

CONECTAR IGUALDAD.
WWW.CONECTARIGUALDAD.GOB.AR

Educación Física

Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

Presidenta de la Nación

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

Jefe de Gabinete de Ministros

Dr. Juan Manuel Abal Medina

Ministro de Educación

Prof. Alberto E. Sileoni

Secretario de Educación

Lic. Jaime Perczyk

Jefe de Gabinete

A. S. Pablo Urquiza

Subsecretario de Equidad y Calidad Educativa

Lic. Gabriel Brener

Subsecretaria de Planeamiento Educativo

Prof. Marisa Díaz

Subsecretario de Coordinación Administrativa

Arq. Daniel Iglesias

Director Ejecutivo del INET

Lic. Eduardo Aragundi

Directora Ejecutiva del INFOD

Lic. Verónica Piovani

Directora Nacional de Gestión Educativa

Lic. Delia Méndez

Gerente General Educ.ar S. E.

Lic. Rubén D'Audía

**Integrantes del Comité Ejecutivo
del Programa Conectar Igualdad****Por ANSES****Director Ejecutivo de la ANSES**

Lic. Diego Bossio

Directora Ejecutiva del Programa Conectar Igualdad

Dra. Silvina Gvirtz

Por Ministerio de Educación**Secretario de Educación**

Lic. Jaime Perczyk

Subsecretario de Equidad y Calidad Educativa

Lic. Gabriel Brener

Coordinador General del Programa Conectar Igualdad

Pablo Pais

Directora del Portal Educ.ar

Patricia Pomiés

Por Jefatura de Gabinete de Ministros**Subsecretario de Tecnologías de Gestión**

Lic. Mariano Greco

Por Ministerio de Planificación**Secretario Ejecutivo del Consejo Asesor del SATVD-T**

Lic. Luis Vitullo

Asesor del Consejo Asesor del SATVD-T

Emmanuel Jaffrot



Autora:

Patricia Nora Gómez.

Edición:

Juan Francisco Correas.

Corrección:

Verónica Andrea Ruscio.

Diseño de colección:

Silvana Caro.

Diagramación:

bonacorsi diseño.

Fotografía:

Stock.xchng (tapa) y educ.ar.

Coordinador del Programa Conectar Igualdad:

Pablo Pais.

Directora del portal Educ.ar:

Patricia Pomiés.

Coordinador de Proyectos Educ.ar S. E.:

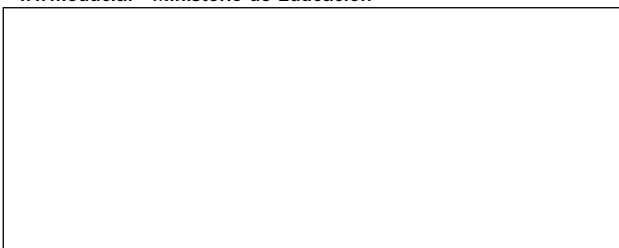
Mayra Botta.

Coordinación de Contenidos Educ.ar S. E.:

Cecilia Sagol.

Líder del proyecto Educ.ar S.E.:

Cristina Viturro.





Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1



Educación Física

Patricia Nora Gómez

Hemos emprendido un camino ambicioso: sentar las bases para una escuela secundaria pública inclusiva y de calidad, una escuela que desafíe las diferencias, que profundice los vínculos y que nos permita alcanzar mayor igualdad social y educativa para nuestros jóvenes. En este contexto, el Programa Conectar Igualdad, creado por decreto del gobierno nacional N.º 459/10, surge como una política destinada a favorecer la inclusión social y educativa a partir de acciones que aseguren el acceso y promuevan el uso de las TIC en las escuelas secundarias, en las escuelas de educación especial y entre estudiantes y profesores de los últimos años de los Institutos Superiores de Formación Docente.

Tres millones de alumnos de los cuales somos responsables hoy integran el programa de inclusión digital. Un programa en el que el Estado asume el compromiso de poner al alcance de todos y todas la posibilidad de acceder a un uso efectivo de las nuevas tecnologías. Un programa que le otorga a la escuela el desafío de ofrecer herramientas cognitivas y el desarrollo de competencias para actuar de modo crítico, creativo, reflexivo y responsable frente a la información y sus usos para la construcción de conocimientos socialmente válidos.

En nuestro país, esta responsabilidad cobró vida dentro de la Ley de Educación Nacional N.º 26.206. En efecto, las veinticuatro jurisdicciones vienen desarrollando de manera conjunta la implementación del programa en el marco de las políticas del Ministerio de Educación de la Nación, superando las diferencias políticas con miras a lograr este objetivo estratégico.

Para que esta decisión tenga un impacto efectivo, resulta fundamental recuperar la centralidad de las prácticas de enseñanza, dotarlas de nuevos sentidos y ponerlas a favor de otros modos de trabajo con el conocimiento escolar. Para ello, la autoridad pedagógica de la escuela y sus docentes necesita ser fortalecida y repensada en el marco de la renovación del formato escolar de nuestras escuelas secundarias.

Sabemos que solo con equipamiento e infraestructura no alcanza para incorporar las TIC en el aula ni para generar aprendizajes más relevantes en los estudiantes. Por ello, los docentes son figuras clave en los procesos de incorporación del recurso tecnológico al trabajo pedagógico de la escuela. En consecuencia, la incorporación de las nuevas tecnologías, como parte de un proceso de innovación pedagógica, requiere, entre otras cuestiones, instancias de formación continua, acompañamiento y materiales de apoyo que permitan asistir y sostener el desafío que esta tarea representa.

Somos conscientes de que el universo de docentes es heterogéneo y lo celebramos pues ello indica la diversidad cultural de nuestro país. Por lo tanto, de los materiales que en esta oportunidad ponemos a disposición, cada uno podrá tomar lo que le resulte de utilidad de acuerdo con el punto de partida en el que se encuentra.

En tal sentido, las acciones de desarrollo profesional y acompañamiento se estructuran en distintas etapas y niveles de complejidad, para cubrir todo el abanico de posibilidades: desde saberes básicos e instancias de aproximación y práctica para el manejo de las TIC, pasando por la reflexión sobre sus usos, su aplicación e integración en el ámbito educativo, la exploración y profundización en el manejo de aplicaciones afines a las distintas disciplinas y su integración en el marco del modelo 1 a 1, hasta herramientas aplicadas a distintas áreas y proyectos, entre otros. Asimismo, los docentes pueden participar de diversos dispositivos de capacitación: virtual, presencial, aplicada y general y de materiales, contenidos e instancias de formación que acompañan sus actividades de cada día.

Los materiales que aquí se presentan complementan las alternativas de desarrollo profesional y forman parte de una serie destinada a brindar apoyo a los docentes en el uso de las computadoras portátiles en las aulas, en el marco del Programa Conectar Igualdad. Esta es la segunda serie que les presentamos a los docentes, los directivos, los bibliotecarios, las familias y toda la comunidad educativa. En esta segunda etapa se privilegió la articulación directa de contenidos pedagógicos y tecnológicos y las prácticas del aula o la escuela; en todos los materiales se intenta brindar al docente sugerencias didácticas muy concretas para el uso de las TIC y a la vez información general para enmarcar el proceso del que están siendo protagonistas en la sociedad del conocimiento.

