

EmásF

Revista digital de Educación Física

ISSN: 1989 - 8304

Depósito Legal: J 864-2009



Nº 4

(MAYO JUNIO DE 2010)

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

ÍNDICE

EDITORIAL.

ROGELIO FRANCISCO FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ. Juegos innovadores con material alternativo en el área de Educación Física.

JUAN CARLOS MUÑOZ DÍAZ. ¿Son necesarias las clases de apoyo en Educación Física?.

ANTONIO RAFAEL CORRALES SALGUERO. El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física.

RAÚL LÓPEZ PINTOR. El acrosport: una propuesta cooperativa para el desarrollo motriz y actitudinal en Primaria.

RAÚL NAVARRETE GONZÁLEZ. La inclusión de las nuevas tecnologías en la programación del área de Educación Física.

Editor: Juan Carlos Muñoz Díaz
Edición: <http://emasf.webcindario.com>
Correo: emasf.correo@gmail.com
Jaén (España)

Fecha de inicio: 13-10-2009
Depósito legal: J 864-2009
ISSN: 1989-8304

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

EDITORIAL

LA ESCUELA TIC 2.0.

Si bien ya los colegios disponían de aulas de informática o en algunos centros, los menos, de equipamiento de sobremesa en las aulas de tercero a sexto, ha sido durante este curso escolar cuando se ha promovido una verdadera revolución con la introducción generalizada de las TICs en el ciclo tercero, más aún cuando los equipos portátiles pueden salir del aula y llevarse a casa.

Este proceso no es fácil y lleva consigo grandes dificultades.

Por un lado, se ha tenido que dotar a los centros de una infraestructura, ligada al acceso a Internet, para que todos estos equipos puedan acceder a la red. En muchos casos las redes wifi se han quedado muy limitadas y se saturan en cuanto se accede a ella desde un gran número de portátiles.

Por otro lado, se han dotado de pizarras digitales a las aulas del tercer ciclo, pizarras que en muchos casos aún no están operativas y lo que es peor, la mayor parte del profesorado no sabe utilizar.

El capítulo de la formación del profesorado en el uso de estas tecnologías, es otro aspecto a considerar. Durante este curso que finaliza se han ofertado una gran cantidad de cursos, presenciales y on line, para que el profesorado aprenda y se forme en estos nuevos recursos. Claro está, en un colectivo tan numeroso como el nuestro hay de todo. Y, si bien es cierto que hay una gran cantidad de docentes con escasa o nula formación en esta temática, también lo es que muchos otros disponen de una preparación bastante completa, fruto de su compromiso con el perfeccionamiento continuo y su adaptación a los nuevos recursos educativos que iban llegando a nuestras aulas, aunque la administración educativa no les obligaba a ello.

Muchos de estos profesionales que se han ido preparando poco a poco en las TIC, y sobre todo, han tenido tiempo para madurar e integrar la formación que han ido recibiendo, han demostrado que nuestro colectivo no está anclado en el pasado, muestra interés por mejorar, trabaja muchas horas en casa elaborando materiales y seleccionando otros que puedan ser aprovechados en sus clases. Una

vez más se demuestra que este colectivo está vivo y trabaja, en muchos casos, muy duro.

Como decía, durante este año escolar el profesorado ha recibido un aluvión de ofertas formativas sobre las TICs, con las prisas, muchas de ellas se han mostrado manifiestamente mejorables.

Y si seguimos contando, podremos aludir a otros inconvenientes y obstáculos que sin duda, los habrá.

Pero eso no es nada nuevo, los maestros estamos acostumbrados a salvar dificultades, y creanme nuestra actitud, en la mayoría de los casos está siendo receptiva. Así se manifiesta en cómo el profesorado se ha ido adiestrando en las aplicaciones de gestión académica y administrativa, en la gran cantidad de webs, blogs o wikis que son administradas por docentes, en la infinidad de recursos que se han ido poniendo en la red a disposición de los colegas, en cómo observo a mis compañeros más reacios como intentan ponerse al día,...

Las revoluciones, los cambios, nos da miedo, y necesitan tiempo, pero seguro que con esta actitud en un periodo breve de tiempo las aulas españolas estarán a la vanguardia educativa europea, los españoles ya lo hemos logrado en otros órdenes de la vida: medicina, gastronomía, deporte...

Y ante tantas dificultades también hay que ser justos, y es de justicia felicitar a la administración educativa por emprender estos proyectos que nos van a proyectar en el futuro. Realizar una inversión de este tipo en educación, realmente no es habitual.

Si bien es cierto que muchos niños, sobre todo los de los medios urbanos, disponían de estas tecnologías en casa, también lo es que en el ámbito rural existía un gran déficit. Esta política de compensación relanzará que el mayor número de ciudadanos puedan acceder a los recursos TIC ligados a la web 2.0 y para ello es preciso tener acceso a la red.

Sólo espero que los recortes en los salarios de los funcionarios docentes y los posibles reajustes presupuestarios no supongan un paso atrás en este impulso de futuro.

El Editor.

Juan Carlos Muñoz Díaz

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

JUEGOS INNOVADORES CON MATERIAL ALTERNATIVO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Autor: Rogelio Francisco Fernández Rodríguez

Maestro de Educación Física Primaria
CEIP Blas Infante(Alcalá de Guadaira-Sevilla)
E-mail: rffr1975@yahoo.es

RESUMEN:

El Colegio se encuentra ubicado en la zona Sur de Alcalá de Guadaíra, cercano al Parque Municipal "PARQUE CENTRO".

La experiencia educativa se ha desarrollado en el segundo ciclo de educación primaria. Se justifica el desarrollo de este planteamiento en edades tan precoces, ya que, en una sociedad especialmente consumista es necesario presentar al alumnado "otras propuestas de tareas de aprendizaje lúdico", en este caso empleando material "sin coste", rentabilizándolo de manera creativa, para que, en definitiva, vayan conociendo las necesidades de la sociedad actual, actuando ante ellas de manera eficaz.

Como comprobaremos a lo largo del artículo "resulta aconsejable que el alumnado conozca la forma de aprovechar y utilizar los recursos del entorno de la forma más eficaz posible".

PALABRAS CLAVE:

Materiales alternativos, mejora motricidad fina, desarrollo creatividad y cooperación, material fabricado.

1. JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA.

El principal objetivo de ese texto es mostrar la experiencia educativa desarrollada y, a la vez, mostrar a todos los lectores las grandes posibilidades que tienen algunos materiales que consideramos previamente como de desecho y que, tras una leve manipulación, pueden llegar a ser verdaderamente rentables en el aula de Educación Física.

Para poder ver la utilidad de los elementos elaborados a continuación podremos ver, a grandes rasgos, como serán aplicables en diferentes momentos del acto educativo.

En la clase ordinaria de Educación Física existen varios períodos diferentes de trabajo motriz, bastante diferenciados, donde pueden ser útiles estos materiales. Entre ellos y, en primer lugar, contamos con un momento de encuentro o parte inicial de la sesión, para pasar posteriormente al compendio de actividades que conforman el desarrollo de la parte principal de la misma y, en último lugar, la parte final o momento de despedida.

Debe quedar patente que no se pretende sustituir los elementos materiales cotidianos, sino abrir más si cabe el amplio abanico de posibilidades que nos ofrece el trabajo en el patio con los alumnos de un centro escolar.

A partir de la normativa legislativa queda suficientemente justificado el uso de los materiales de desecho a través del área transversal de educación para el consumidor, que aparecía desarrollada en la LOGSE y en la LOE dentro del modelo educativo actual de Educación Física. Se presenta este aspecto a través de competencias educativas como aprender a aprender, desarrollando un sistema abierto e integral, a través del cual es necesario plasmar valores en clara conexión con los cambios y necesidades sociales. Así, de manera más o menos explícita, se desarrollan valores relacionados con la Educación Ambiental, con la Educación del Consumidor, el juego...

2. VENTAJAS E INCONVENIENTES.

El maestro de Educación Física, debe desmitificar la carga consumista que lleva la mayoría de opciones de compra de los alumnos, dotando a los mismos de unos instrumentos de análisis, estudio y crítica.

La planificación y el desarrollo de un taller de esta índole en de las clases de Educación Física, viene a contribuir en nuestros alumnos en la consecución de los siguientes objetivos:

- Mejora la motricidad fina.
- Contribuye al establecimiento de relaciones socio-afectivas, al desarrollo de la creatividad y la motivación.
- Promueve el compañerismo y la cooperación.
- Es altamente motivadora en tanto que parte de un material muy cotidiano donde prevalecerá el sentido lúdico.

- Permite la identificación con el material fabricado y la implicación en la sesión por parte del alumnado
- Propicia la proyección hacia otras unidades didácticas.
- Existe ahorro económico y fácil-versátil aprovechamiento.
- Favorece el cuidado del medio ambiente.
- Se potencia el carácter recreativo de estos juegos para su utilización en el tiempo de ocio.
- Ayuda a conectar el centro escolar y el alumnado con el entorno, así como, a integrar el medio escolar y familiar, ya que las familias pueden colaborar en su aportación.
- Se contribuye a que los niños vean las cosas desde perspectivas nuevas, diferentes a las habituales.
- Integra un tratamiento globalizador de los bloques de contenido.
- Favorece la educación del consumidor ya que se aprecia la posibilidad de reciclar cosas aparentemente inútiles.

Una vez detalladas las ventajas, también presentamos alguno de los inconvenientes que pueden presentarse:

- A veces es difícil su almacenaje debido al escaso espacio con el que contamos, implica una mayor dedicación para la elaboración por parte del área de Educación Física y Plástica y, por supuesto, su no homologación para ser usado en el aula.

A través del análisis de las ventajas e inconvenientes hemos observado el gran calado educativo que ofrece la puesta en escena de este planteamiento...



3. RECURSOS MATERIALES.

Así, dentro del material alternativo destaca, por su accesibilidad, seguridad, por su carácter práctico y funcionalidad, el papel de periódico, el cartón, los plásticos, los restos de madera, la tela, la cuerda... Con ellos, se podrá ofrecer a los alumnos múltiples y variadas actividades relacionadas con las habilidades, tanto locomotrices como visomotrices, equilibrio, el juego, los lanzamientos, golpes, recepciones, etc.

Otro aspecto que hay que destacar en este apartado es que, al solicitarlos a los alumnos, normalmente no suele presentarse ningún inconveniente ya que, como comprobaremos son de uso cotidiano, económicos y fácil manejo.

3.1. ACTIVIDADES A REALIZAR.

Todas las actividades que se plantean en relación a la elaboración de material de desecho, posibilitarán la reflexión crítica en torno a las posibilidades del material y respeto del medio ambiente, concienciando a los alumnos para su cuidado y relacionando éste con la Educación para la Salud. Las actividades que se proponen contribuyen a una mejora global y armónica de las diferentes capacidades motrices.

Así, con la propuesta que presentamos, no sólo se atiende a la esfera física, sino también a la psíquica (satisfacción de crear opciones de trabajo con un material de desecho), y a la social (el material y el juego pertinente con el mismo como medio de integración en el grupo).

Con esta unidad o taller se propicia un ambiente favorable hacia la actividad física y, por tanto, hacia el establecimiento de unos hábitos saludables en el tiempo de ocio. El empleo de material de desecho y la leve transformación-modificación por parte de los alumnos supondrá su probable empleo y uso en el tercer tiempo pedagógico.

El incrementar la motivación con este tipo de materiales implicará una mejor predisposición para el aprendizaje de las diferentes habilidades y de actividades coordinativas en general.

La estrategia fundamental que se empleará será eminentemente lúdica, ya sea a través de formas jugadas o de verdaderos juegos. El propio empleo de material de desecho recoge ese espíritu lúdico.

El dominio de las habilidades que se proponen supone una mejora importante de la coordinación y las diferentes habilidades. Así, el deporte como hecho sociocultural ha supuesto la irrupción de una oferta consumista de la actividad física (zapatillas de deporte de marca, ropa deportiva, actividades físicas organizadas, materiales...). Con este planteamiento pretendemos responder en cierta medida a dicha situación.

3.2. MATERIALES ELABORADOS POR LOS PROPIOS ALUMNOS.

- **Materiales organizativos:** se corresponden con las tres partes fundamentales de una sesión; pueden llegar a ser usados indistintamente en cualquier unidad de trabajo a lo largo del curso.

“SEMÁFORO”

La utilidad fundamental de este material se centra en la dicotomía del si o no. Esto es, se usa, por ejemplo, para saber si puedo hablar en clase o no, si puedo pedir permiso para ir al baño...En definitiva, si el semáforo, que se situará en una parte visible del gimnasio, está en verde tendrán permiso para la consigna previa que se haya dado.



Otra de las posibilidades de éste será su uso en nociones de educación vial, en sesiones donde trabajemos el movimiento en recintos acotados.

