captura de pantalla de las secciones



Momento para la reflexión

Vista del "Sites" y ejemplo de sesión

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga en formato PDF. Multiplataforma. Es mínimamente interactivo, solo para permite la navegación por las diferentes secciones. No es accesible para personas con alguna disfuncionalidad.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

El material es fácil de usar, no presenta ninguna dificultad en la comprensión de su funcionamiento. Su diseño es simple pero eficiente, cumple con todo lo que se espera de una unidad didáctica. Su organización y estructura es clara. No cuenta con muchos elementos interactivos, ni multimedia que puedan volverlo más atractivo y original, pero aún así, su diseño es correcto y suficiente.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno a la meditación.

Actividades propuestas con fin en particular, y en su mayoría se tratan de actividades que tienen al alumno como protagonista. Buscan su experimentación y vivencias para a partir de ellas y sus reflexiones, poder construir el conocimiento. Activar los preconocimientos y buscar información, también constituyen otras de las modalidades de ejercicios.

Actividades secuenciadas en sesiones y donde en cada una de ellas se trabajan unos contenidos concretos. Al final de la unidad se ponen en práctica todos estos contenidos por medio de la realización de ciertas dinámicas.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Si. La manera en la que está planteada la unidad en sí y el propio tema, permite la adaptación a los diversos ritmos de aprendizaje presentes en el aula.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Reflexiones finales en gran grupo. Actividades y juegos en pequeño grupo y actividades finales en gran grupo.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No.

Temas transversales

Criterios exclusivamente del área de Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

Si. Puesta en común y reflexiones en gran grupo. Este hecho fortalece y fomenta el aprendizaje social.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Juegos lúdicos empleando la imaginación. Actividades para experimentar y reflexionar. Actividades para activar preconocimientos y búsqueda de información. Actividades de aplicación e integración de lo aprendido.

Secuenciadas, estructuradas y organizadas por sesión.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Interacción entre alumno-alumno y alumno-profesor. La interacción entre alumno-alumno está presente en alguna de las actividades, donde por medio de la cooperación tienen que construir un póster (búsqueda de información).

Interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en las reflexiones finales de cada sesión el profesor lanzará unas preguntas que ayudarán al alumnado a reflexionar.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Principios constructivistas. Se activan preconocimientos y es el alumnado el que a través de la experimentación y mediante la reflexión construye los conocimientos. El profesor propone las actividades y guía el aprendizaje.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido
Contenido adaptable a los intereses
El contenido es común para todos.
Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política
Se menciona lo importante de la relajación en otras culturas.
¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?
No.
El contenido icónico refleja la diversidad
Si. Aparecen personas pertenecientes a otras culturas.
¿Responde a las demandas curriculares?
Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, competencia matemática y científica, etc.
Lógica y secuencia que organiza el contenido
Organizados de forma estructurada y clara por cada sesión. Sin embargo, no están orientadas a la elaboración de un producto final o a la realización de una actividad final donde se puedan poner en práctica los contenidos aprendidos a lo largo de la unidad.
Ámbitos del saber incluidos en el material
Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.
Evaluación y seguimiento
Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material
Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en el planteamiento didáctico. Evaluación participativa.
Tipo de actividades de evaluación que propone
Autoevaluación (al finalizar cada sesión y redacción final), observación y el póster.
Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica diseñada en Google Sites, que cuenta con todo lo necesario para su comprensión. Tema original y necesario.

Aspectos negativos

Diseño mejorable. Pocos elementos interactivos. No es accesible.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Eskolako parkourra (parcour de la escuela)

Autor/a

Miren Casado Rezola

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo permite su descarga.

Etapas

Primaria

Curso

3 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

ESKOLAKO
PARKOURRA

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Video cámara para grabar el circuito final y proyector para visualizarla.

Imágenes aportadas como anexos (movimientos del parcour, materiales necesarios, explicación de cada actividad con imágenes, etc)

Hojas de evaluación (autoevaluación, criterios de evaluación, etc).

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica sobre los juegos tradicionales y deportes rurales vascos.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato Word, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Helburuak eta ebaluazioa			
Helburu didaktikoak	Ebaluazio-itzipideak (HEZIBERRI)	Lorpen-adierazleak	Ebaluazio-tresnak
Elementu analitiko bilbidea, oztloak gauditzeko, parkourrako hambat mugimendu modu eraginkorren aplikatzea, amaieran oreka lortuz.	1. Ezezagunak eta zalantzarikak diren ingurune askotarikoetan egokitzea lekualdatzeko eta jauziak.	Banku suadarraren gainean balitzen da, zutik eta lau oinean, erori gabe. Bi elementu egonkorren artean jauzi egiten du, eta amaieran oreka lortzen du. Korrika abiatu eta elementu egonkor batera gutzten da, gelditu gabe. Korrika abiatu eta elementu egonkor bat gauditzen du, eskuak gainean jarri. Korrika abiatu, jauzi egin eta horma-barratik zutirik geratzen da. Korrika doala, norabidea aldatzeko, 7/8-itaka mugimendua erabiltzen du.	Hasierako ebaluazio-ortia Lorpenen jarraipen-ortia Aurtebaluazio-ortia Koebaluzio-ortia
Segurtasunaz aritzea, arriskuk saihestuz, behurrak gauditzeko eta norbere buruarekiko konfiantza hartzeko.	4. Jarrera aktiboak izatea, egoera bikoitza orotik hobetzeko, eta jauziak egitean kontuan hartzea norberaren gorputzaren eta mugimendugaitasunaren aukerak eta mugak.	Egin beharrek bilbidea aurrez aztertuko denbora hartzen du. Bereziki egokiena den bidea topatzen ahalegintzen da, bere gaitasuna kontuan hartuz. Aukerarikatu mugimendua eraginkortasunaz eta minik hartu gabe egiten ditu.	

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No permite su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno a la modalidad del parcour. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias. Tanto las actividades como los contenidos están organizados de forma progresiva, de manera que el alumnado vaya esas habilidades necesarias que le capacitarán para desarrollar con éxito la actividad final. Las sesiones y las actividades son programadas de tal manera que se facilita

al alumnado ser consciente de sus desarrollo, de sus limitaciones, de su evolución, de sus miedos y la manera de afrontarlos, etc. Conexiones constantes entre lo aprendido en sesiones anteriores y lo que aprenderán con vistas a la actividad final y relacionándolo con la realidad.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Se respetará el nivel y punto de partida de cada alumno/a. Los/as alumnos/as que presenten algún tipo de problema o dificultad para realizar cualquier actividad, tienen la oportunidad de solventarla de una manera más fácil.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Destaca el trabajo individual. No obstante, también se trabaja en grupo (construcción del circuito, entre otras actividades)

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No directamente. Aunque si que se trata de una modalidad “deportiva” muy conectada con la juventud.