De esta manera, el Estado Nacional acompaña la progresiva apropiación de las TIC para mejorar prácticas habituales y explorar otras nuevas, con el fin de optimizar la calidad educativa y formar a los estudiantes para el desafío del mundo que los espera como adultos.

Deseamos que este importante avance en la historia de la educación argentina sea una celebración compartida, como parte de una política nacional y federal que tiene como uno de sus ejes fundamentales a la educación con inclusión y justicia social.

Presentación

Disponibles
en [http://
bibliotecadigital.
educ.ar/](http://bibliotecadigital.educ.ar/)

Este nuevo conjunto de cuadernillos disciplinares de la Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1 continúa con la propuesta de la [primera edición del 2010/2011](#), de acercar a los docentes una serie de reflexiones, sugerencias y secuencias didácticas para trabajar contenidos curriculares en el aula 1 a 1. En este caso, y teniendo en cuenta los avances en la distribución de las netbooks, el objetivo apunta a que los docentes puedan diseñar sus actividades para el aula a partir de los programas, dispositivos y aplicaciones, disponibles, en muchos casos, en ellas, como también en el portal educ.ar.

Este manual tiene una estructura similar a la de aquellos que basan su propuesta en los talleres presenciales y que lleva adelante Educ.ar S. E. en todo el país en el marco del Programa Conectar Igualdad. El marco conceptual que subyace al diseño de los talleres mencionados responde a dos premisas básicas: el desarrollo de un conocimiento tecnológico-pedagógico-disciplinar en el profesorado (TPACK, Mishra y Koehler, 2006) y la identificación de los diferentes pasos para la planificación de propuestas didácticas que integran tecnología (Harris y Hofer, 2009, Manso, Pérez y otros, 2011).

El marco de trabajo que Punya Mishra y Matthew J. Koehler (2006) denominan “conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar” (TPACK, acrónimo para *Technological Pedagogical Content Knowledge*) identifica las cualidades del conocimiento que los docentes necesitan para poder integrar de forma consistente la tecnología a la enseñanza. El TPACK considera tres fuentes de conocimiento por separado y enfatiza las nuevas formas de conocimiento que se generan en cada intersección. Por otra parte, y en consonancia con el TPACK, Harris y Hofer (2009) desarrollaron cinco pasos que guían la planificación docente de propuestas de enseñanza que integran las TIC, a partir de los cuales Manso, Pérez y otros (2010) concibieron una guía a modo de lista de verificación que retoma los cinco pasos y se orienta al desarrollo de la comprensión de los estudiantes.

A partir de estos desarrollos conceptuales, en cada uno de los materiales, especialistas de cada disciplina proponen una detallada guía de uso, plantean una actividad como ejemplo y sugieren recursos asociándolos a ocho temas nodales de la disciplina.

Parte del texto del presente material está basado en la traducción y adaptación realizada por Magdalena Garzón de la información disponible en la página de referencia del TPACK, <http://www.tpck.org>, y del artículo de sus creadores, Punya Mishra y Matthew J. Koehler, “Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge”. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. (2006), disponible en http://punya.educ.msu.edu/publications/journal_articles/mishra-koehler-tcr2006.pdf.

Índice

1. Educación Física y TIC	8
La enseñanza según el modelo TPACK	9
Pensar la enseñanza con inclusión de TIC	11
Preguntas de verificación	12
2. Herramientas para el diseño de actividades	14
Recursos digitales para la toma de decisiones tecnológicas	14
Recursos digitales relacionados con la Educación Física	16
3. Tipología de actividades	18
4. Una actividad con TIC paso a paso	26
5. Ocho temas para diseñar actividades con TIC	30
• Manifestaciones de la cultura corporal y motriz: los malabares	30
• Manifestaciones de la cultura corporal y motriz: actividades en distintos ambientes	31
• Juegos tradicionales, autóctonos y de otras culturas	32
• La producción de secuencias coreográficas	33
• Modelos corporales y prácticas gimnásticas, deportivas y ludomotrices	35
• Los modos saludables de realizar prácticas corporales y motrices	36
• La organización de eventos que incluyan experiencias corporales, ludomotrices y de vida comunitaria	37
• Los valores en las prácticas corporales y motrices	38

La escena se repite. Llegan los estudiantes al patio de la escuela, al campo de deportes, al gimnasio o al *sum* para participar de la clase de Educación Física; dejan sus cosas a un costado y, entre ellas, queda la netbook, un recurso que se incorporó en las aulas en forma masiva y que parece tener poco espacio en las clases de Educación Física.

Los argumentos suelen ser variados. La mayoría de ellos están vinculados con el carácter práctico y esencialmente experiencial que debe tener el abordaje de los contenidos propios del área. Otros argumentos —los menos— están centrados en cierto desconocimiento por parte de los docentes para poner en juego estrategias que involucren tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en la enseñanza de los contenidos específicos.

Si bien es cierto que la Educación Física es un área curricular cuyo carácter está ligado a la práctica y a la experiencia, también es necesario reconocer que la incorporación de estrategias distintas, variadas e innovadoras promueve nuevos aprendizajes y aumenta la motivación. Por otra parte, propicia la vinculación de los saberes que los estudiantes ya poseen sobre el uso de nuevas tecnologías con los contenidos que se pretenden enseñar, enriquece el abordaje del contenido seleccionado y permite profundizar sus alcances. La conjunción de la experiencia corporal, ludomotriz, deportiva y expresiva con el uso de tecnología favorece la multiperspectiva como estrategia de profundización del contenido, tanto para pensar la enseñanza como al transitar la experiencia de aprender Educación Física.

Perczyk y Gómez (2001) plantean como propósitos formativos de la Educación Física escolar:

- brindar a los alumnos, a lo largo de la trayectoria escolar, una diversidad de experiencias motrices que posibiliten la resolución de situaciones motoras de diversa índole;
- promover el conocimiento del cuerpo propio, sus posibilidades en relación con el medio físico y en relación con los demás, a través de la práctica de actividades corporales, deportivas, lúdico y expresivas;
- enseñar a administrar, conducir o gestionar la actividad física personal y enseñar a intervenir sobre uno mismo por medio de una práctica corporal, lúdica, deportiva y expresiva autónoma;
- promover la apropiación de una cultura física crítica que posibilite indagar los sucesos de la vida cotidiana relacionados con la actividad física propia y de otros, y los hechos deportivos desde dimensiones múltiples.

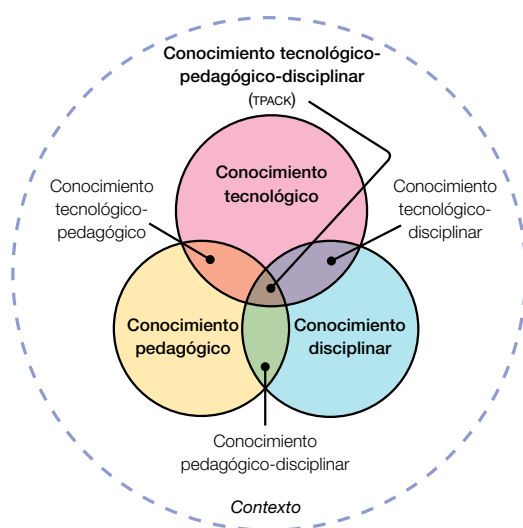
Perczyk, Jaime y Gómez, Patricia (abril, 2001): “Educación Física para todos: aportes para la reflexión”, en *Revista digital Educación Física y Deportes*, N.º 35, Año 7. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd35/ef1.htm> [consultado el 11/03/2013].