“DADO MÁGICO”

Consiste en un cubo decorado a placer y con "velcro" en cada uno de los lados para cumplir funciones como:

Agrupar según el número que salga, me dirige a la zona que indique...todo ello mediante el azar y con la motivación que este elemento conlleva.



“TARJETAS DE ACCIÓN MOTRIZ”

El desarrollo de las capacidades perceptivas espaciales y temporales tiene una gran importancia por su incidencia en el ámbito educativo, "la lectura y la escritura se dan en un espacio y en un tiempo" Por ello, elaboramos tarjetas de un color determinado, con una acción motriz pintada, las cuales nos dirigirán a una zona del patio para realizar la tarea detallada en la tarjeta. Es una forma de agrupamiento muy eficaz.



"BARAJA DE PAREJAS"

Distribuyendo libremente de forma dispersa la baraja por el tapiz o el suelo y cada alumno cogiendo una; los agrupamientos serán flexibles, tendiendo a la distribución de forma libre, favoreciendo propuestas simultáneas (evitando que grupos de alumnos/as estén inactivos), que desarrollen una metodología colectiva (todos actuando, cada uno a su nivel) y fomenten la actitud de participación y disfrute, sin discriminaciones.



- **Materiales generalistas:** nos referimos fundamentalmente a todo aquel que puede ser útil en cualquier unidad de trabajo que se plantee.

"ZAPATO ATADOR"

Llega un momento en la vida del niño en la cual se le debe enseñar a atar él mismo el calzado. Sobre todo cobra especial importancia que lo haga lo antes posible para evitar caídas en el patio o en la propia clase de Educación Física. Se practicará al finalizar las clases en el momento de despedida.



"PIRÁMIDE ALIMENTACIÓN"

Es imprescindible programar un planteamiento didáctico que suponga el desarrollo de contenidos relacionados con la salud corporal y en este sentido la elaboración de una pirámide saludable será muy ilustrativa para desarrollar ese aspecto de la Educación Física con el objetivo de instaurar en los alumnos/as hábitos y estilos de vida saludables.



"BUZÓN NORMAS"

Se usa cuando se emite un juicio o una acción no adecuada por parte del alumnado; se escribe en un papel y se mete dentro del buzón, para que de forma simbólica se la coma. Con ello surge la sociabilidad.



“MASCOTA DE CLASE”

Se explorará con nuestro cuerpo, el del compañero y el del muñeco con movilidad articular “Pinocho” creado para practicar con él en diferentes situaciones sociomotrices, identificando segmentos corporales, lateralidad...



- **Materiales para el desarrollo de las habilidades y las destrezas:** permiten a través de su uso el trabajo motriz logrando el desarrollo de las habilidades y las destrezas motrices.

“COTURNOS”

Es un material muy beneficioso para desarrollar la capacidad del equilibrio y la coordinación en nuestros alumnos. Se logrará proporcionar al alumnado de un número importante de sensaciones y percepciones que contribuirán a su maduración motora.



“ANTIFAZ”

Con trozos de tela se pueden realizar, entre otros elementos, antifaces, petos, disfraces...



“BOLOS”

Se utilizan en el juego popular que consiste en lanzar una bola de madera por un tablón, contra varios bolos de madera ó plástico, para que éstos salten a la zona de rayas, superando el mayor número de rayas posible.



“BOLA-COMETA”

Material muy atractivo visualmente que goza de una gran aplicabilidad a diferentes contenidos curriculares. Al volar más lento que las pelotas tradicionales, facilitan en cierto modo la recepción del objeto, por ello podemos usarlo para desarrollar la habilidad de lanzar y recibir, en sus diferentes variantes.



“LA RANA”

Este juego consiste en lanzar una ficha de metal o plástico para intentar meterla en la boca de la rana de cartón situada en el centro de una mesa, o en alguno del resto de agujeros que pueden hacerse en dicha mesa.



“BOLA CONO-YOGUR”

Individualmente cada jugador con una bola cono, intenta meter la pelotita dentro del yogur tantas veces como sea posible en un tiempo determinado, ello desarrolla la capacidad de concentración, coordinación, motricidad fina...



“TRAGABOLAS”

Juego de puntería que se emplea para desarrollar el lanzamiento en precisión, usando para ello huesos de aceituna o piedrecillas.








“TWISTER”






Con la elaboración de este material, nuestra hipótesis de trabajo va encaminada fundamentalmente al desarrollo de la lateralidad y a los movimientos sobre el plano, que ocupan un papel importante en esta edad, y a la puesta en escena de los diferentes miembros corporales, prestando una atención especial.



4. PROPUESTA DIDÁCTICA EN LA PRÁCTICA.

4.1. SESIONES TIPO DE ÁULA.

<p>CICLO: 1° CURSO: 2° TRIMESTRE: 2°</p>	<p>SESIÓN: 1 Realización de los materiales</p>	<p>Lugar: Patio o gimnasio Material: Indiacas, vasos auto-lanzamientos, cariocas, bolas de malabares, pelotas de trapos para lanzamientos y recipientes de recogida.</p>
<p>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los materiales de forma adecuada. - Experimentar con materiales nuevos y novedosos. - Valorar la importancia del reciclaje. 	
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Descubrimiento guiado y asignación de tareas.</p>	
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>Se modificarán materiales, roles, organización de grupos, espacios, distancias y formas de actuación, en función de la discapacidad que se presente. Por otro lado atenderemos a las necesidades educativas que puedan surgir de forma temporal.</p>	
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Instrumentos: Observación sistemática y registros anecdóticos Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación de forma activa respetando las reglas y a los demás - Concienciación limitaciones y posibilidades propias y ajenas. - Colaboración y cooperación. 	
<p>FASE</p>	<p>DESCRIPCIÓN</p>	
<p>PARTE INICIAL</p>	<p>Passar lista, desplazamiento al patio y explicación de la sesión. Enseñaremos los distintos materiales que han realizado los compañeros de 4º y mostraremos para qué sirven y cómo se juega con ellos</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p><u>Cariocas</u>: Los alumnos que tengan las cariocas, intentarán bailarlas, desarrollando así la coordinación óculo-manual.</p> <p> Cariocas</p> <p><u>Bolas de arroz</u> (para malabares): Realizarán movimientos de malabares, tanto individual como en parejas.  Bolas de arroz</p> <p><u>Indiacas</u>: En parejas o grupos de 3 realizaremos golpes con las palmas de las manos  Indiacas</p> <p><u>Vaso-pelota</u>: Juguemos a intentar meter la pelota en el recipiente el mayor número de veces posible. Pueden estar en grupos de 3 ó 4 y hacer pequeñas competiciones.  Vaso-pelota</p> <p><u>Pelotas de lanzamiento de trapos</u>: En parejas realizamos lanzamientos a distintas distancias; uno lanza y otro recibe, después, cambio de rol.  Pelotas de lanzamiento de trapos</p> <p><u>Observaciones</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartiremos a los alumnos en función del número de materiales de los que dispongamos y para que sea de forma más ordenada estableceremos un recorrido para que todos los niños jueguen y experimenten con todos los materiales. • Esta sesión se repetirá el próximo día, pues la idea es que todos los alumnos realicen distintos juegos con los materiales fabricados. 	
<p>PARTE FINAL</p>	<p>Evaluación de la sesión, donde cada alumno dirá que material le ha gustado más y cuál menos y por qué. Recogida de materiales y aseo personal.</p>	

CICLO: 1° CURSO: 2° TRIMESTRE: 2°	SESIÓN: 2 Realización de los materiales	Lugar: Patio o gimnasio Material: Indiacas, vasos auto- lanzamientos, cariocas, bolas de malabares, pelotas de trapos para lanzamientos y recipientes de recogida.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar distintos juegos con los materiales de reciclaje. - Desarrollar la imaginación e inventar juegos. - Valorar la importancia del reciclaje. 	
METODOLOGÍA	Descubrimiento guiado y resolución de problemas.	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se modificarán materiales, roles, organización de grupos, espacios, distancias y formas de actuación, en función de la discapacidad que se presente. Por otro lado atenderemos a las necesidades educativas que puedan surgir de forma temporal.	
EVALUACIÓN	<u>Instrumentos:</u> Observación sistemática y registros anecdóticos <u>Criterios:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Participación de forma activa respetando las reglas y a los demás - Concienciación limitaciones y posibilidades propias y ajenas. - Colaboración y cooperación. 	
FASE	DESCRIPCIÓN	
PARTE INICIAL	Explicar cómo se va a desarrollar la sesión y cómo hay que utilizar cada material que se ha elaborado para evitar que se deteriore.	
PARTE PRINCIPAL	<p><u>Cariocas:</u> Los alumnos que tengan las cariocas, intentarán bailarlas, desarrollando así la coordinación óculo-manual. </p> <p><u>Bolas de arroz (para malabares):</u> Realizarán movimientos de malabares, tanto individual como en parejas. </p> <p> <u>Indiacas:</u> En parejas o grupos de 3 realizaremos golpes con las palmas de las manos</p> <p> <u>Vaso-pelota:</u> Jugaremos a intentar meter la pelota en el recipiente el mayor número de veces posible. Pueden estar en grupos de 3 ó 4 y hacer pequeñas competiciones. </p> <p><u>Pelotas de lanzamiento de trapos:</u> En parejas realizamos lanzamientos a distintas distancias; uno lanza y otro recibe, después, cambio de rol.</p> <p><u>Observaciones:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartiremos a los alumnos en función del número de materiales de los que dispongamos y para que sea de forma más ordenada estableceremos un recorrido para que todos los niños jueguen y experimenten con todos los materiales. 	
PARTE FINAL	Evaluación de la sesión, donde cada alumno dirá que material le ha gustado más y cuáles menos y por qué. Recogida de materiales y aseo personal	

4. EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL PROYECTO EN DIFERENTES ASPECTOS.

El llevar a cabo estas unidades didácticas nos ha influido positivamente al equipo docente, puesto que nos ha motivado el estudiar, elaborar y llevar al aula temas nuevos. Sobre todo el tener novedades que ofrecer a nuestros alumnos tan reales y tan al día como éstas. Otro aspecto que ha contribuido decisivamente es el de estar respaldados por la concesión de la ayuda económica, que nos ha permitido conseguir una amplia documentación bibliográfica, asesoramiento de otros profesionales y material para llevarlo adelante. La comunicación entre los componentes del grupo (miembros del Departamento de Educación Física de este centro) ha aumentado a lo largo del año como consecuencia de la asiduidad de las reuniones mantenidas para realizar el proyecto.

Los alumnos con los que hemos trabajado estos temas jamás los habían visto antes. Por la naturaleza de ser nuevos, reales (estar latentes en la sociedad) y cercanos (porque los han experimentado), han mantenido la atención y la motivación durante todo su desarrollo.

Han tenido presente el tratamiento de la transversalidad a través de los temas:

- “Deportes adaptados”: reforzando la “Educación Moral y Cívica” con la toma de conciencia de las problemáticas y necesidades que tienen personas que nos rodean en nuestra sociedad. Y sobre todo, insistir en la labor integradora que nos atañe.
- “Creación de juegos con material autoconstruido”: su intervención dentro de la “Educación Ambiental” juega un papel importante para el conocimiento de los residuos sólidos urbanos y su reutilización para el ocio (además de los cauces propuestos por los servicios municipales).

Las relaciones con la comunidad educativa no han sido todo lo relevantes que hubiéramos querido por las complejidades que existen en un centro de más de 1.000 alumnos/as y la falta de relación continua dentro de la comunidad educativa.

El profesorado ha conocido la existencia de este proyecto informado en Claustro.

Un aspecto que lo hubiera facilitado es el de la charla prevista en el salón de actos del centro por el monitor deportivo del Hospital Nacional de Paraplégicos D. José Miguel López, ya que supone que algunos profesores/as te cedan alguna hora para poder hacer la actividad con varios grupos a la vez, y que por experiencias parecidas de otros años sabemos que suelen asistir los docentes.

6. CONCLUSIONES Y/O EXPERIENCIAS QUE OTROS CENTROS PUEDAN APROVECHAR.

▪ “Deportes adaptados”:

- ▶ Dentro de este tema hemos seleccionado una serie de juegos, deportes y actividades para llevar a cabo la unidad didáctica. Si se analiza los ejemplares de la bibliografía que les presentamos verán que se puede confeccionar la unidad didáctica con otras muchas actividades.
- ▶ Es importante que dentro de una sesión para invidentes sea el mismo alumno/a el que las trabaje de ciego para adquirir una mejor adaptación que se interrumpiría si se alternase constantemente con el compañero/a guía.
- ▶ La tercera y cuarta sesión también se pueden distribuir de la siguiente forma: en la tercera tratar sólo Goal-Ball en dos campos (media sesión para ser asistente y la otra media para invidente).
- ▶ Las actividades a elegir estarán en función de los posibles alumnos con necesidades educativas especiales para que cumplan también un objetivo integrador.
- ▶ Intentamos fabricar los balones de Goal-Ball con pelotas de rítmica haciéndolas un corte, introduciendo cascabeles y luego poniendo un parche.
- ▶ La utilización de sillas de ruedas es otro elemento interesante con el que trabajar. Para conseguir obtenerlas se puede contactar con alguna asociación de deportes para minusválidos cercana. En el libro El alumnado con discapacidad. Una propuesta de integración. M.E.C. Madrid, 1.996, se encuentran algunas direcciones útiles. Ejercicios para trabajar con sillas de ruedas se pueden encontrar en el libro anteriormente citado y en La silla de ruedas y la actividad física, Campagnolle, S.H. Ed. Paidotribo. Barcelona, 1.998.