Temas transversales

Contenidos en su mayoría relacionados con el área de la Educación Física.

Aprendizaje cooperativo

Si, en ocasiones se requiere del trabajo en grupo y la cooperación para llevar a cabo actividades. Por ejemplo, la construcción por equipos de un recorrido de parcour que luego deberán presentárselo a los/as compañeros/as. En esta actividad es necesaria la colaboración de todo el grupo, aportando cada uno sus ideas e intentando diseñar un circuito original empleando para ello la mayoría de técnicas y habilidades aprendidas sobre el parcour.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomiendo ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades programadas de forma progresiva de manera que el alumnado pueda ir desarrollando las capacidades, técnicas y habilidades propias del parcours; todo esto enfocado a una actividad final donde se pondrá en práctica todo lo aprendido. Actividades para experimentar y probar, y de esa manera fomentar la auto concepción de las capacidades y limitaciones de cada uno, de los aspectos a mejorar, etc. En definitiva, actividades que a través de la experimentación promueven una visión crítica y reflexiva realizada por el propio alumnado. También, están presentes actividades para activar los preconocimientos. Actividades de aplicación e integración de los contenidos aprendidos y su transferencia a otros ámbitos. Actividades de exploración por espacios.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Están presentes tanto la interacción alumno-alumno, como la de alumno-profesor (guiar las reflexiones, debatir junto al profesor el recorrido del circuito parcours que deben diseñar, etc).

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El profesor propone actividades y guía el proceso de aprendizaje del alumno/a, mientras que este/esta protagoniza su aprendizaje por medio de las vivencias y reflexiones.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los

destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, competencia matemática y científica, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma estructurada y clara por cada sesión. Están orientadas a una actividad final donde el alumnado deberá poner en práctica todo lo aprendido hasta ese momento. Contenidos organizados por sesión y actividad.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento**Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material**

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están relacionados con las indicadores de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación. Las autoevaluaciones cobran especial importancia en esta unidad, puesto que se utilizan como medio para que el alumnado sea consciente y al mismo tiempo reflexione sobre sus capacidades, limitaciones, aspectos a mejorar, miedos, logros, evolución, etc. Diferentes registros de autoevaluación repartidos en distintos momentos de la unidad.

Comentarios finales**Aspectos positivos**

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa. Original, llamativa y motivadora. Destaca el protagonismo del alumnado en el proceso de aprendizaje. Contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la creatividad y la cooperación, entre otras cosas.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Zirkua (El circo)

Autor/a

Iñaki Ruíz Estornell

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo permite su descarga.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

ZIRKUA

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Documentos e imágenes (evaluaciones, hojas de registro, el cuento, hoja de registro de logros, etc.)

Enlaces a vídeos explicando las actividades, procedimientos, opciones

Enlaces a documentos para ampliar información

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Se trata de una unidad didáctica sobre el espectáculo del circo.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

1. saioa			
Saioaren helburua	Unitate didaktikoa aurkeztea. Gorputz-adierazpeneko jardueretan trebatzea. Mimoak eta imitazioak eskaintzen dituzten aukerekin aritzea.		
Non	Aretoa, gimnasioa edo frontoia		
Materiala	Eskulamu zuriak, aurpegi-margoak eta musika-aparatu zirkuko abestekin		
Jarduerak			
1. jarduera	Unitate didaktikoaren aurkezpena	Denbora	15 min
<p>Ikasle guztiak batera. Irakasleak ikasgaiaren sarrera egiteko ipuin bat kontatuko die. Unitatearen garapena ipuin baten modura azalduko du (1. eranskina).</p> <p>Ipuina entzun ondoren, ikasleek zer ulertu duten adieraziko dute. Irakasleek azalpena era askotara egingo dute: lehenbizi, ahoz bakarrik; ondoren, keinuz; jarraian, ahoz eta keinuz; eta, amaietan, binaka, bietako batek ahoz kontatzen duena besteak keinuz azalduko du.</p> <p>Irakasleak zirkuko abestekin giroko du saioa. Azalpenetan edota hausnartzeko tartean izan ezik, gainerako une guztietan musika entzuteko aukera izango da.</p>			
2. jarduera	Itzalak: gorputz-adierazpeneko jarduerak (mimoak eta imitazioak)	Denbora	35 min

Ikasle guztiak batera, irakasleak ikasgaiaren sarrera egiteko ipuin bat kontatuko die. Unitatearen garapena ipuin baten modura azalduko du (1. eranskina).

Ipuina entzun ondoren, ikasleek zer ulertu duten adieraziko dute. Irakasleek azalpena era askotara egingo dute: lehenbizi, ahoz bakarrik; ondoren, keinuz; jarraian, ahoz eta keinuz; eta, amaietan, binaka, bietako batek ahoz kontatzen duena besteak keinuz azalduko du.

Irakasleak zirkuko abestekin giroko du saioa. Azalpenetan edota hausnartzeko tartean izan ezik, gainerako une guztietan musika entzuteko aukera izango da.

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No permite su visualización online. No es interactivo. No es accesible para personas con alguna disfuncionalidad. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato Word. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno al espectáculo del circo. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias. Las actividades están propuestas con el fin de facilitar situaciones de aprendizaje al alumnado

donde pueda experimentar las diferentes técnicas, habilidades y destrezas relacionadas con el circo. El conjunto de actividades y contenidos están enfocadas a la consecución de un objetivo final: la realización por parte del alumnado de un espectáculo de circo.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Muchas de las actividades son propicias para que el alumnado experimente y practique a su ritmo, cada uno a su ritmo.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Juegos en la mayoría pensados para el uno contra uno.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No especialmente.

Temas transversales

Contenidos del área de Educación Física, aunque transversalmente se trabajan temas relacionados con el arte (expresión corporal, mímica, interpretación, etc.) y también adquiere especial relevancia el lenguaje corporal.

Aprendizaje cooperativo

Si. Preparación del espectáculo en cooperación con los/as compañeros/as. Respetar los roles, participa y colabora. Se intenta que el alumnado trabaje y coopere en grupo para lograr los objetivos establecidos por el mismo grupo.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades propuestas de un modo que posibilite que sea el propio alumno/a el que experimente, practique y pruebe. Teniendo al alumno/a como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Actividades organizadas y propuestas con el objetivo del trabajo de ciertos contenidos necesarios para llevar a cabo la tarea final.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material y al ser un documento Word en modo edición, también se permite su adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

Protagonismo del alumno-alumno, por ejemplo a la hora del diseño en equipo de una composición.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El profesor propone actividades y ejercicios y da a conocer las distintas modalidades del circo, pero es el propio alumno/a el/la que elige su camino (elige aquella modalidad/contenido que más le interese o guste, el/ella experimenta y reflexiona, pone en práctica lo aprendido).