La enseñanza según el modelo TPACK

El TPACK es un modelo de enseñanza pensado específicamente para la incorporación de las TIC en el aula. A continuación, se presenta una adaptación del desarrollo realizado por sus autores, en función de las especificidades que requiere la enseñanza de la Educación Física.

Mishra y Koehler (2006), mentores del enfoque TPACK, sostienen que el uso adecuado de la tecnología en la enseñanza requiere del desarrollo de un conocimiento complejo y contextualizado que denominan *conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar* (o *Technological Pedagogical Content Knowledge*), cuyo acrónimo es TPACK.

Harris (2012) destaca que la idea central del TPACK es diseñar propuestas de enseñanza que incluyan TIC partiendo del currículum. El modelo describe un marco teórico conceptual que sirve de lenguaje común para unificar las diferentes iniciativas de integración de tecnología.



El modelo TPACK identifica tres conjuntos de conocimientos que interactúan unos con otros y entre los tres, y así constituyen nuevos tipos de saberes.

Fuente: <http://www.tpack.org>

El conocimiento disciplinar. Es el conocimiento del contenido o tema disciplinar que se va a enseñar. Este saber implica conocer las prácticas, la lógica interna, los conceptos, las teorías y los procedimientos fundamentales propios de la disciplina. También las redes conceptuales que permiten explicar, organizar y conectar los conceptos, y las reglas para probar y verificar el conocimiento de manera práctica.

El conocimiento pedagógico. Refiere al conocimiento profundo de los procesos, los métodos y las prácticas de enseñanza y de aprendizaje. Considera, además, los propósitos, los valores y las metas generales de la educación e incluye saberes necesarios para manejar la dinámica de la clase, desarrollar e implementar propuestas pedagógicas y evaluar a los estudiantes.

Harris, Judi: “Una nueva comprensión de la integración de las TIC basada en el currículum”. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=Tsd0uVnVkl4> [consultado el 11/03/2013].

Mishra, P. y Koehler, M. J.: *Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge*, Teachers College Record, 2006.

El conocimiento tecnológico. Incluye las habilidades que permiten operar la tecnología, por ejemplo, usar una computadora y sus periféricos, utilizar herramientas informáticas, gestionar archivos, navegar en internet, mandar un correo electrónico, etcétera. Pero, dado que la tecnología se modifica con el tiempo, el conocimiento tecnológico requiere de las competencias necesarias para aprender continuamente y adaptarse a los cambios.

Una verdadera integración de la tecnología a la enseñanza de un contenido disciplinar implica, para los autores del modelo, comprender las intersecciones de estos tres componentes.

El conocimiento pedagógico disciplinar. Abarca la forma en que se representan y formulan las experiencias prácticas y los conceptos propios de la disciplina, pero también las técnicas pedagógicas y la dificultad que implica aprender cada concepto. Finalmente, incluye el conocimiento de lo que los alumnos llevan consigo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje (sus estrategias, conocimientos previos, prácticas, algunas de las cuales podrían dar cuenta de errores conceptuales, procedimentales o metodológicos).

El conocimiento tecnológico disciplinar. Implica saber elegir qué tecnologías son las mejores para enseñar cada tema y cómo utilizarlas de forma efectiva, sin que eso implique salirse de la esencia eminentemente práctica y experiencial de la disciplina. Los docentes tienen que conocer de qué modo el contenido disciplinar es transformado por la aplicación de una tecnología y cómo el contenido, a veces, determina o cambia la tecnología por utilizar. La selección de las tecnologías habilita o limita los temas que se pueden enseñar, así como la selección de un tema condiciona la tecnología que se puede usar.

El conocimiento tecnológico pedagógico. Implica el conocimiento de la tecnología disponible y su potencial para ser utilizada en contextos de enseñanza y de aprendizaje. Asimismo, supone el conocimiento de cómo la enseñanza puede cambiar al utilizar una tecnología particular. Esta intersección involucra también el conocimiento de las herramientas existentes para realizar determinadas tareas y la habilidad para elegir las en función de sus posibilidades de adaptación al contexto educativo. También implica el conocimiento de las estrategias pedagógicas que permiten aprovechar las herramientas tecnológicas al máximo, y la habilidad necesaria para elegir y aplicar esas estrategias al utilizar la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje.

En la práctica, las tres fuentes de conocimiento no siempre son fáciles de identificar, ya que se presentan en constante tensión. A veces, el contenido define la pedagogía y la tecnología por utilizar; otras veces, la tecnología exige cambios en la pedagogía y habilita nuevas formas de presentar un contenido.

Esta perspectiva sostiene que una verdadera integración de la tecnología requiere comprender y negociar la interrelación entre estos tres tipos de conocimiento.

Un docente capaz de negociar estas relaciones representa un saber experto diferente del de un experto disciplinar, un experto en tecnología o un experto en pedagogía. La integración de la tecnología en la enseñanza de un contenido disciplinar requiere de una sensibilidad que atienda a la relación dinámica y transaccional entre los tres componentes, siempre en el marco de las necesidades propias de la especificidad disciplinar, en este caso, la Educación Física.

Pensar la aplicación del enfoque TPACK a la enseñanza de la Educación Física requiere tener presente el componente esencialmente práctico y experiencial propio de la disciplina. Este enfoque enriquece la enseñanza por la potencialidad que plantea el uso de novedosos recursos para ampliar el abanico de posibles estrategias didácticas y, fundamentalmente, las experiencias corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas personales, con otros, con los objetos y en diversidad de ámbitos y contextos.

Pensar la enseñanza con inclusión de TIC

El desarrollo del modelo TPACK que proponen Harris y Hofer (2009) surge de las prácticas docentes y postula la planificación de actividades ancladas en los diseños curriculares. A su vez, los autores incorporan una selección racional de la tecnología y las estrategias de enseñanza y de aprendizaje a partir de las cuales señalan que, en la planificación, intervienen cinco decisiones clave:

1. la elección de los objetivos del aprendizaje;
2. la toma de decisiones pedagógicas prácticas acerca de la experiencia de aprendizaje;
3. la selección y secuenciación de las actividades apropiadas en función de la experiencia de aprendizaje prevista;
4. la selección de las estrategias de evaluación que revelarán qué y cómo aprenden los estudiantes;
5. la selección de herramientas y recursos más beneficiosos para que los estudiantes aprovechen la experiencia de aprendizaje prevista.

En esta propuesta, la clasificación de actividades por tipo funciona como herramienta de planificación conceptual. Cada tipo de actividad capta lo esencial de una acción de aprendizaje e identifica lo que los estudiantes hacen cuando participan en cada actividad específica.

Los tipos de actividades se combinan para crear planes de clase, secuencias didácticas o proyectos. Sirven también como herramientas de comunicación —una suerte de lenguaje común— para que los docentes puedan compartir propuestas entre colegas.

Desde este enfoque, la selección de la tecnología educativa se realiza una vez que los objetivos del aprendizaje y el diseño de las actividades están resueltos. Cuando se seleccionan las tecnologías, estas sirven, en primer lugar, a los objetivos de aprendizaje y, luego, a las actividades. Así se garantiza tanto el aprendizaje de los estudiantes como el uso apropiado de la tecnología educativa.