▪ “Creación de juegos con material autoconstruido”:

- ▶ Se puede tratar de forma interdisciplinar con las áreas de Educación Plástica y Visual, Tecnología o las del Ámbito Científico-Tecnológico.
- ▶ Los juegos presentados en la primera sesión se pueden sustituir por otros muchos que se pueden sacar de los siguientes libros: Actividades prácticas en Educación Física.
- ▶ Cómo utilizar materiales de desecho. Velázquez Callado, C. Ed. Escuela Española. Madrid, 1.996; Construcción de juguetes con material de desecho. Piñango, Ch. y Martín, S. Ed. Popular. Madrid, 1.994; y Juegos estupendos con juguetes improvisados. Sher, B. Ed. Martínez Roca. Barcelona, 1.996.

- ▶ La ficha del juego que tienen que confeccionar los alumnos/as se puede hacer de acuerdo con el área de Ciencias de la Naturaleza para que, siguiendo los criterios de esta área, se haga una clasificación del material empleado en función de su incidencia sobre el Medio Ambiente.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ARTIGA, C. (1983): *El material escolar*. Barcelona. Vic.

BLANDEZ, J. (1995): *La utilización del material y del espacio en Educación Física: propuesta y recursos didácticos*. Barcelona: Inde.

BUCHER, W. (1995): *1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos: goba, squash, minitenis, intercrosse, hockey, thoubball, beisbol, rugby, fútbol americano, frisbee y otros*. Barcelona: Hispano Europea.

BUGUIN, J.C. (1979): *El monopatín*. Madrid: N.S.

CAPÓN, J. (1990): *Actividades con cubiertas de neumáticos y paracaídas*. Barcelona: Paidós.

CORIA, R. (1987): *Manual de prebeisbol*. Barcelona: Real Federación Española de Béisbol y Sofbol.

FRODIN, M. y MESSMAN, F. (1990): *Skateboard*. Barcelona: Noray.

GOULD, M. (1980): *Construye monopatines y otros deslizadores con ruedas*. Madrid: Altea.

HERNÁNDEZ, M. (1994): *Juegos y Deportes Alternativos*. Madrid: Manuel Hernández.

HERNÁNDEZ, M. (1984): *Disfruta tu tiempo libre con el bádminton*. Madrid: C.S.D.

JARDÍN PINYOL, C. Y RIUS SANT, J. (1992): *1000 ejercicios y juegos con material alternativo*. Barcelona. Paidotribo.

LEHN, D. (1991): *¡Agáchate y vuélvete a agachar! Malabares para todos*. Madrid: Frakson.

MARQUÉS, J.L. (1997): *Iniciación a juegos y deportes alternativos*. Madrid: Escuela Española.

MOREL, A. y OUAKI, G. (1987): *Todo sobre el skateboard*. Barcelona: L. de Caralt.

PALACIOS, J. y ABRALDES, J.A. (2000): *Juegos con material alternativo: ¡Vamos a dar la lata! A Coruña: Xaniño Editorial*.

PIÑANGO, CH. y MARTÍN FRANCÉS, S. (1994): *Construcción de juguetes con material de desecho*. Madrid: Editorial Popular.

RODRÍGUEZ RUIZ, J.A. (1987): *Gimnasia. Sillas y neumáticos como elementos de trabajo*. Madrid: Alhambra.

- RHUE, B. y DARNELL, E. (1990): *Boomerang*. Sevilla: Progenza.
- RUIZ ALONSO, J.G. (1991): *Juegos y Deportes alternativos*. Lérida: Agonos.
- SHER, B. (1996): *Juegos estupendos con juguetes improvisados*. Barcelona: Martínez Roca.
- VELÁZQUEZ, A. y MARTÍNEZ, A. (1994): *Juegos y formas jugadas con materiales alternativos*. Alcalá de Guadaíra: CEP.
- VELÁZQUEZ, C. (1996): *Actividades prácticas en Educación Física. Cómo utilizar materiales de desecho*. Madrid: Escuela Española.
- VIROSTA, A. (1994): *Deportes alternativos. En el ámbito de la Educación Física*. Madrid: Gymnos.
- VIROSTA, A. (1993): *Iniciación al disco volador*. Madrid: Gymnos.
- VV.AA. (1991): *THAOS. Deportes alternativos nº 1*. Madrid: Quinta Alternativa.
- VV.AA. (1991): *THAOS. Deportes alternativos nº 2*. Madrid: Quinta Alternativa.
- VV.AA. (1979): *Monopatín (skateboard)*. Barcelona: Aura.

Fecha de recepción: 4-3-2010.
Fecha de aceptación: 22-4-2010.

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

¿SON NECESARIAS LAS CLASES DE APOYO EN EDUCACIÓN FÍSICA?

Autor: Juan Carlos Muñoz Díaz

Maestro de Educación Física (España)

E-mail: donjuancarlos@telefonica.net

<http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/index.htm>

<http://juancamef.blogspot.com/>

RESUMEN:

Con este artículo se plantea la necesidad de realizar sesiones de apoyo en el área de Educación Física con alumnos de necesidades educativas especiales. En base a estas necesidades se realiza una justificación de dichas clases.

PALABRAS CLAVE:

Educación Especial, integración, autonomía, refuerzo, necesidades educativas especiales,

1. PLANTAMIENTO DE LA CUESTIÓN.

Un colega de la Educación Física se quejaba porque había llevado a cabo una iniciativa en la que pretendía ofrecer clases de apoyo o refuerzo en esta área, con el beneplácito del Orientador del centro, a alumnos de necesidades educativas especiales en su horario de guardia, formando grupos reducidos y sacándolos de las clases de áreas en donde no tenían dificultades, pero esta iniciativa no ha sido vista con buenos ojos por su Inspectora de Educación.

Ante este hecho podemos realizar las siguientes reflexiones:

2. REFLEXIONES.

La iniciativa como tal me parece muy interesante, yo la he llevado cabo en varias ocasiones y mi Inspectora la aplaudió. Está claro que los criterios son diferentes según las personas. Entiendo que la Inspectora del colega podría estar pensando en varias cosas:

"Es absurdo realizar apoyo en Educación Física, existen otras áreas instrumentales en donde estos niños tienen más necesidades". Pues si pensó así demostró un desconocimiento total de la realidad educativa y de la enseñanza.

Normalmente los alumnos con necesidades educativas especiales suelen tener grandes déficits en psicomotricidad, aspecto esencial para una correcta formación de la inteligencia (no lo digo yo, lo dice Piaget) y para una adecuada iniciación al resto de los aprendizajes escolares, especialmente los referidos a las áreas instrumentales. Quizás éste sea el grave error de la intervención educativa con estos alumnos, nos empeñamos en saltarnos fases evolutivas. Si el niño no domina su cuerpo y no estructura el espacio y el tiempo difícilmente podrá plantearle cualquier otro tipo de enseñanza, bueno si, durante su vida escolar se dedicará a aprender a leer, escribir y realizar algunos cálculos sencillos. Es decir, por querer ganar tiempo lo aburrirémos perdiéndolo.

Seguir las fases evolutivas de la construcción del pensamiento o de la inteligencia requiere empezar la casa por los cimientos, no por el tejado. Una buena educación psicomotriz puede garantizar buenos resultados escolares, amén de otros aspectos relacionados con la personalidad de los que se hablará más adelante.

"La educación de los alumnos de necesidades educativas especiales debe regirse por el principio de la integración, este profesor trata de aislarlos del grupo". En efecto, tiene mucha razón, la integración social es un aspecto imprescindible en la educación de estos niños", pero... ¿no lo es también su autonomía personal?, Claro que sí, autonomía personal e integración social son aspectos fundamentales en la educación y formación de estas personas. Lo que ocurre es que cualquier planteamiento didáctico debe seguir una secuencia lógica, y poca integración podremos plantearle a estos alumnos si previamente no adquieren autonomía personal. Mira por dónde, la Educación Física, además, es un medio ideal para dotar de autonomía y autoestima al individuo.

Por tanto, considero que una intervención específica, a modo de apoyo o refuerzo educativo, sobre estos alumnos es más rentable para ellos que una integración social cuando se carece de autonomía personal. Así lo demuestra el trabajo desarrollado por ciertas Asociaciones, tipo Síndrome de Down, así me lo han demostrado las familias cuando he atendido a sus hijos de una forma individualizada porque ellos han visto realmente los progresos y así se demuestra cuando el niño con déficit motriz se queda descolgado de la clase de Educación Física en cuanto se requiere un mínimo nivel de exigencia motriz del que carece. Este retraso motor dificulta su integración social con los demás alumnos.

Se debe desarrollar una intervención precoz para dotar al niño de autonomía personal si realmente queremos que en el futuro logre una mayor y real integración social. Lo contrario suena a utopía, o lo que es lo mismo, es una acción que restringe sus potenciales posibilidades formativas. Porque de esto se trata de obtener el máximo, no de dotarle de unos mínimos.

La Sra. Inspectora recomendaba al colega que *“bajase el nivel de exigencia de sus clases para facilitar la participación de los niños y que adaptara los criterios de evaluación a sus posibilidades”*. En este caso, tenía razón también, son medidas que se deben adoptar. Pero también es cierto, que hay que tener en cuenta otras cuestiones didácticas. Bajar el nivel de exigencia de las clases puede favorecer, a priori, la integración de estos alumnos porque serán capaces de realizar más actividades, lo que ocurre es que cuando el desfase es muy grande, el nivel se baja tanto que el resto del grupo no alcanzan sus objetivos motrices y se aburren. Esta claro que hay un conflicto de intereses.

Nuestro sistema educativo se sustenta en principios como la compensación y la igualdad de oportunidades, entiendo que se ha de atender al más necesitado, en ello estoy totalmente de acuerdo. Pero compensar sin una lógica científica y pedagógica puede ser, como hemos visto anteriormente, una intervención que no logrará grandes cotas de compensación y que limitará las oportunidades de estos niños.

Para estos alumnos el apoyo o refuerzo específico en el plano psicomotriz es esencial, a mi juicio, más aún que en las áreas instrumentales, sobre todo cuando el déficit motriz está acompañado de otras deficiencias cognitivas o mentales. Como decía Piaget, el movimiento, en los primeros años de la vida del individuo, ayuda a construir el pensamiento. La inteligencia sensomotriz y psicomotriz son la antesala de esquemas de inteligencia más complicados, la lógica y la abstracción.

El modo de organizar la integración de estos alumnos es otra cuestión. Las clases de Educación Física con el resto de sus compañeros son necesarias para favorecer su integración social y porque a los otros les reporta la posibilidad de desarrollar una gran variedad de contenidos actitudinales y valores provocados por esta interacción. Es decir todos se enriquecen.

Pero también es necesaria una labor paralela de apoyo ejercida por el profesional de la Educación Física, que debe disponer de una preparación más específica en el plano motriz de la que pueda tener el compañero de Pedagogía Terapéutica, que refuerce los aspectos psicomotrices de una forma más intensiva e individualizada, ya sea en un pequeño grupo o de forma individual.

En estos casos las horas hay que sacarlas de algún sitio, se me ocurre varias ideas, por ejemplo, ¡qué narices hace un niño que apenas sabe leer y escribir en castellano aprendiendo un idioma extranjero! Volvemos a un conflicto de intereses. ¿Deseamos una formación mínima que no conduce a nada? o ¿preferimos una formación integral que parta de la autonomía personal y de la integración social y que pueda dar lugar a una formación en todos los ámbitos educativos más completa?

Sin conocimiento y control corporal hay poca autonomía personal, sin autonomía personal hay pocas posibilidades de integración social y de adquirir aprendizajes instrumentales, sin integración social hay pocas expectativas de llevar una vida que se aproxime a la "normalidad".

Estos alumnos tienen necesidades educativas especiales, y eso supone realizar adaptaciones curriculares, pero también requiere otro tipo de adaptaciones organizativas. Por tanto, en base a estas necesidades primarias de tipo motriz, en base a la autonomía organizativa y pedagógica de los centros y sobre todo en base a la mayor calidad de educación de estos alumnos, querido colega tu labor está totalmente justificada.