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido**Contenido adaptable a los intereses**

El alumnado tiene la posibilidad de escoger aquella especialidad o modalidad practicada en el circo que más le guste, le interese o mejor para llevar a cabo el espectáculo final.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica,

competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Contenidos organizados en tres grupos: expresión corporal, malabarismos y acrobacias. Los contenidos son presentados al alumnado por medio de diferentes dinámicas y ejercicios, y es el propio alumno/a quien experimenta con los mismos. Después, el alumnado elige aquel contenido que más le guste o interese y lleva a cabo un espectáculo de circo diseñado en cooperación con el resto del grupo.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están relacionados con las indicadores de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Gimnastika (Gimnasia)

Autor/a

Iñaki Ruíz Estornell

Año

2017

Tipo de licencia**Link o enlace**

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo permite su descarga.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

GIMNASTIKA

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Documentos e imágenes (evaluaciones, hojas de registro, el cuento, hoja de registro de logros, etc.)

Enlaces a vídeos explicando las actividades, procedimientos, opciones

Enlaces a documentos para ampliar información.

Vídeos para presentar las actividades

Vídeos para grabar movimientos que luego serán analizados.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica dirigida al deporte de la Gimnasia: modalidades y vertientes diferentes.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de una documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

BIGARREN UNITATE DIDAKTIKOA ZIRKUA

AUTOEBALUAZIO-ORRIA (3. eranskina)

IKASLEA TALDEA	Janzkera	Jarduerak	Jarrera			
	Arropeta oinetsak o epokiak erabili ditut.	Ikastetxea kontuan hartzu dut. Gaiak berrik ikasi ditut.	Gusturik eritu nahi.	Azterlanak adierazten ditut.	Azterak erabaztu ditut.	Errespetuak eritu nahi. Jarrera ona izan dut.
1. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LEHEN HEZKUNTZA 2. MAILA 29

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No permite su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato Word. Es simplemente un documento, con sus correspondientes archivos adjuntos.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno a la gimnástica. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias. Las actividades están propuestas con el fin de facilitar situaciones de aprendizaje al alumnado donde pueda experimentar las diferentes técnicas, habilidades y destrezas relacionadas con el mundo de la Gimnasia (movimientos, técnicas, modalidades, etc). El conjunto de actividades y contenidos están enfocadas a la consecución de un objetivo final: la realización por parte del alumnado de un espectáculo de circo.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Los contenidos de las actividades son presentados al alumnado como retos personales.

Los/as alumnos/as, intentarán superar estos retos, cada uno a su ritmo y adaptado a su

nivel. Eso si, siempre teniendo como objetivo la evolución en cuanto a habilidades, técnicas, superación de miedos y adversidades, etc. El objetivo final es que el/la alumno/a, al finalizar la unidad y dentro de sus posibilidades, sea capaz llevar a cabo una seguida de movimientos que incluyan técnicas y destrezas aprendidas a lo largo de la unidad y que al mismo tiempo estén adaptadas a su nivel, características y gustos.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

El alumnado deberá enfrentarse de manera individual a los retos motrices presentados en esta unidad. En contadas ocasiones, se formarán grupos de dos y o más personas.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No especialmente.

Temas transversales

Contenidos en su mayoría relacionados con el área de la educación física, y más concretamente con aspectos técnicos, de destreza y de habilidad relacionados con la Gimnástica. Transversalmente, se trabajan contenidos como la salud, los valores y el espíritu de superación.

Aprendizaje cooperativo

Poca presencia del aprendizaje cooperativo y es que se prioriza el trabajo, experimentación y reflexión individual como medio para alcanzar los objetivos planteados en la unidad.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades propuestas de un modo que posibilite que sea el propio alumno/a el que experimente, practique y pruebe. El alumnado por un lado, mide sus capacidades, límites, miedos, etc. y por otro lado, intenta superar los retos que le son planteados demostrando espíritu de superación, sacrificio y motivación por mejorar y evolucionar.

Actividad para activar los preconocimientos (actividad mediante cuestionario)

Testes: por medio de la realización de testes para evaluar el trabajo realizado en la superación de retos individuales, posibilitar que el alumnado esté dispuesto a aprender y a mejorar, puesto que esa actitud será la necesaria a lo largo de su vida. Del mismo modo, se pretende analizar y concretar el desarrollo de habilidades y destrezas del alumnado.

Actividades organizadas y propuestas con el objetivo del trabajo de ciertos contenidos necesarios para llevar a cabo la tarea final.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material y al ser un documento Word en modo edición, también se permite su adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

Ni la interacción alumno-alumno, ni la de alumno-profesor es muy protagonista en esta unidad.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El alumnado práctica y experimenta los distintos movimientos, habilidades y destrezas relacionados con la gimnástica. Se le presentan a modo de retos motrices, por lo tanto es él/ella el/la que, haciendo uso de las virtudes y valores como la superación, la continuidad y la motivación, protagoniza el proceso de aprendizaje, adquiriendo en dicho proceso esos valores que le serán útiles a lo largo de su vida.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El alumnado tiene la posibilidad de escoger aquella especialidad o modalidad practicada de la gimnástica que más le guste, le interese o mejor para llevar a cabo la actividad final.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los

destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia, etc. Para cada competencia se especifican ciertos indicadores de logros.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Contenido que recoge las tres habilidades motrices necesarios para la práctica de la gimnástica.

Los contenidos son presentados al alumnado por medio de diferentes dinámicas y ejercicios, y es el propio alumno/a quien experimenta con los mismos. Después, el alumnado elige aquel contenido que más le guste o interese y lleva a cabo un tarea final, donde deberá realizar un espectáculo gimnástico poniendo en práctica aquellos destrezas y técnicas que el/ella elija.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento**Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material**

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están relacionados con las indicadores de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, primera evaluación (punto de partida), hoja de registro de indicadores de logro. La autoevaluación adquiere especial importancia en esta unidad, puesto que es el alumnado el que debe ser consciente de sus logros y evolución y a partir de ahí, plantearse

nuevos retos.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Euskal pilota

Autor/a

Amaia azanza

Año

2013

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Se compone de varios power point dispuestos para su descarga.