Tradicionalmente, la tecnología se ha concebido como un conjunto de conocimientos y habilidades extra que “hay que aprender” para luego “agregar” a la clase. Desde el modelo TPACK, se enfatiza justamente la necesidad de pensar la tecnología no como un agregado adicional y hasta opuesto a la esencia del conocimiento pedagógico disciplinar, sino todo lo contrario. El conocimiento tecnológico-pedagógico-disciplinar supone que integrar las TIC en clase implica conocer las herramientas, pero también reacomodar las prácticas docentes, y revisar y resignificar tanto los conocimientos pedagógicos como los disciplinares.

Preguntas de verificación

La concepción del modelo TPACK cuenta con una batería de preguntas de verificación que el docente puede hacerse al momento de tomar decisiones vinculadas con la aplicación del modelo.

En el ámbito de las decisiones disciplinares, se pueden considerar las siguientes preguntas.

a) *En relación con los temas:*

- ¿Los contenidos seleccionados están incluidos en el diseño curricular?
- ¿Es posible establecer conexiones entre el tema planteado y otros temas de la disciplina o de otras disciplinas?
- ¿Se puede conectar el tema con problemas reales o con los intereses de los estudiantes?
- ¿Qué recorte o enfoque conviene elegir para que la propuesta resulte significativa?

b) *En relación con los objetivos curriculares:*

- ¿Dejan en claro qué deberían aprender los estudiantes?
- ¿Apuntan al logro de aprendizajes significativos?
- ¿Se refieren a lo que queremos que aprendan los estudiantes o se enfocan en las acciones o actividades que llevarán adelante?
- ¿Pueden lograrse por medio de las actividades y acciones propuestas?
- ¿Pueden ajustarse al tiempo del que se dispone?

En el ámbito de las decisiones pedagógicas, se pueden considerar las siguientes preguntas.

a) *En relación con los tipos de actividades:*

- ¿Permiten alcanzar efectivamente los objetivos de aprendizaje planteados?
- ¿Se focalizan en un desafío de aprendizaje o un problema por resolver?
- ¿Hay un hilo conductor que las articula?
- ¿Interpelan a los alumnos a enriquecer sus experiencias corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas?
- ¿Interpelan a los alumnos a desarrollar diferentes habilidades y capacidades cognitivas?
- ¿Proponen transformar y reinterpretar las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas?
- ¿Instan a los alumnos a utilizar el conocimiento y exponer lo aprendido de manera creativa o novedosa?
- ¿Pueden realizarse en el tiempo previsto y con los recursos disponibles?

b) *En relación con los productos por obtener:*

- ¿Se propone la elaboración de una producción que contemple diversos modos de construir y comunicar el conocimiento?
- ¿Brindan la oportunidad de desarrollar la creatividad y el trabajo colaborativo?

c) *En relación con el rol del docente y el de los alumnos:*

- ¿El docente tiene la oportunidad de guiar y orientar el trabajo de sus estudiantes para facilitar el aprendizaje?
- ¿La propuesta contempla intervenciones docentes tendientes a problematizar el conocimiento o las experiencias?
- ¿Las actividades interpelan a los estudiantes a involucrarse con la tarea que van a desarrollar?
- ¿La propuesta se centra en el alumno como constructor de sus aprendizajes?
- ¿Posibilita el trabajo de manera autónoma?

d) *En relación con los criterios y las instancias de evaluación:*

- ¿Los criterios de evaluación son claros y explícitos para los estudiantes al inicio de la actividad o secuencia?
- ¿Están articulados con los objetivos de aprendizaje?
- ¿Está prevista una instancia de autoevaluación o coevaluación que les permita a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje?

En el ámbito de las decisiones tecnológicas, se pueden considerar las siguientes preguntas.

a) *En relación con la función que cumple la herramienta o recurso TIC:*

- ¿Qué actividades se pueden apoyar o potenciar con un recurso tecnológico? ¿De qué manera?
- ¿Con qué fin se utilizarán los recursos seleccionados?
- ¿Es factible el uso de los recursos en el aula/gimnasio/salón? ¿Los alumnos pueden disponer de ellos en sus netbooks? ¿Requieren de conexión a internet? ¿Necesitan algún *plugin* o pequeños programas para ejecutarlos?
- ¿Se aprovecha el potencial de la herramienta con las actividades propuestas?
- ¿La herramienta o recurso seleccionado contribuye al desarrollo de experiencias de aprendizaje cualitativamente diferentes que resultarían poco factibles alcanzar si se abordaran sin TIC?

b) *En relación con el modo de uso:*

- ¿De qué modo se utilizarán los recursos y programas seleccionados? ¿Se identifican momentos de planificación, producción y revisión para los recursos multimedia que crean los alumnos?
- ¿Cómo se organizará el trabajo con los alumnos? ¿Se definen roles específicos?
- ¿Se establecen pautas o guías de trabajo en función del soporte o la tecnología elegidos? Por ejemplo, cantidad de posteos si se está creando un blog, extensión de un video (videominuto), función de las imágenes (ilustrativas o informativas).

2

Herramientas para el diseño de actividades

Entre las herramientas con las que cuenta el docente de Educación Física para diseñar sus clases incluyendo TIC, pueden identificarse recursos digitales para la toma de decisiones tecnológicas de carácter general y también específico.

A continuación, se incluye un listado que desarrolla cada una de estas categorías.

Recursos digitales para la toma de decisiones tecnológicas

Audacity. Es un editor de audio libre, que se utiliza para grabar audio en vivo; convertir grabaciones a sonido digital o CD; editar archivos Ogg Vorbis, MP3, WAV y AIFF; cortar, copiar, unir y mezclar sonidos; cambiar la velocidad o el tono de una grabación, entre otras funciones. Disponible en <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es> [consultado el 11/03/2013].

Gantt Project. Es una aplicación de código abierto cuyo propósito es realizar representaciones esquemáticas de la distribución de las tareas de un proyecto a corto, medio o largo plazo. Disponible en <http://gantt-project.uptodown.com/> [consultado el 11/03/2013].

Gimp. Es un programa de edición de imágenes para retocar fotografías y crear imágenes para la web. Disponible en <http://www.gimp.org/es/> [consultado el 11/03/2013].

MediaWiki. Es una plataforma web que permite gestionar contenidos colaborativos. Entre sus posibilidades, se pueden crear subpáginas, enlaces internos y enlaces externos. Disponible en <http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/es> [consultado el 11/03/2013].

WordPress. Plataforma web para crear blogs de manera sencilla y personalizada. Disponible en <http://www.wordpress.com> [consultado el 11/03/2013].

Prezi. Herramienta en línea que sirve para crear textos y permite la inserción de imágenes y videos. Disponible en <http://www.prezi.com> [consultado el 11/03/2013].

PowerPoint. Programa de presentación de imágenes en forma de diapositivas. Disponible en <http://www.softonic.com/s/power-point> [consultado el 11/03/2013].

Windows Movie Maker. Reproductor multimedia que permite editar videos. Está incluido en las aplicaciones que vienen con el sistema operativo Windows.

SlideShow. Galería de imágenes que permite crear presentaciones fotográficas con inclusión de música y transiciones.

A continuación, se enumeran distintas tareas y se sugieren algunos programas adecuados para realizarlas.