3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

PIAGET, Jean (1969): *Seis Estudios de de Psicología*. Seix Barral, Barcelona.

PIAGET, Jean (1976): *El mecanismo del desarrollo mental*. Nacional, Madrid.

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

“EL DEPORTE COMO ELEMENTO EDUCATIVO INDISPENSABLE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA”

Antonio Rafael Corrales Salguero

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Maestro Especialista en Educación Física
E-mail: corralesgastor@hotmail.com
España

RESUMEN

El deporte se ha convertido en un lenguaje universal, pero para lograrlo se le ha dado cada vez más importancia a un aspecto específico de éste, la competición, en perjuicio de sus elementos lúdicos y educativos.

Prácticamente en todas las civilizaciones, el concepto de actividad física y deporte ha ido paralelo a las costumbres educativas y sociales, como vehículo de los contenidos que a la sociedad le ha interesado transmitir. En este artículo nos centramos en el elemento educativo que posee el deporte, en el poder que este tiene como transmisor de valores, pasando antes por el origen del concepto y las características que debe tener para considerarse educativo.

PALABRAS CLAVE:

Deporte educativo, iniciación deportiva, enseñanza del deporte, valores.

INTRODUCCIÓN.

El deporte es considerado en la actualidad como un fenómeno cultural universal y las formas de éste no han sido siempre las que nosotros conocemos. Fueron directamente influidas por la naturaleza cambiante de las civilizaciones, y como anuncia Paredes (2003), es complejo establecer la frontera entre algunos juegos y deportes, pues muchos de los deportes actuales fueron juegos del pasado y si nos proyectamos hacia el futuro es probable que algunos de los juegos, que hoy consideramos simples pasatiempos, adquieran la categoría de deporte, y como señala Velázquez (2001), la extensión y mutación social que ha sufrido el deporte ha sido tal que en muy poco tiempo ha evolucionado desde la práctica casi exclusiva por parte de la clase aristócrata y elitista hasta su diversificación y a su extensión a todas las capas sociales.

La perspectiva tradicional presenta al deporte, con sus múltiples y variadas expresiones como una de las actividades sociales con mayor arraigo y capacidad de convocatoria, como un elemento esencial del sistema educativo que contribuye al mantenimiento de la salud, de corrección de los desequilibrios sociales, y a mejorar la inserción social y fomentar la solidaridad. Este punto de vista, actúa como un determinante en la calidad de vida de los ciudadanos en la sociedad contemporánea (Quiroga, 2000).

La actividad deportiva dentro de la escuela ha de estar dotada de un carácter inequívocamente educativo y, como establece Sánchez Bañuelos (2000), la práctica deportiva constituye uno de los fenómenos sociales de más envergadura dentro de las sociedades avanzadas contemporáneas. De forma, que las condiciones para que se lleve a cabo la experiencia deportiva personal, se producen en el entorno social en el que todos nos encontramos inmersos, por lo que podemos decir que el deporte y su práctica se constituyen como elementos significativos de la experiencia vital del individuo y del colectivo.

El deporte según Noguera (1995) es más que una práctica física, o una forma de canalizar el tiempo libre y los momentos de ocio, es un elemento educativo que constituye un importante fenómeno social.

Evidentemente el deporte educativo no puede quedar al margen de este hecho social tan importante, entendiéndolo éste no sólo como un medio de transmitir y de enseñar valores culturales, sino como una herramienta muy importante para la formación integral del individuo, que es lo que persigue la educación. La presencia del deporte en las clases de Educación Física permite aprovecharlo como medio educativo, aportando unas condiciones especiales a los objetivos más exigentes de la educación. Es decir, como escuela de valores, como un camino adecuado para aprendizajes de carácter social y afectivo y cómo ayuda a la madurez psicológica y al desarrollo armónico del cuerpo. Por lo tanto, en la escuela, intentaremos una aproximación del alumno a las diferentes prácticas deportivas a través de la iniciación deportiva, escogiendo las que más se acerquen a sus intereses y a sus posibilidades y limitaciones. Es importante preparar al alumno para que lleve una vida activa y deportiva y que adquiera una conciencia crítica respecto a lo que significa la práctica deportiva en la sociedad actual.

Finalmente debemos de tener presente que el deporte no es educativo por sí mismo, sino que tiene que cumplir unas orientaciones y condiciones básicas para llegar a serlo.

ORIGEN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL DEPORTE

Son numerosos los autores que han tratado en las últimas décadas el deporte desde diferentes perspectivas científicas (Hernández Moreno, 1987; Hernández Mendo, 1999; Sampedro, 1996;...). Así, apoyándose en varios autores prestigiosos (Mandell, 1986; Barbero González, 1993 y Bordieu, 1993), Velázquez (2000, 2001), afirma que el origen del deporte parece originarse, según consenso entre autores, en las “schools” y “clubs” ingleses del siglo XIX, donde se educaban los hijos varones de las elites sociales. El proceso de transformación de juegos y pasatiempos acaecidos en esas instituciones durante las primeras décadas de siglo generó lo que hoy conocemos como deporte.

Existen multitud de teorías acerca del posible origen del deporte. Entre ellas destacamos (Velázquez, 2001):

- La teoría de Carl Diem (1966). Para este autor el deporte moderno en Inglaterra deben vincularse a las características peculiares de sus habitantes. En efecto, este autor destaca las características del pueblo inglés, las cuales, desde su punto de vista, han influido directamente en el surgir del deporte moderno, como, por ejemplo, su carácter emprendedor, el gusto por las apuestas, el aprecio e importancia otorgada a la fuerza física y a su demostración.
- Mandell (1986), por su parte, se aleja del planteamiento propuesto por Diem al descartar expresamente la idea de que las causas de la génesis y la relevancia que ha adquirido el deporte inglés puedan atribuirse a las características idiosincrásicas de los ingleses. Para este autor la explicación de tales hechos debe situarse, sobre todo, en torno a las características geo-políticas de Inglaterra, las cuales determinaron unas condiciones sociales y económicas especiales respecto al resto de los pueblos de Europa.
- Norbert Elias (1992) arguye que el origen y génesis del deporte se debe a la aparición del proceso civilizador de la sociedad inglesa, y más concretamente, considerando la vinculación entre el desarrollo de la estructura de poder en la Inglaterra del siglo XVIII y el modo en que evolucionaban los pasatiempos tradicionales e iban incorporando las características de lo que hoy conocemos como deporte.
- Para Bordieu (1993) las principales causas de la génesis y del desarrollo del deporte se debe a partir de las necesidades educativas de las clases sociales dominantes y del significado con que se concibió la práctica deportiva entre las mismas.

Siguiendo a Morales y Guzmán (2000) podemos señalar que el origen etimológico del concepto deporte proviene del latín "de-portare" apareciendo por primera vez en el medievo. De la forma verbal "deportar" surge el sustantivo "depuerto" y es trasladado por los normandos a Inglaterra hacia el siglo VIII con la forma "deport" o "disport". Posteriormente los ingleses lo abreviaron acuñando la voz "sport" aplicándolo tanto para actividades como la caza y la pesca como para indicar recreo o diversión.

Desde su resurgimiento hace dos siglos en Inglaterra, han proliferado multitud de definiciones sobre el término deporte, como nos dice Blanchard y Chesca (1986) y Olivera (1989), hasta finales del siglo XIX el concepto hacía principal referencia al aspecto recreativo, y posteriormente, y durante todo el siglo XX el concepto deporte ha estado asociado al aspecto competitivo y de actividad física realizada con deportividad.

Dada la gran cantidad de definiciones y autores que nos hablan del concepto deporte, anunciaremos sólo las que consideramos más relevantes, así tenemos:

- La definición que nos da el Barón Pierre de Coubertin (citado por Giménez, 2003), en la que nos define al deporte como *"iniciativa, perseverancia, intensidad, búsqueda del perfeccionamiento, menosprecio del peligro"*.
- Citando la definición de José María Cagigal (1979), éste define el deporte como *"Diversión liberal, espontánea, desinteresada, expansión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicios físicos más o menos sometidos a reglas"*.
- Pierre Parlebas (1988) define el deporte como *"una situación motriz de competición reglada e institucionalizada"*.
- Siguiendo al Consejo de Europa en la Carta Europea del Deporte (1992, citado en Martos, 2002) se entiende por Deporte como *"todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física o psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles"*.
- Hernández Moreno (1994) dice que *"el deporte es una situación motriz, lúdica, de competición reglada e institucionalizada"*.
- Gómez Mora (2003), lo define como *"actividad lúdica sujeta a reglas fijas y controladas por organismos internacionales que se practica de forma individual y colectiva"*.
- El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2004), se aproxima al término indicando que es una *"actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas"*.

Existen otras definiciones, pero ninguna recoge el sentido de todas las concepciones de lo que hoy se entiende por deporte, que lleva implícito:

- Vinculación al hecho lúdico deportivo.
- Organización.
- Ejercicio físico-salud-calidad de vida.
- Fortalecimiento para la vida.
- Resultado.
- Entrega hacia una performance.
- Progreso en la expresión de la propia personalidad y en las actitudes vinculaciones sociales.

La idea de deporte tiene múltiples perfiles por lo que es muy difícil encajarlo en una sola categoría, de ahí que el deporte deba cambiar dependiendo del marco donde nos movamos. Así el deporte en la escuela debe tener unas características bien diferenciadas del deporte de alta competición. En esta misma línea, Romero (2004), destaca la evolución del deporte hacia planteamientos más flexibles y abiertos generando la apertura de tres vías deportivas bien diferenciadas:

- Deporte para todos como el deporte ligado a la actividad física saludable, recreación, ocio, tiempo libre, diversión....
- Deporte rendimiento orientado hacia la competición y perfectamente institucionalizado.
- Deporte espectáculo orientado al entretenimiento y a la diversión pública que entiende al deporte como fenómeno de masas y aclamación.

EL DEPORTE EDUCATIVO

El deporte, actividad caracterizada por la realización de ejercicio físico, la presencia de competición con uno mismo o con los demás, la exigencia de unas reglas para su desarrollo, y su componente lúdico, se convierte en un excelente medio educativo para el individuo durante su período formativo, ya que desarrolla la capacidad de movimiento, habitúa a la relación con los demás y a la aceptación de las reglas, a la vez que estimula la superación.

Para que nos sirva como medio de aprendizaje, debe quedarnos claro desde el principio que este deporte escolar debemos entenderlo siempre desde un punto de vista formativo. Siguiendo a Blázquez (1995), el deporte educativo “*constituye una verdadera actividad cultural que permite una formación básica, y luego, una formación continua a través del movimiento*” y esta forma de deporte propone una búsqueda de metas más educativas y pedagógicas aplicadas al deporte de iniciación, y se aparta de los aspectos competitivos del deporte. Por lo tanto, el objetivo es permitir el desarrollo de las aptitudes motrices y psicomotrices en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de la personalidad.

Es evidente que desde el principio entenderemos el deporte como un contenido más de la Educación Física, por lo que debe ayudar a cumplir los objetivos de ésta, situarse dentro de cualquiera de los bloques de contenidos y respetar la metodología a seguir. Para poder utilizar el deporte como un contenido más en la formación motriz en la escuela, éste debe cumplir una serie de características que le harán ser un gran instrumento educativo.

Contreras (1989) establece que el deporte no es educativo por sí mismo, sino que será la metodología que utilicemos en su enseñanza, las condiciones en las que se desarrolle, lo que hará que nos pueda servir como instrumento educativo. Será el profesor el que liberará al deporte de sus características no educativas como el elitismo, la falta de coeducación, la excesiva importancia del resultado o la especialización temprana para que pueda ser utilizado como un contenido educativo en nuestras clases de Educación Física.

Díaz Suárez (1995) añade que el deporte bien utilizado nunca se podrá poner en duda como medio educativo, de recreación o esparcimiento y para acrecentar o mantener la salud.

En estrecha relación con el deporte educativo tenemos el deporte en edad escolar que según Le Boulch (1996) debe favorecer y orientar la evolución y maduración del individuo. En especial la educación por el movimiento debería ocupar un lugar privilegiado en la educación primaria.

De esta forma se busca el óptimo desarrollo del niño como ser en la sociedad. En la escuela al ser el lugar donde debe florecer la personalidad, y donde se pueden llegar a crear hábitos de vida, tanto físicos como psicológicos y sociales, se debe hacer hincapié sobre la educación de éstos. Si toda esta evolución que comienza en la infancia se realiza dentro de un ámbito recreativo y físico, su desarrollo social e intelectual se desarrollará de manera más satisfactoria.

A través del deporte en la escuela el alumno puede superar diversas dificultades de aprendizaje concernientes a otras áreas mediante el trabajo de la lateralización, orientación, dominio del tiempo, habilidad manual y equilibrio.