Etapa

Primaria

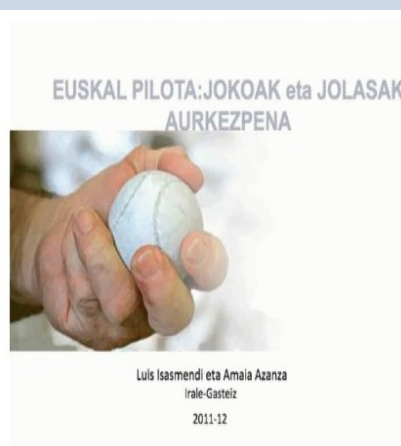
Curso

5-6 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

A parte de los power points el material no ofrece ningún recurso adicional.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Consta de 6 presentaciones (Power Point) donde se trabaja el contexto que rodea a la pelota vasca (historia, modalidades, espacios de juego...), ejemplos de juegos y un glosario de términos. Es decir, se trata de un material teórico para trabajar en el aula.

Estructura del material

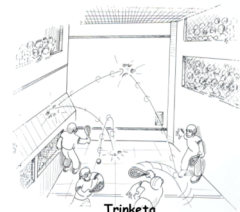
Descripción del material y secciones

Es una colección de 6 presentaciones Power Point, en las cuales se abordan diferentes aspectos relacionados con la pelota vasca. Se divide en las siguientes secciones: introducción, historia, espacios de juegos, juegos, actividades y glosario de términos.

Captura de pantalla de las secciones



Adina: LMH/10-12
Helburuak: kirolaren oinarriak lantzea (mugimenduen azkartasuna eta trebetasuna)
Taldearen antolakuntza: haurrak 2 taldetan banatuko dira jokalekuaren barruan (area errekangularrean).
Parte-hartzaileak: -10 laguneko 2 talde.
Tokia: area angeluzuzen bat. Debebatutako eremuak: de fentso eta erasoak
Materiaia: pilota 1 edo bali txiki 1 eta zenbakiak.
Jolasa: pilota aurkako taldearen saskian sartu behar da tanto bat lortzeko. Arauak: ezin da aurkaririk ukitu, ezta pilota onarekin ere. Ezin dira hiru urrats baino gehiago eman.
Partidaa 10 minutuko bi alditan jokotzen da.
Aldagaiak: jolas bera, baina debebatutako eremu bat ezarritz.



Trinketa
 Teiltatu batez estalitako lau hormaz osatuta dago. Aurreko horman, 80 zentimetrora, txapa egoten da, eta aurreko eta eskuineko hormek sortzen duten angelua faltzua izaten da (*fraila* izena hartzen du).rontisaren eskuinaldean 60 zentimetrotako zulo izeneko zulatxo karratu bat izaten da (egun, trikete berrietan ez da jartzen). Bi elementu hauek pilotaren errebotea irregularra izatea dute helburu. zkerreko eta atzeko horman -bi metroko altueran- teiltatu okerra duen galeria bat izaten du; horri *solairu* deitzen zaio eta gaiko teiltatuko maldatxoari, berriz, *taula*.

Power Point "Espacios de juego"

Power Point "Actividades"

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No es interactivo. No permite su adaptación, el contenido es inamovible. La información que contienen las presentaciones es legible y es fácilmente comprensible por parte del alumnado.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Formato sencillo diseñado con el programa Power Point. No utiliza elementos más allá de los simples textos e imágenes. Además no emplea todas las potencialidades que puede ofrecer el programa.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Este recurso se estructura en base a diferentes aspectos a trabajar sobre un mismo tema, en este caso la pelota vasca. Por lo tanto, es de suponer que cada sección o presentación de Power Point esté dirigido al trabajo de aspectos concretos del área. No se presenta ninguna estructuración en cuanto a las actividades se refiere. Tampoco hace mención al desarrollo de competencias. Se podría decir que este material puede servir como apoyo teórico para que el alumnado comprenda mejor lo que desarrollarán a lo largo de distintas sesiones. No

está planteado como una unidad didáctica cerrada, ya que no se concretan objetivos, evaluación, metodología, etc.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No se incluye ningún objetivo de aprendizaje.

Ritmos de aprendizajes

Siendo un material no modificable y de aspecto teórico, difícilmente podría ser adaptado a diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Diferentes agrupamientos dependiendo de las necesidades del juego. A veces se especifican un agrupamiento individual, en parejas, grupo pequeño o grupo grande.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Si. Contenidos relacionados con el deporte tradicional vasco. Contenidos todos ellos incluidos en el currículum de la Comunidad Autónoma Vasca.

Temas transversales

Contenidos en su mayoría relacionados con el área de la educación física, y más concretamente con aspectos técnicos, de destreza y de habilidad relacionados con la pelota vasca. Poca o nula presencia de temas transversales.

Aprendizaje cooperativo

Los juegos están planteados con el fin de desarrollar las destrezas y técnicas necesarias en el deporte de la pelota vasca. El agrupamiento se limita a las necesidades puntuales del juego y no busca ningún aprendizaje cooperativo.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Juegos y actividades que no buscan más allá de la simple experimentación de las técnicas y destrezas necesarias para el correcto desarrollo del deporte en cuestión.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

No.

Tipo de interacción que promueve el material

Por una parte, se promueve la interacción alumnado-profesorado puesto que el material incluye exposiciones teóricas. Por otra parte, el material también propone juegos donde la interacción entre el alumnado es, en ocasiones, necesaria debido a las necesidades para llevar a cabo el juego o actividad.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Tradicional-expositivo.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

No. El contenido es cerrado y común para todo el alumnado.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Si. En las imágenes se aprecian niños/as correspondientes a la edad del alumnado de educación primaria.

El contenido icónico refleja la diversidad

No de una forma clara.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. En concreto a los contenidos relacionados con la cultura vasca. Sin embargo, no se hace mención al desarrollo de ninguna competencia.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Primero se hace una pequeña presentación de la pelota vasca, que sirve como

contextualización del tema. Después se plantean diferentes juegos y actividades dirigidos a poner en práctica habilidades propias de la pelota vasca.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes únicamente con el área del currículum de la Educación Física.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

No aplicable.

Tipo de actividades de evaluación que propone

No aplicable.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Es un material que contiene actividades y juegos que pueden resultar atractivos y motivadores para el alumnado. Por otro lado, contiene imágenes que pueden ayudar a comprender de manera más fácil tanto el contexto e historia como las distintas actividades.

Aspectos negativos

Se trata de un material con un diseño sencillo y simple, nada modificable con el cual el alumnado no tiene ninguna oportunidad para interactuar con el mismo o llevar a cabo un aprendizaje autónomo. Puede resultar poco motivador.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Atletismoa eta egoera fisikoa (atletismo y condición física)

Autor/a

IRALE

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo permite su descarga.