Almacenar en la nube. La nube es una metáfora empleada para referir a servicios que se utilizan a través de internet. Hay una serie de programas que sirven para procesar y almacenar archivos en un lugar remoto. Esto permite acceder a esos archivos desde cualquier computadora con acceso a la red. Ejemplos: Dropbox, SkyDrive, Google Drive.

Buscar imágenes. Distintos motores de búsqueda permiten encontrar imágenes con celeridad. Ejemplo: Freepik es un banco de imágenes para proyectos digitales.

Publicar fotos en línea. Para ello se necesitan organizadores y editores de imágenes, algunos de los cuales sirven para crear *collages* y videos a partir de fotografías y realizar retoques automáticos de color y brillo. En general, tienen la posibilidad de publicar álbumes de fotografías en línea con buena calidad. Ejemplo: Picasa, Flickr.

Compartir presentaciones. Existen espacios gratuitos donde los usuarios pueden enviar presentaciones PowerPoint u OpenOffice, que luego quedan almacenadas en formato Flash para ser visualizadas en línea. Ejemplo: SlideShare.

Visualizar infografías. Una infografía es una representación visual en la que se incluyen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y sonidos. Ejemplos: Infogr.am, Visual.ly, Piktochart.

Crear y compartir mapas conceptuales. Un mapa conceptual es una red de conceptos. En la red, los nodos representan los conceptos y los enlaces, las relaciones entre ellos. Ejemplo: Bubbl.us.

Crear y compartir tableros y corchos virtuales. Existen herramientas educativas que permiten crear tableros o corchos virtuales para compartir recursos, ideas, materiales, etcétera. Los tableros se pueden trabajar colaborativamente y compartir en la red. Se pueden añadir diferentes tipos de archivos, como imágenes, videos y documentos. Los corchos virtuales pueden ser privados o públicos, según el deseo de los usuarios. Ejemplo: Lino.it.

Resolver problemas en grupo. Algunas herramientas permiten que un grupo de personas puedan discutir y debatir sobre un problema de forma colaborativa. Ejemplo: Solvr.

Interactuar en redes sociales. Estas herramientas permiten vincularse con otros y operar en tres ámbitos: el de la comunicación (poner en común conocimientos), el de la comunidad (encontrar e integrar comunidades), el de la cooperación (hacer cosas con otros). Ejemplos: Facebook, Twitter.

Leer feeds. Permite acceder desde un solo lugar a contenidos procedentes de fuentes diversas. El usuario centraliza la información que desea consultar. Ejemplo: Feedly.

Recursos digitales relacionados con la Educación Física

Kinovea. Es un programa de edición de video diseñado para estudiar videos deportivos con el fin de encontrar errores, mejorar la técnica y ayudar a entrenarse. Puede estudiar la trayectoria de una pelota, el movimiento del brazo de un bateador, la colocación errónea de un pie que dio lugar a una lesión, entre otras cosas. Disponible en <http://kinovea.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

Competiciones deportivas. Es un programa para organizar competiciones deportivas. Calcula los partidos de un campeonato a una o dos vueltas, permite la introducción manual de partidos, imprime actas arbitrales con los nombres de los jugadores y también puede imprimir un calendario con los partidos, jornada a jornada, de todo el campeonato y los listados de los equipos y jugadores. Genera las clasificaciones de los equipos, tanto generales como por deporte, y las clasificaciones individuales de los máximos goleadores, los arqueros menos goleados e incluso del jugador que hace del *fair play* su razón de ser. Disponible en <http://gestor-de-competiciones-deportivas.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

LongoMatch. Es una herramienta que aprovecha las nuevas tecnologías para analizar jugadas y estrategias de juego en cualquier deporte a partir de un video. Permite dividir un video en varias partes, o jugadas, para verlas detenidamente e incluso en cámara lenta. Disponible en <http://longomatch.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

SportTracks. Es una herramienta que permite realizar un completo seguimiento de la actividad física realizada. Permite registrar la ruta exacta que se ha recorrido y sobreimprimirla en fotografías reales, mapas topográficos; incluso, combinarla con Google Earth. Disponible en <http://sporttracks.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

Soccer-Trainer. Programa para preparar entrenamientos de fútbol. Ofrece ejercicios, clasificados por rangos de edades y enfocados a trabajar cada uno de los aspectos básicos del fútbol. Permite crear programas de trabajo personalizados, aunque posee programas ya creados. Disponible en <http://soccer-trainer.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

Audition Online. Es un juego que combina varios movimientos siguiendo el ritmo de una canción. El juego muestra la combinación de hasta cinco movimientos y luego permite que el jugador intente realizar dicha combinación con creciente rapidez. Disponible en <http://audition-online-latino.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

Pivot Stickfigure Animator. Es un programa de animación para crear, fotograma a fotograma, breves secuencias con figuras de palo y exportarlas a archivos GIF. El personaje básico de Pivot Stickfigure Animator es una figura de palo que representa a un hombre. Disponible en <http://pivot-stickfigure-animator.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

HIPHOP eJay. Programa para crear música *hip hop* a base de *samples*. Permite también crear ritmos propios, *samples* o rapear directamente. Disponible en <http://hiphop-ejay.softonic.com/> [consultado el 11/03/2013].

Portales educativos. Son espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (docentes, estudiantes y familias): información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, etcétera. Ejemplo: Educ.ar, disponible en <http://www.educ.ar> [consultado el 14/01/2013].

Webquest. Es una herramienta que forma parte de un proceso de aprendizaje guiado, con recursos principalmente procedentes de internet. Promueve el trabajo cooperativo y la autonomía de los estudiantes. Ejemplos: Juegos de todo el mundo, disponible en <http://catedu.es/chuegos/mundo/juegos.swf> [consultado el 11/03/2013].

Blog. Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Ejemplo: Educación Física 3.0, disponible en <http://educacionfisica30.blogspot.com.es/> [consultado el 11/03/2013].



3

Tipología de actividades

Juniu, S., Hofer, M., & Harris, J.: “Physical education learning activity types”, en *College of William and Mary, School of Education*, 2012.

(Trad. M. Libedinsky, M. Manso & P. Pérez).

Disponible en

<http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/PhysicalEducationLearning>

[ATs-Feb2012.pdf](#)

[consultado el 12/03/13].

En el marco del modelo TPACK, el equipo liderado por Judi Harris ha elaborado una tipología de actividades para cada disciplina, que se puede utilizar a la hora de diseñar una propuesta de enseñanza que utilice tecnología. Las actividades se clasifican en cinco grupos generales con una breve descripción y algunos recursos o programas sugeridos para implementarlas en clase.

Si bien Juniu, Hofer y Harris (2012) han elaborado una tipología de actividades pensada especialmente para el área de Educación Física, se ha creído conveniente partir de la taxonomía general de base y realizar la adaptación al área a efectos de ampliar el enfoque de las actividades que, originalmente, estos autores definieron colocando el acento en el rendimiento. Es así que, en esta adaptación, se ha considerado pertinente adherir a la categorización por grupos de actividades —en este caso, serán cuatro en lugar de los cinco originales—. En la breve descripción de cada actividad se incluye, a modo de ejemplo, su adecuación para el área de Educación Física.