Continuando con la idea de Le Boulch (1996) entendemos que uno de los medios para alcanzar el dominio de las dificultades a las que el adulto se debe enfrentar en el ámbito de su trabajo, del ocio y de la vida social, es mediante el movimiento. Y comenzar desde la infancia educando a través del movimiento puede hacerle al adulto un futuro mejor.

Haciendo mención a las características que debe cumplir el deporte para considerarse educativo serán:

- Según Fraile (1997):
 - ▶ Desarrollar hábitos higiénicos y conductas saludables.
 - ▶ Relacionarse con la formación en valores y actitudes positivas vinculadas con la práctica deportiva.
 - ▶ Adoptar una actitud crítica ante el consumo de los escolares.

- ▶ Las metas y los objetivos deben ser coincidentes y complementarios de la E.F escolar.
 - ▶ Contribuir como medio educativo para la formación integral.
 - ▶ Mejorar las habilidades motrices y capacidades perceptivas.
 - ▶ Trabajar de forma polivalente para evitar la especialización prematura.
 - ▶ Primar la cooperación por encima de la competición.
 - ▶ El técnico actuará como educador
- Según Giménez y Castillo (2001) haciendo mención a las indicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia al referirse al deporte educativo serán:
 - ▶ Tendrá un carácter más abierto, dirigido a todos aquellos que quieran participar, evitando las discriminaciones por razón de nivel, sexo, u otras.
 - ▶ Tendrá unos objetivos más globales, no solo motrices. De esta forma contribuiremos a entender el deporte como parte de la educación de forma mucho más global.
 - ▶ Tendrá unos planteamientos que superen la excesiva importancia que se le suele dar a los resultados, buscando otros aspectos importantes que el deporte puede ofrecer y que van a ser más útiles y educativos en la formación de nuestro alumnado.
 - Para Feu (2000) las características que puede y debe tener un deporte para contribuir a la educación y formación de los sujetos que se inician serían que:
 - ▶ Fomente la autonomía personal
 - ▶ No discrimine y participen todos
 - ▶ Enseñe a ocupar el tiempo de ocio con actividades físico deportivas
 - ▶ Ofrece diversión y placer en la práctica
 - ▶ Utilice una competición enfocada al proceso
 - ▶ Favorezca la comunicación, expresión y creatividad
 - ▶ Establezca hábitos saludables de práctica deportiva
 - ▶ Enseñe a valorar y respetar las propias capacidades y las de los demás
 - ▶ Mejore la condición física y las habilidades motrices básicas y específicas
 - ▶ Permita la reflexión y la toma de decisiones

Por otro lado, para llevar a cabo la enseñanza del deporte con un sentido educativo es necesario determinar sus componentes de mayor potencial formativo y aplicar un planteamiento didáctico que permita desarrollarlos adecuadamente. Según Sánchez Bañuelos (1996), estos componentes son los siguientes:

1. Componente lúdico. El sentido lúdico es una característica humana que acompañará al hombre a lo largo de toda su vida. Mediante el juego, entre otras cosas, aprendemos a comprender mejor la realidad, a comunicarnos con los demás y a habituarnos al mundo adulto.

2. **Componente agonístico.** La competitividad bien orientada durante la iniciación deportiva puede ser enriquecedora, ya que desarrollará la capacidad de superación del individuo y diversas actitudes. La cooperación-competición, está siempre presente en la sociedad actual, incluso en el deporte, por tanto, a través de éste puede vivenciarse de una forma fingida y simbólica, sin la trascendencia de la vida real.
3. **Componente normativo.** El deporte es un medio muy adecuado para el aprendizaje de las normas y las reglas, importantísimo para el buen funcionamiento de la sociedad. El cumplimiento de las normas es la base de la convivencia y del respeto a los demás.
4. **Componente simbólico.** A través del deporte el individuo se tiene que enfrentar de manera simbólica a determinados aspectos de la realidad que no son agradables.

Si se tiene en cuenta que es sobre todo el contexto el que determina el carácter del deporte, este deber ser contemplado muy próximo al juego y alejado de la finalidad de ganar por encima de todo. Como dice Seirul-lo (1995), la actividad deportiva sólo puede acceder a niveles educativos cuando en su planteamiento tenga como referencia a la persona que la realiza y no el posible resultado.

El objetivo no es el deporte, sino quién lo practica; no el movimiento, sino el escolar que se mueve; no el deporte, sino el deportista (Blázquez, 1995).

EL DEPORTE COMO TRANSMISOR DE VALORES

Si una de las funciones de la Educación es la de reproducción de los valores sociales dominantes, a cuyo fin sirven los contenidos educativos, sería absurdo renunciar al deporte como tal, dada su potencialidad para convertirse en vehículo transportador de los mencionados valores. En este sentido, la posibilidad de integrar los contenidos de la Educación Física y especialmente los de la práctica deportiva, en la formación y educación en valores de los escolares se convierte en una necesidad constante entre los profesionales de la Educación Física en los últimos años.

Como ya se ha planteado en distintos trabajos (Castejón, 1995; Romero, 2004; o Giménez, 2003), lo realmente relevante no va a ser el contenido que utilicemos en la educación psicomotriz de los escolares, sino como abordemos todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Durante mucho tiempo se ha considerado la práctica deportiva como una excelente vía de promoción y desarrollo de los valores sociales y personales, y son muchos los autores que han manifestado su convencimiento en relación con esta idea, pero como dice González Lozano (2001), los pedagogos y todos los profesionales de la educación coinciden en afirmar que el deporte es un lugar privilegiado para una educación humanizadora, es decir, para favorecer el crecimiento y la maduración integral del joven...y este puede ser portador simultáneamente de valores y de contravalores o antivalores. A este respecto,

Blázquez (1986), Devís (1996) y Sánchez Bañuelos (1996), entre otros coinciden en manifestar que el deporte no es ni bueno ni malo, es el contexto el que determina su carácter; que puede desarrollar tanto el espíritu de equipo como engendrar el espíritu individualista, educar el respeto a la norma como el sentido de la trampa. Por ello, es necesario determinar las condiciones pedagógicas que permiten convertir el deporte en una actividad educativa auténtica.

Gutiérrez Sanmartín, (1995) reconoce en el deporte un contexto de alto potencial educativo para la adquisición de valores y desarrollo de actitudes socialmente necesarias.

En la actualidad, los valores educativos del deporte son aceptados mayoritariamente, aunque también sean con frecuencia criticados, no sin razón, por el uso excesivo que en ocasiones se hace de la competición. Los diferentes autores coinciden en la existencia de una serie de valores inherentes a la práctica deportiva. La mayoría de ellos se centran inexorablemente en aquéllos que son positivos, deseables,... en su afán por argumentar el valor educativo de la Educación Física. Ahora bien, sí difieren en el número de los mismos. Seirul-lo (1995; en Blázquez, 1995) reconoce tres, el agonístico, el lúdico y el hedonístico. Por su parte Acuña (1994; citado por Gómez Rijo, 2001), distinguiría por un lado la obtención de marca, la victoria y la superación, y por otro, más próximo a los intereses educativos, a la diversión, el entretenimiento y el mantenimiento físico. Mc Hugh (1995; citado por Gutiérrez Sanmartín, 2003) considera aprender a depender unos de otros, aumentar la autoestima y la autoconfianza, desarrollar la persona al completo y adquirir una buena deportividad y construir un sentimiento de responsabilidad y de trabajo en equipo, todos ellos, en palabras de Gutiérrez Sanmartín (2003) cualidades que la mayoría de la gente considera como valores sociales.

Los valores extrínsecos a la práctica deportiva están determinados por nuestra cultura. Estos valores y su desarrollo dentro de los currículos educativos actuales se sitúan en los temas transversales. Como dice Gómez Rijo (2001), los valores extrínsecos son aquellos que "desde fuera" le atribuimos a la práctica deportiva. No son, al contrario que los intrínsecos, los que el sujeto experimenta durante la realización del mismo; son los que culturalmente podemos encontrar en ellos. Dependiendo, pues, de la sociedad y/o cultura en la que se practiquen representarán uno u otro ámbito del hombre.

Algunos de ellos serían educación moral y cívica, educación para la paz, educación del consumidor, educación para la salud, educación ambiental, educación vial, coeducación, educación intercultural, educación sexual,..., todos ellos recogidos en el artículo 27.2 de la Constitución Española, donde se afirma que *"la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto de los principios democráticos de convivencia y los derechos y libertades fundamentales"*. Con ellos se pretende fomentar y transmitir la cooperación, el respeto a los demás, la no discriminación por razones de sexo, edad, cultura,..., la generosidad, entre otros. O sea, aquéllos que la sociedad determina como deseables. Como vemos, la mayoría de éstos son atribuidos, sin más, a la práctica físico-deportiva. Por ello, se convierte el área de Educación Física en idónea para transmitirlos (Contreras, 1998).

Para finalizar este apartado, enunciaremos algunos de los hábitos, valores y actitudes que deberían presidir la práctica deportiva escolar según VV.AA. (2002):

- El deporte puede ser un instrumento que contribuya a la adquisición de habilidades sociales en los individuos. La mejor forma de asegurar la participación de los jugadores es, como de hecho se recoge en algunos reglamentos deportivos adaptados, recoger en las normas la obligación de participación.
- El deporte será un correcto medio de socialización cuando pueda ser practicado por todos los niños y niñas que así lo deseen y no sean excluidos por razones de aptitud física ni motriz. Es necesario actuar para modificar determinados aspectos de la práctica deportiva y así recuperar el auténtico deporte preventivo y socializador.
- Los educadores, deben favorecer aspectos que repercuten en las habilidades sociales mediante conductas que faciliten las relaciones entre los participantes, fundamentalmente propiciando acciones de solidaridad y tolerancia. Nos referimos a un contexto educativo o escolar en el que lo que debe predominar es la formación integral del niño y no otros aspectos que pueden desarrollarse en etapas posteriores.
- Respeto a la norma, al árbitro y a los contrarios. Si el educador con su actitud asegura que las normas son claras y concretas para que los jugadores reconozcan con precisión el cumplimiento de éstas, y además, es sincero con los niños que tiene bajo su responsabilidad se evitará que los individuos disfracen su comportamiento para agrado.
- El diálogo como capacidad básica de todo ser humano y fuente de resolución de conflictos sociales requiere también de un aprendizaje. Para el diálogo efectivo y que contribuya a la mejora de la educación integral de las personas es necesario una pauta fundamental, la serenidad, el sosiego y la tolerancia.
- Compartir es una forma de participar con otros en una actividad. El deporte proporciona esta participación, pero como mencionamos anteriormente el estilo de vida de la sociedad contemporánea inmersa en la competitividad y en el hecho de alcanzar retos inigualables, en muchas ocasiones desvía la educación de hábitos en los que se acepten a las personas tal y como son y cooperemos en actividades concretas, y además, admitamos la cooperación de otros.

Finalizando, la utilización del deporte como elemento formativo se va a justificar principalmente por tres causas:

1. Las características del deporte educativo, donde podemos observar los aspectos positivos que el deporte bien utilizado como medio. El deporte educativo que proponemos va ayudar a la educación integral de nuestros alumnos/as. A través del deporte vamos a mejorar todos los ámbitos de la persona: cognitivo, afectivo, social y motriz.

2. Las características de nuestros alumnos/as van a ser las adecuadas para poder iniciar el proceso de iniciación deportiva. Los alumnos van a ir superando las deficiencias de la etapa anterior: globalismo, egocentrismo, etc., haciendo posible el inicio del trabajo de habilidades específicas sencillas de diferentes deportes.
3. Como afirma Kirk (1990), la importancia que el deporte tiene a nivel social, su repercusión y su valor como transmisor cultural no tiene duda hoy día. Y como también manifiesta Contreras (1996) indicando que los juegos deportivos son una importante manifestación práctica de la cultura de un país.

CONCLUSIONES

El juego y el deporte constituyen un objetivo general del área de Educación Física, porque permiten enfocar al alumnado hacia la autonomía y la sociabilidad, sin descuidar que también a través de ellos se contribuye a la adquisición de los patrones de movimiento.

Deberemos evitar la especialización temprana y la organización y fomento del deporte escolar competitivo, potenciando, al menos con el mismo empuje y con los mismos recursos, el deporte con carácter lúdico, recreativo y abierto a la participación de todos y todas.

La actividad deportiva debe desarrollarse en un marco general en el que ante todo, se busque la participación, diversión, creatividad, etc., y que tenga por finalidad el desarrollo integral de la personalidad, sin limitarse a la mejora de habilidades motrices.

También y haciendo mención a Izquierdo (1996), será necesario que las reglas de juego puedan ser modificadas para favorecer la participación más igualitaria y que se favorezcan conductas de colaboración frente a las de competición.

Finalmente y por el concepto educativo planteado en el artículo, hay que ayudar al alumnado a reflexionar sobre sus prácticas deportivas, sobre sus logros y sentimientos respecto al deporte, para colaborar a descubrir el conocimiento que ellos tienen de sí mismo, facilitando su educación integral como persona.