Etapa

Primaria

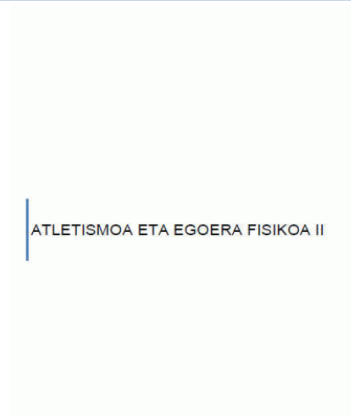
Curso

6 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



ATLETISMOA ETA EGOERA FISIKOA II

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

Documentos e imágenes (evaluaciones, hojas de registro, hoja de indicadores de logros, etc.)

Hojas de los testes (velocidad, fuerza, elasticidad, etc)

Documentos explicativos de los ejercicios (espacio, actividades, modos de efectuar las tareas, etc).

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica dirigida al deporte del atletismo y al dominio o práctica de varias de sus modalidades.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de una página que contienen información este clasificado. El documento es de la unidad didáctica: método de evaluación, desarrollo de competencias, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Diziiplina barruko oinarritzko kompetentziak
1. Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako kompetentzia <ul style="list-style-type: none"> • Atletismoarekin eta egoera fisikoarekin lotutako lexikoa ezagutzea eta erabiltzea. • Atletismoko jardueretan, ideiak, azalpenak eta argudioak eraginkortasunez ematea eta besteenak entzutea. • Kritika erakitzailak onartzea eta egiteko gaitasuna izatea. • Ahozko komunikazioan hizkuntza ez-sexista eta ez-baztertzaila erabiltzea. • Jarduera motorretan norberaren erantzun motorrak, bizipenak eta emozioak taldean ahoz azaltzea. • Atletismoko eta test fisikoen arauak azaltzea eta ulertzea. • Gatazkak konpontzeko, elkarriketa erabiltzea.
2. Matematikarako kompetentzia <ul style="list-style-type: none"> • Probetan emaitzak neurtzea eta idaztea (minututan, segundoan, metrotan, zenitmetrotan...). • Probetan neurketak egiteko tresnak erabiltzea: kronometroa eta zinta metrikoa. • Kalkuluak egitea eta aztertzea. • Espazio-denbora binomioaz ohartzea. • Irakasleak tauletan emandako informazioari esker norberarenak taldearen emaitzekin alderatzea.
3. Zientziarako kompetentzia <ul style="list-style-type: none"> • Gorpuzaren ezagutzan sakontzea. • Gaitasun fisikoek esker, norberaren egoera fisikoaz jabetzea. • Test fisikoek esker, norberaren mugak ezagutzea. • Informazioa lortzeko zentzumenez duten garrantzia ulertzea. • Gorpuz ezagutzari esker jarduera fisikoa hobeto kudeatzea.
4. Teknologiarako kompetentzia <ul style="list-style-type: none"> • Kideek lortutako emaitzak formatu digitalean gordetzea. • Hainbat proba bidez grabatzea.

estructurado por categoría en donde se tratan diferentes aspectos y criterios de evaluación, etc.

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No permite su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento

WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Material dispuesto en formato Word. Es simplemente un documento, con sus correspondientes archivos adjuntos.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno al atletismo Tanto los contenidos como las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias. Actividades organizadas y estructuradas por nivel de dificultad y donde se trabaja en torno a ciertas modalidades del atletismo y condiciones físicas. El alumnado trabaja individualmente intentando superar los retos que le son planteados. Pone a prueba su condición física, sus destrezas, habilidades y técnicas mediante testes de medición. Estos testes no están propuestos como medio para calificar a un alumno de una manera o de otra, sino que están propuestos como medio para que el alumnado sea consciente de su nivel y a partir de ahí genere una motivación interna que tenga como objetivo la superación y la mejora. Los contenidos, en ocasiones, están presentados en espacios concretos a modo de circuito. Es decir, el alumnado debe pasar por todos los espacios, estando cada uno de ellos reservado para una modalidad atlética concreta. De este modo, se le permite al alumnado que experimente, practique y evolucione a su ritmo.

Como último objetivo está la realización de un circuito de pruebas, donde se incluyan

diferentes modalidades de pruebas atléticas y que el/la alumno/a debe realizarla individualmente.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Los contenidos de las actividades son presentados al alumnado como retos personales.

Los/as alumnos/as, intentarán superar estos retos, cada uno a su ritmo y adaptado a su nivel. El objetivo no es llegar a un número concreto respecto al tiempo, distancia, etc. El objetivo es que el alumnado sea consciente de su nivel y adquiera el compromiso de superarse y de muestras de esa mejora.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

El alumnado deberá superar los retos de manera individual, es por eso que la gran mayoría de actividades son propuestas para la realización individual.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No especialmente.

Temas transversales

Contenidos en su mayoría relacionados con el área de la educación física, y más concretamente con aspectos del mundo del atletismo (varias modalidades, práctica de destrezas motrices necesarias). Transversalmente, se trabajan contenidos como la salud, los valores y el espíritu de superación.

Aprendizaje cooperativo

Poca presencia del aprendizaje cooperativo y es que se prioriza el trabajo, experimentación y reflexión individual como medio para alcanzar los objetivos planteados en la unidad.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades propuestas de un modo que posibilite que sea el propio alumno/a el que

experimente, practique y pruebe. El alumnado por un lado, mide sus capacidades, límites, miedos, etc. y por otro lado, intenta superar los retos que le son planteados demostrando espíritu de superación, sacrificio y motivación por mejorar y evolucionar.

Actividad para activar los preconocimientos (actividad mediante cuestionario)

Testes: por medio de la realización de testes para evaluar el trabajo realizado en la superación de retos individuales, posibilitar que el alumnado esté dispuesto a aprender y a mejorar, puesto que esa actitud será la necesaria a lo largo de su vida. Del mismo modo, se pretende analizar y concretar el desarrollo de habilidades y destrezas del alumnado.

Actividades organizadas y propuestas con el objetivo del trabajo de ciertos contenidos necesarios para llevar a cabo la tarea final.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material y al ser un documento Word en modo edición, también se permite su adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

Ni la interacción alumno-alumno, ni la de alumno-profesor es muy protagonista en esta unidad.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

El profesor plantea los retos al alumnado. A través de estos retos el alumnado experimenta y practica los diversos contenidos planteados en la materia. El alumnado aprenderá que el modo para salir exitoso de los retos, es competir contra sí mismo empleando para ello la motivación, el esfuerzo, el sacrificio y la continuidad. Desarrolla valores y capacidades básicas que le será clave en el día de mañana.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

Las técnicas y habilidades son adaptadas a su habilidad física y del mismo modo, se pretende que aprenda sacar el mayor rendimiento posible a su condición motriz.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia, etc. Para cada competencia se especifican ciertos indicadores de logros.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Contenido que recoge las tres habilidades motrices necesarios para la práctica de la gimnástica.