GRUPO I. RECONOCIMIENTO Y RELEVAMIENTO DE DATOS

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles recursos o programas	Aplicación en Educación Física
1. Observación	Los alumnos observan activamente imágenes, demostraciones, presentaciones, videos, animaciones, infografías, mapas, experiencias de prácticas corporales, líneas de tiempo construidas a partir del devenir histórico de una situación particular, etcétera, o escuchan audio, de modo de localizar, identificar un dato, un concepto o una experiencia.	Videos, infografías, Cronos, Timeline, Google Earth, Camstudio, Wink, Irfanview	En una clase en la que se proponga la elaboración de una composición coreográfica, los estudiantes pueden ver videos o escuchar audios que les sirvan de motivación.
2. Escucha de audio	Los alumnos escuchan activamente un relato oral, una entrevista, música, de modo de localizar e identificar un dato, concepto o experiencia, también para construir a partir de esa escucha secuencias de movimientos afines al audio.	Audacity, <i>podcasts</i> , entrevistas de canal Encuentro (ciclo Deporte Argentino)	En el contexto de la enseñanza de un deporte es posible escuchar entrevistas realizadas a deportistas destacados para identificar conceptos vinculados con aspectos que hacen a su formación.
3. Reunión y consulta de información	Los alumnos buscan, revisan, localizan y seleccionan información pertinente y precisa en un texto con un fin determinado.	Libros electrónicos, bibliotecas virtuales, Babiloo, diccionarios, Foxit Reader, sitios web, HTTrack	Los alumnos pueden indagar acerca de los juegos autóctonos de determinadas regiones del país. También, construir, a partir del relevamiento realizado, el Libro de Juegos del grupo.

4. Realización y conducción de entrevistas	Los alumnos desarrollan una serie de preguntas para realizar una entrevista y la conducen.	Audacity, herramientas de audio y video	Pueden entrevistar a los abuelos para relevar los juegos a los que jugaban en su infancia o entrevistar a otros docentes de Educación Física para indagar las motivaciones sobre la elección de su carrera.
5. Formulación de preguntas	Los alumnos formulan preguntas en relación con un texto o con una situación.	Herramientas de audio y video, bibliotecas virtuales, software de texto y audio, Audacity, Cheese, Word, Writer	Luego de una práctica corporal, una actividad interesante podría estar centrada en la elaboración de preguntas que se desprendan de ella, ya sea porque presenta aspectos contradictorios o porque, a partir de la formulación de preguntas, se puede debatir sobre los valores implícitos en ella.
6. Toma de apuntes y registro de datos	Los alumnos registran datos, hechos, conceptos, dudas o impresiones que obtienen de la exposición del docente.	CmapTools, videos, infografías, banco de imágenes, podcasts, Word, Writer	La toma de apuntes puede surgir tanto de la experiencia corporal, ludomotriz, deportiva o expresiva, como durante la proyección de un video, la visualización de una imagen, infografía, etcétera.
7. Exploración del lenguaje	Los alumnos identifican y relevan formas de expresión (vocabulario, gramática, usos y variedades lingüísticas) en diferentes contextos comunicativos.	Videos de canal Encuentro (“Nuestro Club”, “Ser Olímpico”, “Bailes y danzas populares”), herramientas de audio y video, WebCam Companion, Audacity	Mientras se plantean propuestas prácticas, los estudiantes reconocen y problematizan los códigos comunicativos propios de la práctica de un deporte, el vocabulario y sus usos en prácticas vinculadas con la danza, y los regionalismos de los juegos motores de distintas zonas del país.
8. Recolección de datos y muestras	Los alumnos recolectan muestras del entorno y datos que obtienen de diferentes fuentes.	Cámara fotográfica, cámara web, teléfono celular, bases de datos	En una clase en la que los estudiantes aprenden alguna prueba atlética, pueden registrar datos de su desempeño y el de sus compañeros en una planilla que ellos mismos elaboran y, luego, construir el perfil de desempeño del grupo. En otro contexto, un teléfono celular también puede servir para filmar pequeños fragmentos de secuencias coreográficas, realizadas a partir de un tema en común, y registradas a partir de un criterio determinado, por ejemplo, solo filmar los momentos en que la composición coreográfica requiera coordinación entre dos compañeros.
9. Reconocimiento de un patrón	Los alumnos examinan un conjunto de datos o hechos que se les presentan, observan las relaciones y reconocen el patrón o matriz.	Excel, Calc	En el contexto de la realización de un plan de entrenamiento personalizado, cada estudiante puede, a partir de una serie de datos que den cuenta de la evolución de su rendimiento, observar el patrón y relacionar práctica con resultados de rendimiento.

GRUPO II. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y EVALUACIÓN

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles recursos o programas	Aplicación en Educación Física
1. Clasificación	Los alumnos organizan, jerarquizan o categorizan datos o información.	CmapTools, Cronos, Timeline, Excel, Calc, Word, Writer, nube de etiquetas	Los estudiantes pueden hacer un relevamiento de prácticas corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas novedosas, para clasificarlas según algún criterio. También pueden armar una línea de tiempo que identifique el momento en que un juego deportivo se constituye como tal, junto con el nombre de su creador, entre otros datos.
2. Comparación y contrastación	Los alumnos comparan o contrastan hallazgos con predicciones, hipótesis, conceptos, ideas previas, diferentes puntos de vista, múltiples perspectivas, hechos y procesos, argumentos.	Videos de educ.ar, infografías, Excel, Calc, Word, Writer CmapTools	A partir de una temática convocante (trastornos alimenticios, modelos corporales, entre otras), se puede pedir a los estudiantes que busquen infografías y, en clase, proponerles que intercambien opiniones y puntos de vista desde la óptica de la salud. A continuación, el docente construirá con los alumnos una actividad que impacte sobre su condición física y que se enmarque dentro de los parámetros de actividad física saludable.
3. Desarrollo de predicciones, hipótesis, preguntas	Los alumnos identifican y establecen relaciones entre variables, realizan proyecciones y plantean preguntas y problemas.	Videos, infografías, Word, Writer, CmapTools, Audacity, Camstudio, Wink	Al problematizar la participación equitativa de varones y mujeres en las tareas que involucra una clase de Educación Física, se busca un posicionamiento del grupo para una participación equitativa e inclusiva. Para ello, se podrían tomar registros audiovisuales que releven opiniones de otros compañeros o adultos de la escuela. También podrían utilizarse videos que se encuentren alojados en la web en los que se aporten opiniones sobre la temática.
4. Escucha y visionado activo	Los alumnos analizan y procesan información proveniente de discursos, entrevistas, relatos orales, imágenes, videos, infografías, etcétera.	Audacity, <i>podcasts</i>	A partir de una entrevista a una personalidad del deporte, se puede debatir y construir un itinerario posible de avance en la formación en ese deporte. Cada estudiante puede tomar algún criterio que el deportista haya señalado (disfrute por sobre la necesidad de ganar, colaboración con otros por sobre una actitud egoísta, aprendizaje a partir del juego por sobre práctica descontextualizada), para el armado de dicho itinerario etcétera.
5. Esquematización y mapeo de conceptos	Los alumnos crean redes, agrupamientos, mapas semánticos.	CmapTools, nube de etiquetas, Impress, PowerPoint	Se podrá elaborar una red conceptual que identifique prácticas corporales y motrices que pongan en juego el componente expresivo o juegos motores que se destaquen por el componente inclusivo según un criterio determinado.
6. Estimación y cálculo	Los alumnos anticipan valores y realizan operaciones matemáticas con ellos.	Excel, Calc, calculadoras	Se podrán aplicar fórmulas que permitan a los alumnos calcular el consumo de oxígeno luego de una carrera de resistencia o calcular el piso y el techo aeróbico a partir de parámetros personales.