BIBLIOGRAFÍA

Blanchard, K. y Cheska A. (1986). Antropología del deporte. Barcelona: Bellaterra.

Blázquez, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.

Blázquez, D. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: INDE.

- Cagigal, J. M. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Castejón, (1995). *Fundamentos de la iniciación deportiva y las actividades físicas organizadas*. Madrid: Dykinson.
- Castejón, F. (2003). *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Sevilla: Wanceulen.
- Contreras, A. (1989). *El departamento de E.F. y Deportes*. En AA.VV. *Bases para una nueva dcaación Física*. Zaragoza: Cepid.
- Contreras, O. (1996). *El deporte educativo (I). Algunas controversias sobre el carácter educativo del deporte*, en Díaz Suárez, A (comp.): *El deporte en Educación Primaria*. Murcia: Diego Marín.
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física: Un enfoque constructivista*. Barcelona: INDE.
- Devís Devís, J. (1996). *Educación Física, deporte y currículum. Investigación y desarrollo curricular*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Díaz Suarez, A. (1995). *La iniciación deportiva dentro del D.C.B*. *Revista de E.F.* N° 58, pp. 27-33.
- Feu, G. (2000). *Las actividades extraescolares en la escuela primaria. Una propuesta para llevar los programas de las Escuelas deportivas a los Centros Escolares*. En *Actas del I Congreso Nacional de Deporte en edad escolar*, pp. 323 -335. Dos Hermanas, Sevilla.
- Fraile, A. (1997). *Reflexiones sobre la presencia del deporte en la escuela*. *Revista de Educación Física*, N° 64. 5-10.
- Giménez, F. J. y Castillo, E. (2001). *La enseñanza del deporte durante la fase de iniciación deportiva*. *Lecturas: educación física y deportes*. *Revista digital*. Año 6, N° 31. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd31/id.htm>
- Giménez, F.J. (2003). *El Deporte en el marco de la Educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Gómez Mora, J. (2003). *Fundamentos biológicos del ejercicio físico*. Sevilla: Wanceulen.
- Gómez Rijo, A. (2001). *Deporte y moral: los valores educativos del deporte escolar*. *Lecturas: educación física y deportes*. *Revista digital*. Año 6. N° 31. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd31/valores.htm>
- González Lozano, F. (2001). *Educación en el deporte. Educación en valores desde la educación física y la animación deportiva*. Madrid: CCS.
- Gutiérrez Sanmartín, M (1995). *Valores sociales y deporte*. Madrid: Gymnos.

Gutiérrez Sanmartín, M. (2003): Manual sobre valores en la educación física y el deporte. Barcelona: Paidós.

Hernández Moreno, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona: INDE.

Izquierdo, E. (1996). Hacia un tratamiento cooperativo de los deportes colectivos en la ESO. Curso de verano del INEF de Castilla y León. León.

Kirk, D. (1990). Educación física y currículo. Valencia: Universidad de Valencia.

Le Boulch, J. (1996). La educación por el movimiento en la edad escolar. Barcelona: Paidós.

Martos, P. (2002). El sistema turístico-deportivo de las estaciones de esquí y montaña españolas. Granada: Editorial Universidad de Granada.

Morales, A y Guzmán, M. (2000). Diccionario temático de los deportes. Málaga: Editorial Arguval.

Nogueda, I. (1995). Enseñanza del deporte y Educación Física. *Perfiles Educativos*, N° 68. Universidad Nacional Autónoma de México. México D. F.

Olivera, J. (1989). Reflexiones sobre el origen del deporte. *Apunts*, N° 33. Barcelona.

Paredes, J. (2003). La teoría del deporte. Sevilla: Wanceulen.

Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.

Quiroga, S. (2000). Democracia, comunicación deporte popular y cultura. *Lecturas: educación física y deportes*. Revista digital. Año 5, N° 18. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd18a/democ.htm>

Romero, S. (2004). Padres, Deporte y Educación. En libro del III Congreso Nacional de Deporte en edad escolar. Noviembre 2004. Patronato municipal de Dos Hermanas. Sevilla.

Sánchez Bañuelos, F. (1986): Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. Madrid: Gymnos.

Sánchez Bañuelos, F. (2000). Análisis del deporte en edad escolar. Una alternativa para el futuro. En libro del I Congreso Nacional de Deporte en edad escolar. Noviembre 2000. Sevilla: Patronato Municipal de Dos Hermanas.

Seirul-Lo, F. (1995). Valores educativos del deporte. En Blázquez (1995): La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: INDE.

Velázquez, R. (2000). ¿Existe el deporte educativo?. Un ensayo en torno a la supuesta naturaleza educativa del deporte; en La Formación inicial y permanente

del profesor de Educación Física. Actas del XVIII Congreso Nacional de Educación Física. Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca.

Velázquez, R. (2001). Acerca de la popularización del deporte y de los nuevos deportes. *Lecturas: educación física y deportes*. Revista digital. Año 7, N° 38. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd38/popul.htm>

Velázquez, R. (2001). El deporte moderno. Consideraciones acerca de su génesis y de la evolución de su significado y funciones sociales . *Lecturas: educación física y deportes*. Revista digital. Año 7, N° 36. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd36/deporte.htm>

VV.AA. (1993). Carta Europea del Deporte 1992; Ministros europeos responsables del deporte. Consejería de Turismo y Deporte. Málaga: IAD.

VV.AA. (2002). Función social del deporte escolar. El entrenador del deporte escolar. *Lecturas: educación física y deportes*. Revista digital. Año 8, N° 45. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd45/escolar.htm>

Fecha de recepción: 18/5/2010

Fecha de aceptación: 28/5/2010

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

EL ACROSPORT: UNA PROPUESTA COOPERATIVA PARA EL DESARROLLO MOTRIZ Y ACTITUDINAL EN PRIMARIA

Raúl López Pintor

Maestro de Educación física

E-mail: ralopin@hotmail.com

Blog: <http://ralopin-educarfisica.blogspot.com/>
España

RESUMEN:

A través del presente artículo se presenta el acrosport como una propuesta para el desarrollo de contenidos del área de E.F. utilizando la cooperación y la creatividad. Los recursos dramáticos y escénicos, el matiz cooperativo y creativo que tienen las actividades realizadas en el Acrosport le dan un carácter enriquecedor, aspecto éste muy limitado a los contenidos propios de la Expresión Corporal y la Danza con unos códigos propios y cerrados. Se adjunta la presentación de una unidad didáctica para educación primaria, basada en el acrosport.

PALABRAS CLAVE:

Gimnasia colectiva, cooperación, creatividad, control postural, ayudas, integración, normas de seguridad.

1. EL MUNDO DEL ACROSPORT. CONCEPTO Y BREVE EVOLUCIÓN HISTÓRICA.

1.1 Concepto.

Según la IFSA, Federación Internacional de deportes acrobáticos, el acrosport se define como un deporte acrobático realizado con compañero o en grupo, mediante la combinación de pirámides humanas, saltos acrobáticos y elementos coreográficos, donde el cuerpo realiza varias funciones claramente determinadas (portor y ágil). Portor es la persona que sujeta y Ágil o “volteador” es la persona que realiza los elementos sobre el portor o es lanzado por él/ellos. (López Bedoya, J., Panadero, F. Vernetta, M. 1996)

1.2. Evolución histórica.

Tomando como base diversos estudios recogidos por López Bedoya, J., Panadero, F. Vernetta, M. 1996, resulta difícil determinar con exactitud en que momento surgen los ejercicios acrobáticos. Se tiene constancia científica, a través de estudios arqueológicos de que ya en Egipto se practicaban ejercicios acrobáticos.

Excavaciones arqueológicas en Grecia afirman que los antiguos griegos conocían los ejercicios acrobáticos, y fueron muy populares entre ellos los juegos con toros, sobre quienes hacían diferentes saltos acrobáticos realizando giros, volteretas, equilibrios, etc.

Ya en la edad media y el renacimiento, se produce un importante auge de estas actividades debido al interés por la práctica circense. Es en el renacimiento cuando los pedagogos comienzan a incorporar los ejercicios acrobáticos a la Educación Física.

A partir del siglo XVIII comienzan a aparecer en centro Europa, eventos lúdico-festivos basados en la realización de pirámides humanas y acrobacias, las llamadas “gimnastradas”. Este tipo de acontecimientos comenzaron a tomar un gran auge y fueron dando forma a lo que hoy conocemos como acrosport.

Hoy día, el acrosport es una disciplina deportiva incluida en la Federación Internacional de Deportes Acrobáticos, fundada 1973 e integrada en la Federación de Gimnasia desde 1999.

1.3. Roles del acrosport y elementos técnicos básicos.

▪ Roles: (Fodero y Furblur ,1989)

- **Acróbata o ágil.** Son aquellos que realizan los elementos más complicados (acrobacias) y trepan hacia las posiciones más altas de las pirámides.
- **Portor.** Es aquél que se sitúa como base, utilizando su cuerpo como apoyo. Éste puede ser estático o dinámico y las posiciones básicas del portor son: tendido supino (tumbado boca arriba), cuadrupedia (cuatro apoyos) y bípeda (de pie, dos apoyos).

- **Ayudante.** Su función es ayudar en las fases que lo requieran y adoptar una posición estética en la estructura final.
- **Aspectos técnicos básicos**
 - **Las presas de manos:** dentro de los aspectos técnicos necesarios para la construcción de pirámides o estructuras humanas, “las presas” o agarres de manos ocupan un lugar importante. Estas son utilizadas en la elaboración de todas las pirámides desde el principio hasta el final adoptando múltiples formas, facilitando su construcción y dando seguridad a las mismas. Por ello, se hace imprescindible realizar un apartado donde se incluyan las más comunes y apropiadas en función del tipo de pirámides o estructuras a realizar.(García, J. I. 1999).
 - ♦ **Presa mano a mano:** las manos se juntan en una posición estrechada como de saludo (darse la mano). Este agarre puede ser simple, cruzado doble o cruzado doble mixto (ver figuras), y se usan principalmente para empujar al compañero en el proceso de unión o formación de una “Pirámide o Estructura” y en menor grado, para sostenerlo en una posición de formación. El agarre doble mano a mano, se utiliza fundamentalmente para las acciones motrices de balanceos.
 - ♦ **Presa de Pinza:** se utiliza principalmente para sostener las figuras o posiciones adoptadas y en menor grado, para lanzar o empujar al compañero.
 - ♦ **Presa Mano-muñeca:** su utilización es exactamente igual que en la presa anterior de pinza.
 - ♦ **Presa Brazo-brazo:** esta presa es usada principalmente para sujetar una posición invertida. El que hace de base (portor) sujeta al que se sitúa encima en la unión del deltoides (hombros) y bíceps (brazos), mientras que el ejecutante de arriba (ágil) sujeta el brazo (tríceps) del portor.
 - **Entrelazado de muñecas y manos (plataforma / “banquina”):** esta presa es usada para trepar y sujetar en diferentes Pirámides y para lanzar (impulsar) en acrobacias a los ágiles. Se realiza por dos personas, una frente a otra; mientras una sujeta su propia muñeca izquierda con la mano derecha, se adelanta para agarrar la muñeca derecha del otro con la mano izquierda.
 - **Presa Mano-pie:** esta presa es utilizada fundamentalmente por el portor para sostener al ágil que se encuentra encima en la cúpula en una posición de equilibrio estático. Este agarre se debe de realizar en la parte trasera del pie.
- **Otros aspectos técnicos a tener en cuenta. (Fodero y Furblur ,1989)**
 - **Posiciones básicas del “portor”:**
 - ♦ **Posición bípeda:**

Para una mayor estabilidad, el portor en el momento de suministrar la asistencia al ágil, aumenta su base de sustentación abriendo, de manera óptima, los apoyos del suelo. Baja su centro de gravedad y reduce al máximo sus brazos de palanca.

Posteriormente, extiende sus piernas con los pies abiertos a la anchura de los hombros manteniendo su espalda recta en línea con las piernas.

Cuando el “portor” está manteniendo al “ágil” en una posición de pie sobre sus hombros, la insistencia en una buena colocación de espalda tan recta como sea posible aumenta para prevenir una tensión innecesaria en la columna.

♦ Posición de rodillas (cuadrupedia)

En esta posición los brazos y muslos deben de permanecer extendidos y alineados perpendicularmente; las rodillas estarán paralelas con una separación similar a la anchura de los hombros; la espalda estará plana y los dedos de las manos abiertos mirando hacia adelante.