Los contenidos son presentados al alumnado por medio de diferentes dinámicas y ejercicios, y es el propio alumno/a quien experimenta con los mismos. Los contenidos, en ocasiones, están presentados en espacios concretos a modo de circuito. Es decir, el alumnado debe pasar por todos los espacios, estando cada uno de ellos reservado para una modalidad atlética concreta. De este modo, se le permite al alumnado que experimente, practique y evolucione a su ritmo.

Todo está enfocado a una actividad final donde el alumnado deberá dar muestras de su evolución realizando el circuito de atletismo (modalidades atléticas y pruebas físicas)

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están relacionados con las indicadores de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, primera evaluación (punto de partida), hoja de registro de indicadores de logro. La autoevaluación adquiere especial importancia en esta unidad, puesto que es el alumnado el que debe ser consciente de sus logros y evolución y a partir de ahí, plantearse nuevos retos.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Gorputz Hezkuntza (Educación física)

Autor/a

Isabel Gil Cortes

Año

2002

Tipo de licencia



Link o enlace

<http://klasikoa.eimakatalogoa.eus/45789/index.html>

Etapa

Primaria

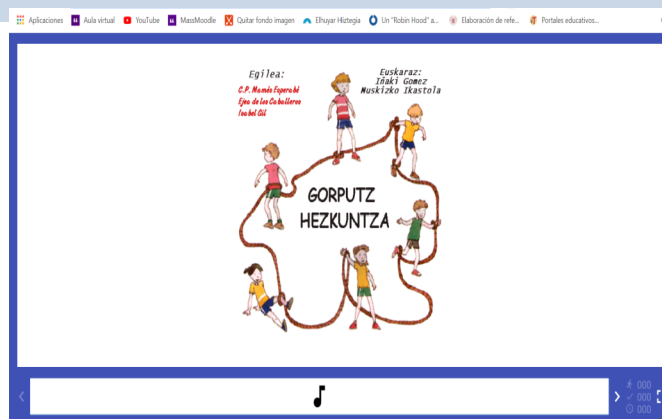
Curso

No se especifica

Materia

Educación Física

Captura de pantalla



Tipo de material

Material didáctico digital

Recursos adicionales

No.

Observaciones y/o conclusiones

El material educativo trata diversos temas y contenidos de la educación física y lo hace a través de diversos juegos o actividades interactivas: busca la pareja, crucigramas, rellenar los huecos, sopa de letras, ordenar las imágenes, etc.

Estructura del material

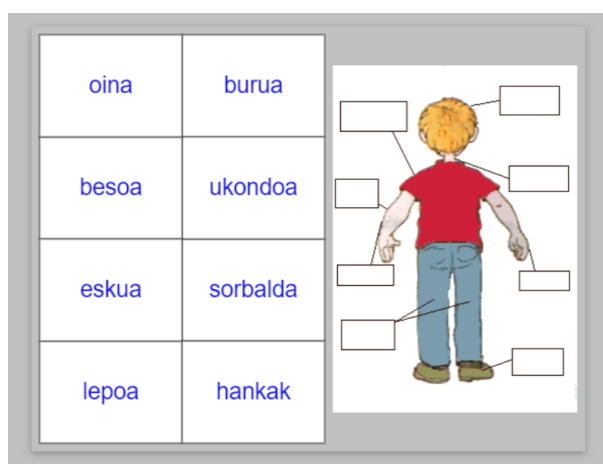
Descripción del material y secciones

Es un material que presenta contenido diverso relacionado con la educación física, ofrece la posibilidad de escoger entre 5 apartados principales: 1-nire gorputza ezagutzen dut (conozco mi cuerpo). 2-kirola egiten dugu (hacemos deporte). 3-ibiliz, korrika, salto eginez (andando, corriendo, saltando). 4-aurrean, atzean, hurbil (delante, atrás, cerca). 5-lehen, bitartean, gero (antes, durante y después). Cada bloque contiene juegos o actividades sobre contenidos específicos de la sección escogida. Actividades variadas: busca la pareja, crucigramas, rellenar los huecos, sopa de letras, ordenar las imágenes, etc.

Captura de pantalla de las secciones



Los 5 bloques disponibles



Ejemplo de actividades tipo

Dimensión Tecnológica

Características tecnológicas más destacables

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. Es interactivo. No cuenta

con opciones que pueda hacerlo accesible a personas con alguna disfuncionalidad.

Dimensión de Diseño

Características de diseño y funcionalidad más destacables

Diseño simple y con elementos poco atractivos. Pocas imágenes y en ocasiones mucho texto. Sin apenas recursos multimedia. Fácil de comprender y utilizar debido a la simpleza de su construcción. No plantea problemas en su navegación.

Dimensión Pedagógica

Características pedagógicas más destacables

Los contenidos a pesar de ser diversos, no presentan ninguna secuencia lógica que los organice. Lo mismo ocurre con los ejercicios, además de ser muchos de ellos repetitivos, tampoco están organizados siguiendo ningún criterio. El material parece estar diseñado como medio para repasar contenidos que tengan que ver con los contenidos de la educación física pero sin ningún objetivo concreto.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

No.

Ritmos de aprendizajes

El material no especifica objetivos concretos que puede llegar a lograr cada alumno/a, dependiendo de su nivel de conocimiento, destrezas, etc., seleccionando el itinerario que más le favorezca. Sin embargo, el material si que dispone de elementos que posibilitan que alumnos/as con diferentes ritmos de aprendizaje adquieran los conocimientos dispuestos en los ejercicios. Esto es posible gracias a la posibilidad de poder repetir una y otra vez el mismo ejercicio y sin ningún límite de tiempo. El alumno/a trabaja los diferentes contenidos respetando sus ritmos de aprendizaje.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

No se especifica que tipo de agrupamientos se han de realizar para la ejecución de las tareas, actividades o juegos.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

Contenidos reflejados en el currículo del área de la educación física.

Temas transversales

Transversalmente se trabajan contenidos correspondientes al cuerpo humano, a las matemáticas (tareas que requieren de la realización de cálculos y el uso de la lógica) y el euskera (son muchas las actividades en las que el alumnado debe emplear el lenguaje escrito para resolver los juegos).

Aprendizaje cooperativo

No. Este tipo de aprendizaje no tiene cabida en este material.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Aprendizaje mediante juegos lúdicos, donde el alumnado tendrá que poner en práctica todos aquellos contenidos que tengan que ver con la educación física. Actividades de aplicación e integración de los contenidos.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material, pero no su edición.