7. Evaluación y crítica	Los alumnos ponderan la validez y la confiabilidad de la información, los datos, los relatos, las formulaciones. Los alumnos interpretan y resuelven consignas, pruebas o exámenes para reflexionar sobre su propio aprendizaje individual o grupal.	Sitios web, HTTrack, Wikipedia, ADE (Ambiente de Desarrollo de Evaluaciones)	Los estudiantes podrán responder, al finalizar la clase, tests de autoevaluación que el docente haya elaborado en función de las actividades realizadas y de los criterios de evaluación que considere pertinentes.
8. Interpretación de datos, hechos y representaciones	Los alumnos asignan significados a datos, representaciones (tablas, gráficos, mapas) o imágenes de la vida real vinculadas con las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas.	Videos, infografías, mapas, sitios web, HTTrack, Word, Writer	En una clase centrada en la apropiación y valoración de prácticas corporales expresivas de la cultura popular urbana o rural, se podrá proponer la indagación sobre las significaciones, valoraciones y formas de práctica que adquieren dichas experiencias.
9. Aplicación	Los alumnos aplican teorías, fuentes y puntos de vista para interpretar información, experiencias corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas, hechos, etcétera.	Word, Writer, Wikipedia, sitios web, blogs especializados	Los estudiantes utilizan los recursos que el docente enseña para elaborar y luego experimentar secuencias de tareas para mejorar las capacidades motrices reconociendo criterios para su realización adecuada.
10. Lectura crítica	Los alumnos realizan lectura dirigida o guiada, silenciosa, independiente, relecturas para interpretar críticamente contenidos.	Wikipedia, sitios web, HTTrack,	El docente puede solicitar al estudiante que, entre clases, realice lecturas que le permitan indagar sobre argumentos críticos en torno a los modos en que se presentan los modelos corporales y las prácticas gimnásticas, deportivas y ludomotrices en los medios de comunicación, en el entorno sociocultural y en la propia escuela.
11. Reflexión sobre el lenguaje	Los alumnos analizan, comparan y reflexionan acerca de los usos de formas de expresión (vocabulario, gramática, variedades lingüísticas) en diferentes contextos comunicativos.	Audacity, grabadora de sonidos, Windows Movie Maker, Cheese	Es interesante proponer el análisis, la comparación y la reflexión sobre los usos de las formas de expresión en las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas, por ejemplo, al hacer referencia a varones y mujeres.
12. Reformulación de ideas y conceptos	Los alumnos reformulan definiciones, explicaciones y formulaciones cambiando el soporte, las formas de expresión o el punto de vista.	Word, Writer, Impress, PowerPoint, Audacity, grabadora de sonidos, Windows Movie Maker, Cheese	Podría plantearse que, a partir de un enunciado del tipo “el deporte es salud”, los estudiantes, utilizando distintos soportes y divididos en grupos, construyan argumentos que por un lado reafirmen el enunciado y que por el otro lo refuten.
13. Resumen y síntesis	Los alumnos identifican ideas, hechos y datos principales y elaboran resúmenes y síntesis.	Word, Writer, Impress, PowerPoint, Windows Movie Maker, Cheese	Para terminar una unidad didáctica, se puede pedir a los estudiantes que identifiquen conceptos centrales sobre la temática y realicen una síntesis conceptual que podrá subirse a un blog y quedar a disposición de otros usuarios interesados.

GRUPO III. COMUNICACIÓN ESCRITA Y AUDIOVISUAL

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles recursos o programas	Aplicación en Educación Física
1. Planificación de un escrito o una producción audiovisual	Los alumnos elaboran un plan de escritura o de trabajo, definen los elementos necesarios, eligen el formato y género de sus escritos/producciones en función del propósito y redactan un esquema o borrador del texto.	Word, Writer, CmapTools, Biblioteca Digital educ.ar	Los estudiantes puede planificar un texto o producción audiovisual sobre alguna temática vinculada a las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas o expresivas.
2. Secuenciación y esquematización	Los alumnos elaboran guiones gráficos (<i>storyboards</i>), guiones, índices, esquemas, redes y mapas para comunicar información.	Word, Writer, TBO HagaQué, CmapTools	En una actividad campamental, se podría incluir la elaboración de un relato de una experiencia en formato de historieta o cómic.
3. Creación de un video, película o historieta	Utilizando alguna combinación de imágenes fijas, video, música y narración, los alumnos producen sus propias películas.	Gimp, Paint, Impress, PowerPoint, Windows Movie Maker, Cheese	Las películas pueden estar vinculadas con alguna temática surgida a partir de una práctica corporal, ludomotriz, deportiva o expresiva.
4. Escritura de textos descriptivos	Los alumnos describen en detalle personas, lugares, experiencias, objetos o eventos.	Word, Writer	En el contexto de la preparación de un plan de entrenamiento personalizado, los estudiantes pueden describir los ejercicios que componen dicho plan.
5. Escritura de textos expositivos	Los alumnos dan información o transmiten una idea o experiencia a otra persona.	Word, Writer, Wink, Impress, PowerPoint, Wikipedia	Buscando argumentos críticos en torno a los modos en que se presentan los modelos corporales, se puede sugerir a los estudiantes que escriban un texto expositivo, que luego sirva para intercambiar puntos de vista con sus compañeros.
6. Escritura de textos narrativos	Los alumnos narran un relato desde un punto de vista particular.	Word, Writer, HagaQué	Es interesante proponer a los estudiantes la escritura de un texto narrativo sobre, por ejemplo, su experiencia en un evento deportivo.
7. Escritura de textos argumentativos	Los alumnos presentan un caso en favor o en contra de determinada posición.	Word, Writer, TBO, HagaQué, Cuadernia	A partir de un enunciado, por ejemplo, “el entrenamiento extremo es saludable siempre que esté controlado por un profesional”, se les puede sugerir a los estudiantes que escriban en grupo un texto argumentando a favor o en contra.
8. Escritura de textos procedimentales	Los alumnos explican instrucciones o presentan directivas para experimentar o completar una tarea.	Word, Writer, TBO, HagaQué, Impress, PowerPoint, Cuadernia	Los estudiantes pueden escribir un texto en el que detallen las normas que rigen un juego o las directrices para realizar un ejercicio o test.