♦ Posición tumbada supina

Es esencial en esta posición, que la pelvis se encuentre metida hacia adelante de forma que la espalda quede totalmente recta en el suelo. Por tanto, es importante evitar que los alumnos en esta posición desplacen la pelvis hacia atrás y arqueen la espalda, ya que pueden sobrecargar la zona lumbar

- Posiciones básicas del “ágil”: en cuanto a estas posiciones, indicar dos aspectos fundamentales:

♦ Los apoyos sobre el portor:

Cuando el “ágil” asciende sobre el “portor” que se encuentra en posición bípeda, el peso del cuerpo debe de recaer sobre la pierna de sostén (pierna de apoyo) antes de que la pierna libre sea levantada. Además, el “ágil” debe de estar siempre ayudado en su ascensión apoyando sus manos y pies en las partes del cuerpo del “portor” que mejor soporten el peso hombros, cuádriceps. etc.

Si el “portor” está en cuadrupedia, el “ágil” deberá de apoyarse sobre las caderas o los hombros para que el peso del cuerpo esté mantenido sobre los muslos o los brazos, pero nunca sobre la espalda.

- ♦ El cuerpo como originario de giro: dentro de este apartado es importante distinguir dos funciones bien determinadas:

El cuerpo como plataforma de giros donde todos los movimientos giratorios posibles del “ágil” se producen gracias al apoyo en una o varias superficies corporales del “portor”, en diferentes planos y con ejes de apoyo diversos: hombros, abdomen, espalda. etc.

El cuerpo impulsor de giros, una de las funciones claves del “portor” es facilitar los giros al “ágil” mediante lanzamientos que faciliten su altura. Es incluso, uno de los elementos obligatorios dentro del Acroport de Competición. Entre todos los movimientos posibles del “portor” que ayudan al “ágil” a la realización de todas las combinaciones de giros se destacan por su eficacia las impulsiones de piernas y los empujes de los brazos. En la técnica de estos impulsos, los portores siempre han de flexionar sus piernas para lanzar con fuerza a los ágiles siendo las presas de manos más utilizadas: los agarres pies-manos y la presa mano a mano

2. POR QUÉ UTILIZAR EL ACROSPORT EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

2.1. Justificación.

El acroport tiene una serie de características cooperativas e integradoras que le convierten en un instrumento de gran valía en su aplicación dentro de las clases de Educación física.

Esta es una actividad en la que todos son “imprescindibles” para el desarrollo y consecución exitosa de la tarea.

Se evitan actitudes de discriminación y favorece la cooperación y la integración frente al espíritu competitivo del deporte.

El acroport ayuda a aprender y valorar, las posibilidades de su cuerpo, y el de los demás. También, puede ser un vehículo muy original para trabajar hábitos de higiene o de alimentación, a través de montajes escénicos de gimnasia colectiva.

Una de las características que definen la práctica del acroport es la creatividad; excelente instrumento para el desarrollo del rendimiento motor de los alumnos, mejorando de forma evidente cualidades físicas como la fuerza, flexibilidad o equilibrio.

2.2. Características que definen el acroport en Educación Primaria.

- **Creatividad:** Las acrobacias permiten un gran número de posibilidades a realizar por los niños, estas posibilidades dan lugar a la imaginación.
- **Cooperación:** Obviamente, en toda acrobacia se necesita de una ayuda para realizarla. Esto mismo es lo que permite la cooperación entre compañeros facilitando la incorporación de un gran número de valores.
- **Autosuperación:** Una vez metidos en el mundo de las acrobacias, es tal la motivación que despierta esta actividad, que los alumnos desean aprender más y más provocando la propia superación.
- **Autoestima:** La autoestima se favorece con una numerosa cantidad de actividades que hacen que quien las realiza se sienta importante y necesitado en el grupo. Para ello el maestro ha de utilizar refuerzos positivos y parte de su psicología.

- **Expresividad:** Toda acción en la que el elemento más importante sea el cuerpo y sus movimientos utiliza de la expresividad, un componente al que no se le da suma importancia y es fundamental para el desarrollo pleno del alumno.
- **Motricidad:** El movimiento y la motricidad van asociados ya que todo movimiento va acompañado de la parte motriz. Y en las acrobacias se manifiesta esto muy claramente ya que a la hora de realizarlas se utiliza tanto la fuerza como la agilidad, velocidad e incluso la resistencia.
- **Sociabilidad:** En las actividades donde se necesita del compañero para que puedan ser realizadas siempre va a existir la sociabilidad y la interacción entre compañeros.

2.3. Los valores sociales en el desarrollo de la actividad de acrosport.

Los aspectos relacionados con la sociabilidad son sin duda los mayores valores que conlleva la práctica del acrosport en la escuela. A través de esta actividad el niño afianza su relación con sus iguales, se preocupa por ellos, sintiéndose parte importante dentro del colectivo.

Como se ha explicado con anterioridad, el Acrosport es considerado como una disciplina deportiva colectiva. Lo que se plantea a los niños y niñas es que construyan figuras grupales.

Esto significa que en ningún caso, es una actividad que pueda llevar a cabo una persona sola sino que es necesaria la presencia de otros. Las figuras se construyen entre varias personas que aúnan sus esfuerzos.

Se deben considerar las figuras a realizar como estructuras en la que se dan una relación de fuerzas equilibrada, estable, armoniosa.

Pero esta estructura va más allá del aspecto meramente físico y motor. No es una estructura estanca sino que hay una relación dialéctica entre todos los componentes del grupo que deben buscar un objetivo común solamente alcanzable si actúan en conjunto.

Sobre esa estructura actúan fuerzas físicas, pero también el grado de confianza que hay entre sus componentes, la cohesión del grupo, su capacidad para elaborar proyectos propios y proyectos en equipo, los lazos afectivos y sociales que hay entre los niños y niñas que están en el grupo, etc.

Aspectos como la confianza, la empatía, la aceptación del rol dentro del grupo y el someterse a las reglas del mismo, la cohesión grupal, implicación por el bien del colectivo son valores sociales que subyacen de la práctica del acrosport

2.4. Normas de seguridad en la escuela.

La práctica del acrosport en la escuela es motivante, atractiva para los niños y de gran valor desde el punto de vista formativo. No obstante para un correcto desarrollo de esta actividad en el aula es necesario tener en cuenta una serie de medidas de seguridad. Estas medidas las trataremos desde una triple perspectiva. (García, J. I. 1999)

- **Información preventiva.** Destinada a trabajar aspectos como presentación de los participantes (ropa deportiva, no deslizante para evitar caídas, sin relojes pulseras, collares que puedan provocar enganches, cortes...), uso del espacio (contar con un espacio suficiente para que los grupos puedan trabajar, evitando invasiones y choques) explicación de la importancia de las ayudas y en que momento, Por último, explicación de los agarres, como colocarse (Los apoyos deben ser siempre sobre la prolongación del eje longitudinal de los segmentos, de forma que el peso caiga sobre el hueso y no en la mitad del mismo) límite de las cargas
- **Información técnica.** Será adecuado plantear actividades de exploración en las que los alumnos vayan descubriendo las posibilidades que los diferentes movimientos les ofrecen. El maestro encauzará estas actividades de exploración, siempre bajo los criterios de seguridad expuestos.
- **Información organizativa.** Distribución de grupos, ocupación del espacio, reparto de los diferentes roles, tiempo de práctica etc.

En esta primera parte hemos situado el acrosport como actividad física y el por que de su inclusión en la etapa de Educación Primaria. Ahora presentamos el desarrollo de una unidad didáctica en la que ponemos en práctica las ideas anteriormente expuestas.

3. UNIDAD DIDÁCTICA “ARQUITECTOS DEL MOVIMIENTO”.

3.1. Justificación:

El acrosport es una actividad motivante y novedosa para los alumnos y que puede ser de gran utilidad para conseguir el principal objetivo de la Educación Física, la educación integral de los alumnos. En estas edades en las que las diferencias sexuales, en cuanto a rendimiento, aun no existen, esta actividad constituye un planteamiento motivante para trabajar el desarrollo de las C.F.B. (Fuerza, Flexibilidad...) y la capacidades coordinativas (coordinación y equilibrio) Aparte de sus indudable valor como vehículo para conseguir los objetivos planteados en el currículum, el acrosport también es una actividad no sexista. De esta forma estaremos trabajando de forma coeducativa, trabajando en la igualdad y desechando cualquier tipo de sesgo sexista.

En definitiva El Acrosport (formación de figuras y pirámides humanas) es una actividad gimnástica adaptada al ámbito escolar que da la posibilidad al alumno de desarrollar su capacidad de invención y creatividad a nivel grupal, aumentando las posibilidades de rendimiento motor mediante la mejora de sus funciones de ajuste y control corporal y utilizando la riqueza expresiva del cuerpo y el movimiento como medio de comunicación y expresión creativa.

3.2. Ciclo/temporalización:

Como se ha mencionado con anterioridad, la unidad va dirigida al tercer ciclo, concretamente al primer nivel (5º de E.P). En cuanto a la temporalización se desarrollará entre la 4ª semana del mes de noviembre y 2ª semana del mes de diciembre, contando con un total de 7 sesiones, ocupando el quinto lugar dentro de la programación de las unidades didácticas.

En cuanto al por que de su ubicación en este momento, el acrosport debe desarrollarse en un lugar cubierto (pabellón, gimnasio) por lo que se consideró adecuado situar esta unidad en este momento aprovechando que son meses en los que las condiciones climáticas son adversas como norma general.

Esta unidad esta situada después de la unidad 4 “somos equilibristas”, en la que se trabajaron el equilibrio y la fuerza de manera genérica, aspectos básicos para el desarrollo del acrosport. De esta forma estaremos contribuyendo a una transferencia positiva de los aprendizajes

3.3. Objetivos.

Con el desarrollo de la presente unidad didáctica se pretenden conseguir una serie de objetivos que se desglosan por orden jerárquico en objetivos generales de etapa, objetivos generales de área y objetivos didácticos.

- **Objetivos de etapa.**

A través del desarrollo de la unidad didáctica “arquitectos del movimiento” se contribuye a la consecución de las capacidades expresadas en los siguientes objetivos de etapa.

i). Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación, para el aprendizaje y desarrollo personal y social, favoreciendo el espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

k). Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

▪ **Objetivos generales de área.**

5. Aprender a conocer sus limitaciones y posibilidades físicas, para saber regular, dosificar su esfuerzo, según la actividad que realice, valorando más el propio esfuerzo y la actitud que el resultado en sí.

7. Participar en juegos y actividades con los demás estableciendo relaciones equilibradas y de cooperación para alcanzar objetivos comunes y evitando la discriminación por características personales, sociales, sexuales y culturales, así como conductas violentas y actitudes de rivalidad en actividades competitivas.

13. Conocer y utilizar de forma responsable y crítica las TICs como instrumento de aprendizaje.

▪ **Objetivos didácticos.**

- Afianzar el equilibrio en diferentes posturas y situaciones.
- Continuar con el trabajo de fuerza y flexibilidad de forma genérica.
- Desarrollar las actitudes de cooperación y participación: lograr el respeto mutuo, aportar ideas para un trabajo común.
- Conseguir actitudes lúdicas no competitivas: vivir el proceso por mero placer, valorar el trabajo en grupo, etc.

3.4. Competencias básicas.

Según Lleidá (2007) y Blázquez (2009), la E.F. al igual que el resto de áreas curriculares, contribuye a la adquisición de las competencias básicas. En este sentido, a través del desarrollo de la unidad didáctica "Arquitectos del movimiento" se contribuye al desarrollo de las siguientes competencias:

▪ **Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico.**

A través del acrosport, el niño/a percibe su cuerpo en diferentes situaciones e interacciona con el medio con los compañeros mejorando su rendimiento motriz.

▪ **Competencia social y ciudadana**

El acrosport es una actividad colectiva basada en la cooperación para lograr objetivos comunes. En este contexto el desarrollo de relaciones de respeto, confianza, tolerancia, están garantizados.

▪ **Tratamiento de la información y competencia digital.**

Usando Internet y otras herramientas para profundizar los conocimientos del acrosport.

3.5. Contenidos.

- El acrosport. Presas y roles de la actividad
- Medidas de seguridad.
- Realización de actividades para afianzar el equilibrio y la fuerza de forma genérica
- Práctica de los diferentes tipos de presas mediante elevaciones, transporte de compañeros.
- Elaboración de figuras básicas por parejas y tríos. Posibilidad de cuartetos en función del trabajo y del aprendizaje del grupo.
- Manejo responsable de las TIC's en la búsqueda de información y elaboración de trabajos sobre el acrosport.
- Interés por conocer una nueva actividad física.
- Valoración del esfuerzo propio y de los compañeros con independencia del resultado.

3.6. Metodología.

Al ser una actividad novedosa y que entraña algo de complejidad, sobre todo al principio, se utilizará el mando directo. También en función del desarrollo de la unidad se podrá utilizar el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

En cuanto a la organización esta será variable. Se utilizarán agrupamientos por parejas, tríos dejando los cuartetos para la construcción de alguna figura grupal simple.