Tipo de interacción que promueve el material

Ni la interacción alumno-alumno, ni la de alumno-profesor es muy protagonista en esta unidad.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

Al alumno/a se le propone una serie de actividades que tendrá que ir superando. No se prevé ningún modelo pedagógico predominante.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El alumnado es libre de elegir uno de los cinco bloques disponibles en el material. Tiene

libertad para elegir el itinerario que más le inquiete o le interese en el momento de emplear el material.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

No.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Si.

El contenido icónico refleja la diversidad

No.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia matemática y competencia digital.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

A pesar de que los contenidos estén agrupados en cinco grupos y aunque los contenidos integrados en cada uno de estos bloques estén relacionados con el propio bloque, una vez accedido a uno de ellos, los contenidos son presentados en diversos juegos y actividades sin ninguna lógica ni secuenciación clara. No persiguen ninguna meta final, ni están estructurados por niveles de dificultad, por ejemplo.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

No se especifica.

Tipo de actividades de evaluación que propone

No se especifica.

Comentarios finales

Aspectos positivos

De los recursos digitales orientados al alumnado. Presenta los contenidos de manera diferente al modelo tradicional y esto puede resultar motivador y atractivo para el alumnado.

Aspectos negativos

Contenidos expuestos sin ninguna secuenciación lógica. No es accesible para todas las personas. El diseño es muy simple. Se puede emplear exclusivamente como material de apoyo para reforzar ciertos contenidos del área de educación física.

Material o recurso educativo

Contexto y autoría del Material

Título

Lehia-jokoak (juegos competitivos)

Autor/a

Asier Irarzabal López

Año

2017

Tipo de licencia



Link o enlace

No dispone de link o enlace para su visualización online. Solo permite su descarga.

Etapa

Primaria

Curso

2 primaria.

Materia

Educación Física

Captura de pantalla

LEHIA-JOKOAK

ASIER IRAZABAL LOPEZ

Tipo de material

Material profesional docente.

Recursos adicionales

No se menciona ningún recurso adicional.

Observaciones y/o conclusiones

El objetivo es divulgar el material y hacerlo accesible y visible al resto de la comunidad educativa. Unidad didáctica sobre el juego como medio didáctico para la práctica de la lucha.

Estructura del material

Descripción del material y secciones

Al tratarse simplemente de un documento en formato PDF, está todo estructurado por páginas que contienen información o contenido diverso en función de la categoría en donde este clasificado. El documento está compuesto por tablas que detallan diferentes aspectos de la unidad didáctica: metodología, evaluación, objetivos, rúbricas y criterios de evaluación, desarrollo de competencias y el desglose de cada sesión: objetivos, evaluación, actividades, temporalización, etc.

Captura de pantalla de las secciones

Irizpide metodologikoak

Unitate didaktiko honetan, lehia-jokoen bitartez, ikasleek *ingurune egonkorrean* hainbat oinarziko trebetasun jorratuko dituzte, eta nagusiki bat baten aurkako dominioa lantzeko estrategia eraginkorrak ikasiko dituzte. Horretarako, jarduera gehienetan bakarka arituko dira aurkari baten kontra.

Unitate didaktikoak dituen helburuak lortzeko, jarduerak era progresiboan daude antolatuta saioz saio. Jarduerak jokoetan oinarrituko dira, analitikoak alde batera utzita, eta ikasleen premien arabera egokituak dira.

Unitatearen hasierako jarduerak, batez ere oinarziko pertzepzio- eta trebetasun-motorrak lantzeko balioko dute. Unitateak aurrera egin ahala, mugimendu zehatzagoak egin, eta erabaki teknikoak hartzeko jarduerak jorratuko dira. Halaber, lehia-jokoetan gorputzen arteko kontaktua aldizkako izango da, eta apurka-apurka gehitzen joango da unitateak aurrera egin ahala. Ondoren, joko-egoerak eraldatuko dira, eta objektu edo espazio baten defentsa edo torpena izango dute helburu.

Laugarren saioak aurrera, aldi, gorputzen arteko kontaktua zuzenagoa izango da, eta joko-egoera berrien bidez arauak ulertzeko eta onartzeko aukera emango du unitateak. Irakasleak oinarziko kontzeptuen azalpena emango du: *Hasi, Amaitu* eta *Joko garbia*. Kontzeptu honiek unitatea bukatu artean presente egongo dira jarduera gehienetan, lehia-jokoen oinarziko arauak ikasleko eta erabiltzeko. Gainera, arauak bermatzeko, epaileen lana bistan jartzeko eta praktikatzeko moduan aurkeztuko dira jarduerak.

Saioak eskolako psikomotrizitate-gelan edo gimnasioan egingo dira, eta espazio hori eremu triangeluar edo bakarrean mugatuko da, ikasleek aldi berean jarduera berdina egin dezaten. Horretarako, irakasleak eremuak kolonetekin egokituko eta babestuko ditu talde bakoitzaren eta ikasle-kopuruaren arabera. Hori horrela, ezingo da eremu horietatik kanpo jokatu. Irakasleak kolonetan gainean aritzeko zapatilak kenduko dituzte, baita gorputzean eramaten dituzten edozein apaindura-mota ere.

Dimensión Tecnológica**Características tecnológicas más destacables**

Se accede fácil y rápidamente al recurso y permite su descarga. No permite su visualización online. No es interactivo. Cumple con los requisitos para hacer accesible un documento WORD o PDF: los contenidos son accesibles atendiendo a los contenidos (texto claro), estructura (orden lógico y coherente) y el formato cumple las pautas de accesibilidad recomendadas por el W3c.

Dimensión de Diseño**Características de diseño y funcionalidad más destacables**

Material dispuesto en formato PDF. Es simplemente un documento.

Dimensión Pedagógica**Características pedagógicas más destacables**

Actividades secuenciadas y estructuradas por sesiones. Promueve el desarrollo de las competencias transversales y específicas a través del trabajo en torno al deporte del baloncesto. Tanto los contenidos y las actividades están estructuradas, organizadas y secuenciadas por sesiones. Cada sesión tiene unos contenidos y actividades concretas orientadas al logro de ciertos objetivos y al desarrollo de ciertas competencias.

¿Se incluyen los objetivos de aprendizaje?

Si. Para la unidad didáctica en general y para cada sesión en particular.

Ritmos de aprendizajes

Cuando sea necesario y el profesor crea oportuno el profesor tendrá que adaptar los ejercicios, juegos, etc. Sin embargo, no aporta ningún ejemplo en particular sobre cómo se podía adaptar.

Modalidad de trabajo: agrupamientos

Juegos en la mayoría pensados para el uno contra uno.

Relación de los contenidos con el entorno del alumnado.

No.

Temas transversales

Contenidos del área de Educación Física, aunque transversalmente se trabajan temas como la salud, bienestar e higiene, o el desarrollo sostenible y respeto a la naturaleza.

Aprendizaje cooperativo

No.

Herramientas para facilitar el aprendizaje

No se incluye, ni se recomienda ninguna herramienta.

Actividades que prevalecen en los recursos

Actividades programadas de forma progresiva. A medida que se avanza en la unidad, las exigencias técnicas y motrices se incrementan.

¿Se permite la edición, modificación o adaptación del material?

Se permite la descarga del material y al ser un documento Word en modo edición, también se permite su adaptación.

Tipo de interacción que promueve el material

La interacción alumno-alumno en esta unidad, tiene muy poco protagonismo, dado que está enfocado al deporte de la lucha en la modalidad de uno contra uno.

Modelos pedagógicos que subyacen del material

No se detecta ningún modelo pedagógico subyacente.

Función de la familia en la producción y uso del material

No se incluye a la familia en el material.

Dimensión Contenido

Contenido adaptable a los intereses

El contenido es común para todos.

Contenido que refleja la diversidad socio-cultural y política

Si, puesto que se contemplan diferentes realidades, costumbres y culturas, en contraposición con lo que plantea la globalización.

¿Aparecen en el material estudiantes de edades y características similares a los destinatarios/as ?

Criterio no aplicable.

El contenido icónico refleja la diversidad

Criterio no aplicable.

¿Responde a las demandas curriculares?

Si, a los contenidos de la Educación Física correspondiente a la etapa de primaria. Si se desarrollan competencias tales como: competencia lingüística, competencia social y cívica, competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales, competencia matemática y científica, etc.

Lógica y secuencia que organiza el contenido

Organizados de forma estructurada y clara por cada sesión. Están orientadas a una actividad final donde el alumnado deberá poner en práctica todo lo aprendido hasta ese momento.

Ámbitos del saber incluidos en el material

Contenidos correspondientes al área de Educación Física, casi por completo.

Evaluación y seguimiento

Criterios y estrategias de evaluación incluidos en el material

Los criterios de evaluación están incluidos y especificados en una de las tablas y están

relacionados con los indicadores de logro, con las competencias y con los objetivos.

Tipo de actividades de evaluación que propone

Hojas de registro, hoja de autoevaluación y hoja de coevaluación.

Comentarios finales

Aspectos positivos

Unidad didáctica muy bien detallada y explicada que además contiene todo lo necesario desde el punto de vista de la programación educativa.

Aspectos negativos

Vuelve a tratarse exclusivamente de un documento digitalizado en formato PDF, esto limita mucho las posibilidades de análisis de los aspectos digitales/tecnológicos.

Anexo 2: Guía diseñada por el equipo de investigación Edull@b para la evaluación de los MDD.

Material o recurso educativo	Contexto y autoría del Material	Título: título identificativo en el catálogo
		Año: año de publicación del material
		Tipo de licencia: licencia de uso y compartición
		Autoría: Autor/a propietario/a del MDD
		Link o enlace: URL de acceso al recurso
		Etapa: etapa educativa a la que corresponde el material
		Curso: curso de cada etapa
		Materia: Educación Física
		Captura pantalla
		Tipo de material
Recursos adicionales	Especificar si existen recursos adicionales	
Observaciones y/o conclusiones	Datos adicionales no considerados en los aspectos de esta dimensión	
Estructura del material	Descripción general del material y de cada una de las secciones	Cómo está organizado, mapa del sitio, estructura de los contenidos y actividades, menú principal, etc.
	Capturas de pantalla de las secciones	
Dimensión tecnológica	Características tecnológicas más destacables del material	Navegabilidad, multiplataforma, velocidad de carga, interactividad, accesibilidad, etc.
Dimensión de diseño	Características de diseño y funcionalidad más destacables del material	Es el diseño atractivo, fácil de usar, adaptado a las características y necesidades del alumno/a destinatario/a, original, estructura clara, etc.
Dimensión pedagógica	Características pedagógicas más destacables del material	Tipos y secuencia de actividades, organización del contenido, desarrollo de competencias, estrategia metodológica.

	Se explicitan o no los objetivos de aprendizaje	
	Ritmos de aprendizaje	Actividades y contenidos adaptados a ritmos diversos
	Trabajo individual, en grupo pequeño o en grupo grande	Favorece el aprendizaje social y cooperativo
	Relación de los contenidos con el entorno del alumnado	Conexión con el entorno cultural
	Temas transversales	Especificar si se abordan temas transver.
	Aprendizaje cooperativo	Se favorece el aprendizaje cooperativo a través de actividades, contenidos y objetivos
	Herramientas para facilitar el propio aprendizaje	Se incluyen herramientas para facilitar el propio aprendizaje
	Actividades que prevalecen en los recursos	Tipo de actividades y especificación del objetivo que persiguen.
	Señalar si el material permite la edición, modificación o adaptación	
	Tipo de interacción que promueve el material	Interacción entre los diferentes participantes (alumnado, profesorado, centros, etc.).
	Modelos pedagógico que subyace del material	Demandas y proceso de aprendizaje, papel de docente y estudiante, pedagogía implícita.
	Función de la familia en la producción y uso del material	
	Dimensión contenido	Contenido adaptable o los intereses del alumnado
Contenidos que reflejan la diversidad socio-cultural y política		Contenido objetivo, inclusivo y conectado con la realidad.

	<p>Especificar si permite el tratamiento diferenciado en función del contexto social, cultural y ambiental</p>	<p>Especificar si el material se adapta al contexto.</p>
	<p>Especificar si en el material aparecen estudiantes con edades o características similares a los potenciales destinatarios/as</p>	<p>Se favorece el aprendizaje, si el/la usuario/a del material se identifica con los personajes representados en el material</p>
	<p>Especificar si el contenido icónico y textual refleja la diversidad funcional, de género, sexual, cultural, etaria, etc.</p>	<p>Imágenes y texto que contemplan la diversidad social y ayuden a sensibilizar a través de hacerla visible.</p>
	<p>Indicar si responde a las demandas curriculares de la Educación Primaria</p>	
	<p>Expresar la lógica que organiza y secuencia el contenido</p>	<p>Claridad con la que están organizados y secuenciados los contenidos.</p>
	<p>Determinar si incluye ámbitos del saber de distinta naturaleza</p>	<p>Contenidos transversales</p>
		<p>Analizar si se detallan criterios y estrategias de evaluación</p>
Evaluación y seguimiento	<p>Detallar el tipo de actividades de evaluación que propone</p>	<p>Autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación, etc</p>
Comentarios finales	<p>Aspectos positivos o fortalezas</p>	
	<p>Aspectos negativos o debilidades</p>	