3.7. Atención a la diversidad.

En el curso se cuenta con tres ACNEAE: Marta, Santiago y Kasín. En relación a Marta, que padece hipoacusia leve, el profesor se situará cerca de ella a la hora de realizar las explicaciones de las distintas actividades. Por otro lado, proporcionaremos a Marta y al resto de los alumnos una ficha con las medidas de seguridad y las figuras a realizar. En algunas figuras mas complejas y debido a los leves problemas de equilibrio que presenta, esta alumna desempeñará el rol de ayuda en el desarrollo de la actividad. En este sentido explicaremos de forma pormenorizada al ayuda a realizar que podrá ser parada manual o ayuda de detección, para evitar accidentes y asistencia o ayuda manual de éxito. A la hora de intervenir, se explicará a la alumna el tipo de ayuda a realizar. Por lo que se refiere a Santiago y sus problemas de asma, se deberá tener en cuenta que el espacio de práctica este suficientemente libre de polvo y bien ventilado. En cuanto a Kasín se observará que realice las actividades de grupo actuando en muchos momentos con aquellos alumnos con los que no se suele relacionar normalmente.

3.8. Evaluación.

Al igual que en el desarrollo de todas las Unidades Didácticas, en la evaluación sugerida, se contemplan tres momentos:

- **Inicial.** La cual contempla dos fases: una práctica, para lo cual se utilizarán los resultados de la unidad anterior y la realización de juegos de equilibrio y fuerza para establecer el punto de partida. Otra teórica, para comprobar que conocen sobre el acrosport.
- **Continua.** Se llevará a cabo a través de la observación de la dinámica de las sesiones y se registrarán todas las incidencias y aspectos reseñables que surjan en un registro anecdótico. Los problemas que aparecerán con mayor facilidad estarán referidos a relaciones entre compañeros y a una inadecuada aplicación de estrategias y técnicas, por lo que polarizaremos nuestra atención en estos aspectos.
- **Evaluación final.** Se tendrán en cuenta los siguientes elementos:
 - Participación y colaboración en las actividades propuestas.
 - Conocimiento de las técnicas básicas del acrosport desarrolladas en la unidad.
 - Nivel de reflexión. A través de la elaboración del cómic “Belloto acróbata” que como en todas las Unidades Didácticas recogerá pequeñas reflexiones y comentarios de los alumnos.

El proceso de evaluación que se acaba de describir se concreta en los siguientes **criterios de evaluación** para la unidad:

- Identifica los diferentes roles a desempeñar dentro del acrosport.
- Ejecuta con seguridad las presas de manos.
- Tiene conciencia de su postura en cualquier situación, así como un control postural en situaciones de equilibrio estático.
- Evoluciona en el desarrollo de la fuerza, la flexibilidad y el equilibrio.
- Intenta superarse en cualquier tipo de actividad física, siendo consciente de sus posibilidades.
- Conoce las diferencias individuales en cada destreza, por lo que le importa más el esfuerzo que el resultado obtenido en la actividad.

3.9. Interdisciplinariedad.

La unidad didáctica “Arquitectos del movimiento” tiene relación directa con las siguientes áreas curriculares:

Área de Lengua: aprendizaje del vocabulario propio de la actividad (presa, portor, ágil...). Del mismo modo al finalizar la unidad trabajaremos la expresión escrita en el cómic resumen “Belloto”

Área de Expresión Artística: elaboración de murales con fotos de las figuras trabajadas en clase.

3.10.Desarrollo de las sesiones.

Las sesiones constituyen el último eslabón del proceso de la programación, donde se plasman en la práctica las intenciones educativas que planteamos en cada unidad didáctica. Como en todas las sesiones de la programación, esta estará compuesta por:

- Momento de encuentro
- Momento de aprendizaje motor
- Momento de reflexión.

SESION 1.

▪ Objetivos.

- Presentar la actividad del acrosport.
- Plantear las actividades multimedia relacionadas con el acrosport.

▪ Actividades.

- Visualización de video dco. sobre el acrosport.
<http://www.youtube.com/watch?v=4zvrpt04GxY>
- Presentación de la webquest “Acrosport”
http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w5.php?id_actividad=87689&id_pagina=5
- Explicación de las medidas de seguridad en relación al acrosport.

SESION 2.

▪ Objetivos.

- Afianzar el equilibrio y la fuerza de forma genérica.
- Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de estas cualidades como base del acrosport.

▪ Actividades.

- Ejercicios planteando diferentes posiciones de equilibrio.
- Juegos de equilibrio y fuerza “La llevas en equilibrio” “La hora de las parejas”, a la señal de “parejas”, cada alumno busca a su pareja, la carga de la manera que quiera y la lleva al fondo de la pista.¿a ver a quien se le ocurre la forma mas original de llevar a su pareja, “Las carretillas” Transportamos al compañero a carretilla hasta el otro fondo. Durante el recorrido podremos gritar equilibrio y el que hace de carretilla deberá levantar un brazo y permanecer unos segundos en situación de equilibrio. Cambio de roles.
- “Equipar”. Proponemos a nuestros alumnos realizar situaciones de equilibrio con su compañero. ¿A ver que se os ocurre? ¿Cuál es la pareja más original?

SESION 3

- **Objetivos.**
 - Continuar el trabajo de investigación a través de la webquest.
 - Practicar las presas de manos en situación de juego.
 - Aumentar la confianza en los compañeros.
- **Actividades**
 - Trabajo de la webquest
 - Juegos para aumentar la confianza (tríos) “que no caiga” “el ciego”...
 - Transportes utilizando las presas básicas (tríos)
 - Práctica de figuras por parejas (el tercero adopta el papel de ayuda). (Cambiar roles)

SESIÓN 4 (SESION DESARROLLADA)

- **Objetivos.**
 - Afianzar el equilibrio y la fuerza.
 - Repasar figuras de la sesión anterior e iniciar las figuras por tríos.
- **Materiales**
 - Colchonetas para cubrir toda la superpie de desarrollo de las figuras (10, 15 colchonetas).
- **LUGAR:** Pista Del Pabellón Polideportivo.
- **Desarrollo de La Sesión**

Los alumnos bajan por la escalera en fila hacia la puerta del colegio. Los controladores de fila (uno alumno al inicio y otro al final de la fila) ayudaran al maestro a que el orden y el silencio por el pasillo sea el máximo posible. En el pabellón los alumnos se dirigirán a los vestuarios para dejar la bolsa de aseo, beber e ir al baño, para después no interrumpir la sesión.

Momento de encuentro.

Situados en el punto central de la pista, se explicará a los alumnos el contenido de la sesión. Por otro lado, recordamos los tríos de la sesión anterior por que será el agrupamiento base para iniciar las actividades.

Se hará un repaso breve de las figuras de la sesión anterior y se colocaran las colchonetas.

Momento de actividad motriz.

Se iniciará con un calentamiento en el que realizaremos ejercicios de movilidad articular y estiramientos. Después de realizar los estiramientos, con el objetivo de aumentar la motivación y la activación física de los alumnos se realizará el siguiente juego:

“Letras fugitivas” Con los tríos con los que vamos a trabajar, los distribuimos por el espacio y a cada uno del trío le damos una letra. Comienzan a trotar por la pista, evitando las colchonetas (zona prohibida); el profesor dirá “A” y el que sea la a se deberá quedar quieto en una posición de equilibrio mientras los otros dos deberán buscar a otra “A”.

Cada trío repasa las figuras de la sesión anterior. Todos harán de portor de ágil y de ayuda.

Evolucionamos hacia otras figuras por parejas más complejas. En la realización de estas actividades, el compañero que hace de ayuda juega un papel importante. En este sentido antes de iniciar la actividad incidiremos en que la responsabilidad y la concentración son fundamentales no solo para el portor y el ágil si no también para la ayuda.

Cada pareja con la ayuda van a seleccionar una figura de las que hemos desarrollado en la sesión. Fotografiamos cada figura.

“Concurso de figuras”. Tomando como base lo aprendido hasta ahora, cada grupo va a hacer figuras diferentes. Entre todos seleccionaremos las más originales y fotografiaremos todas las figuras.

Momento de reflexión.

Situados en las colchonetas realizamos ejercicios de respiración y estiramientos.

Una vez que nos hemos relajado pensamos sobre las actividades que hemos realizado.

- ¿Os cuesta mantener el equilibrio cuando estáis situados en altura?
- ¿Qué experimentáis?
- ¿Qué papel de los desempeñados en la sesión (portor, ágil o ayuda) os gusta más? ¿Por qué?

Recogemos las colchonetas dejándolas colocadas en su sitio y nos dirigimos al aseo.

▪ Aseo

En el aseo observamos que el mismo sea rápido, evitando las pérdidas de tiempo y los juegos. Para ello según van entrando en el vestuario recordamos las normas en el aseo.

▪ ACNEAE.

Por lo que se refiere a Marta puesto que tienes ciertos problemas de equilibrio, estaremos especialmente atentos a su papel en el grupo. Estaremos especialmente atentos cuando deba desempeñar el papel de ágil. Agruparemos a la niña con alumnos/ de su mismo peso para que no tenga problemas a la hora de desempeñar el rol de portor.

En relación a Santiago nos aseguraremos de que los materiales a emplear, en este caso las colchonetas, no tengan una gran acumulación de polvo. También nos aseguraremos de que el lugar este bien ventilado.

En cuanto a Kasín, cada cierto tiempo lo cambiaremos de grupo, aumentando así el número de relaciones de manera que interactúe con todos los compañeros.

SESIÓN 5.

- **Objetivos.**
 - Afianzar los contenidos sobre el acrosport.
 - Practicar nuevas figuras.
- **Actividades**
 - Continuación de la investigación en Internet a través de la webquest(buscar en Internet)
 - Práctica de nuevas figuras. Grabación en video.

SESION 6

- **Objetivos.**
 - Finalizar el trabajo de investigación.
 - Realizar el comic “Belloto, Acróbata”.
 - Evaluar las figuras aprendidas en la sesión.
- **Actividades**
 - Realización de un documento en Word con las respuestas a partir de la investigación en la webquest.
 - Responder a las preguntas de “Belloto” en el cómic “Belloto acróbata”.
 - Visionado de la grabación de la sesión anterior.

SESION 7

- **Objetivos.**
 - Evaluar el trabajo de la unidad.
 - Conocer las impresiones de los alumnos sobre el desarrollo de la unidad.
- **Actividades**
 - Realización de figuras propuestas por el profesor.
 - Puesta en práctica de diferentes figuras propuestas por los alumnos.
 - Exposición de las opiniones de los alumnos sobre la unidad.

BIBLIOGRAFÍA

Blázquez Sánchez, D. (2009). *Enseñar por competencias en Educación Física*. Barcelona: Inde.

Brozas, M. P. y Vicente, M. (1999). *Actividades acrobáticas grupales y creatividad*. Madrid: Gymnos.

Díaz, J. (1994). *El currículum de Educación Física en la reforma educativa*. Zaragoza: Inde.

Fodero, J. y Fulbur, E. (1989) *Creating Gymnastics Pyramids and Balances*. Champaign, Illinois. E.E.U.U.: Leisure Press.

García, J. I. (1999). *Acrogimnasia*. Valencia: Ecir.

López Bedoya, J., Panadero, F. y Vernetta, M. (1996). *El Acrosport en la Escuela*. Barcelona: Inde.

Lleixà, T. (2007). Educación física y competencias básicas. Contribución del área a la adquisición de las competencias básicas del currículo. *Revista Tándem*, N°. 23, pp. 31-37.

Mateu, M. (1990). *1300 Ejercicios y juegos aplicados a las actividades gimnásticas*. Barcelona: Paidotribo.

BIBLIONET.

www.efdeportes.com

www.youtube.com/watch?v=4zvrpt04GxY

www.phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w5.php?id_actividad=87689&id_pagina=5

Fecha de recepción: 21/3/2010

Fecha de aceptación: 31/4/2010

EmásF

Revista Digital de Educación Física

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

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

Autor: Raúl Navarrete González

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

RESUMEN

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

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

PALABRAS CLAVE:

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

1. INTRODUCCIÓN.

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

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

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

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

2. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL.

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

▪ La Web 2.0 y la competencia digital

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) Presentaciones

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

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

Experiencia en el aula:

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

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

b) WebQuest:

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

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

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

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

Experiencia en el aula:

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

c) JClic:

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

Experiencias en el aula:

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

d) Los Blogs:

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

Experiencias en el aula:

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

e) La caza del tesoro:

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

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

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

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

f) El vídeo o reproductor:

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

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

g) Otras herramientas tecnológicas:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. CONCLUSIÓN.

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

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

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

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

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

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

4. BIBLIOGRAFÍA

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

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

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

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

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

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

Legislación:

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

Enlaces educativos:

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

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

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

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

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

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

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

Fecha de recepción: 16/4/2010

Fecha de aceptación: 18/6/2010