9. Debate y comentario	Los alumnos elaboran e intercambian argumentos u opiniones que responden a distintos puntos de vista.	Word, Writer, Audacity, foros, blogs	A partir de los textos argumentativos ya elaborados y publicados en un blog, se les puede sugerir a los alumnos que los comenten y debatan sobre los puntos de vista encontrados.
10. Respuesta y formulación de preguntas	Los alumnos responden preguntas por escrito o las formulan a partir de información dada o que deben recabar.	Word, Writer, Audacity, foros, blogs, wikis	Se les puede proponer a los estudiantes que formulen preguntas a partir del siguiente enunciado: “Es mejor competir para jugar que competir para ganar”. A partir de estas preguntas y sus respuestas, se puede proponer un debate sobre la diferencia y la valoración de ambas proposiciones.
11. Entrevista y debate	Los alumnos interrogan (cara a cara, por teléfono o vía correo electrónico) a alguien sobre un tema elegido. Puede ser grabado digitalmente y compartido.	Audacity, Windows MovieMaker, cámara digital, herramientas de audio, teléfono celular, wikis	Los alumnos pueden entrevistar a sus padres indagando, por ejemplo, su valoración acerca de la práctica deportiva. Luego, pueden analizar las opiniones de los entrevistados e incluir las de los estudiantes, y gestionar un debate en torno a ellas.
12. Publicación	Los alumnos comparten sus escritos con un público.	Scribus, Cuadernia, PowerPoint, Impress, wikis, blogs, sitios web	Los estudiantes pueden publicar textos que den cuenta de alguna experiencia en particular, ya sea la participación en un festival de movimiento expresivo, la organización de un evento recreativo comunitario o el intercambio deportivo entre escuelas.
13. Creación de producciones relacionadas con textos	Los alumnos crean ensayos literarios, <i>collages</i> , carteleras, sitios web, videos.	Scribus, Cuadernia, PowerPoint, Impress, Windows Movie Maker, Wiki, blogs, sitios web, TBO, HagaQué, Irfanview	Las producciones pueden estar vinculadas con sus prácticas corporales, ludomotrices, deportivas o expresivas.
14. Creación de un diario personal	Los alumnos escriben en primera persona sobre un evento del pasado.	Scribus, Word, Writer, Cuadernia	Se les puede sugerir a los estudiantes que escriban un diario en el que registran sus experiencias en las clases de Educación Física.
15. Creación de un periódico, diario o revista	Los alumnos diseñan un medio periodístico y desarrollan la escritura de la información que se publica en forma impresa o electrónica.	Scribus, Cuadernia, PowerPoint, Impress, Windows Movie Maker, wikis, blogs, sitios web	Este medio periodístico puede ser utilizado para difundir una actividad del área en particular, un proyecto entre áreas u otra propuesta, como el armado de una murga escolar o la inclusión de diversas danzas en la clase de Educación Física.
16. Creación de una ilustración mural, línea de tiempo, gráficos	Los alumnos producen sus propias ilustraciones impresas o digitales; secuencian eventos en una línea de tiempo impresa o electrónica o a través de una página web o presentación multimedia.	PowerPoint, Irfanview, Gimp, Paint	Los estudiantes pueden desarrollar ilustraciones en las que se pongan en juego saberes y opiniones vinculados con alguna práctica corporal, ludomotriz, deportiva o expresiva.
17. Dibujo o creación de imágenes	Los alumnos se expresan a través de imágenes, <i>collages</i> , pinturas, animaciones, etcétera.	Gimp, Paint, Irfanview, Impress, PowerPoint	Las producciones pueden explorar distintos puntos de vista relacionados con alguna temática que se desprenda de las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas o expresivas.

18. Escritura académica	Los alumnos escriben notas académicas, resúmenes, monografías, consignas de parcial, conclusiones. Los alumnos analizan información y después la presentan con sus propias palabras.	Cuadernia, Edilim, ExeLearning, Word, Writer, diccionarios, Wikipedia	A partir de lo producido por distintos grupos de estudiantes, se puede proponer la elaboración del producto final de la actividad para que se constituya como un cierre del proyecto o la unidad didáctica trabajada.
19. Exposición en clase	El alumno desarrolla y da una clase.	Impress, Power Point, <i>podcasts</i> , Cheese, Windows Movie Maker, Irfanview	La clase puede ser sobre un concepto particular, estrategia o problema vinculado con alguna práctica corporal, ludomotriz, deportiva o expresiva.
20. Planificación y desarrollo de una exhibición o muestra	Los alumnos sintetizan elementos claves de un tema en una exhibición o muestra, física o virtual. Los alumnos comparten lo que han comprendido con otros, en forma oral o multimedial, sincrónica o asincrónicamente.	Impress, PowerPoint, CamStudio, Wink, Cheese, Windows, Movie Maker, Audacity, wikis, sitios web, Gantt Project	En el primero de los casos, se puede pensar en la filmación de una muestra de Educación Física que, subida a un sitio web, se puede compartir con otras escuelas que utilicen la misma estrategia.
21. Interpretación en vivo o grabada	Los alumnos realizan una interpretación basada en sus experiencias corporales, ludomotrices, deportivas o expresivas.	Impress, PowerPoint, herramientas de video y audio, Cheese, Windows Movie Maker, Audacity, wikis	Puede sugerirles a los alumnos que presenten un guion, un rap, una interpretación tipo Stomp, una composición coreográfica, una muestra de movimiento, un <i>sketch</i> en el contexto de una práctica lúdica.

GRUPO IV. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles recursos o programas	Aplicación en Educación Física
1. Comprender o definir un problema	Los alumnos se esfuerzan en comprender el contexto de un problema dado.	Wikipedia, sitios web, HTTrack, Babiloo, Biblioteca Digital educ.ar, CmapTools	Ante una actividad que problematice la relación entre actividad física y modos saludables de realizarla, se puede abordar la cuestión desde la contextualización y la multiperspectiva.
2. Desarrollar o construir un modelo	Los alumnos crean, física o digitalmente, modelos para demostrar conocimiento del contenido, etcétera.	Gimp, Paint, Impress, PowerPoint, Squeak	Se les puede sugerir a los alumnos que construyan modelos que esquematicen sistemas defensivos u ofensivos en el marco del conocimiento de un juego deportivo en particular o modelos que permitan analizar movimientos.
3. Crear un juego	Los alumnos crean juegos motores.	Word, Writer, cámara de video digital, Gimp, Paint	Los alumnos modifican formas de comunicación, estrategias, tiempos, espacio de juego, reglas y habilidades para crear un juego.
4. Desarrollar predicciones, hipótesis, preguntas, variables	Los alumnos desarrollan y reflexionan sobre predicciones y seleccionan hipótesis pertinentes, preguntas testeables y variables.	Word, Writer, CamStudio, Wink, Gimp, Paint, wikis	Se pueden observar situaciones motrices para anticipar posibles problemas y resultados, y tomar decisiones.

5. Desarrollar un argumento	Los alumnos desarrollan un argumento relacionado con las razones por las cuales piensan que algo es verdad. La tecnología puede ayudar a formar y exhibir esos argumentos.	CmapTools, Impress, PowerPoint, Windows Movie Maker, Gimp	Es posible pensar la utilización de la tecnología para la construcción de argumentos críticos sobre los modelos de prácticas atléticas, gimnásticas y deportivas en diversos ámbitos (escuela, barrio, club, centros de alto rendimiento) y en los medios de comunicación.
6. Desarrollar un problema	Los alumnos plantean un problema que ilustra algún concepto, relación o pregunta de investigación.	Word, Writer, Wikipedia, sitios web, HTTrack	Sería interesante poner a consideración de los estudiantes la relación entre juegos competitivos y juegos cooperativos y la idea de exclusión inclusión que se desprende de dichas prácticas.
7. Elegir una estrategia	Los alumnos revisan o seleccionan una estrategia relacionada con alguna práctica para un contexto particular o aplicación.	Sitios web, HTTrack	A partir de un listado de alternativas posibles para realizar actividad física de un modo saludable, los estudiantes pueden seleccionar aquellas que les parezcan factibles de implementar en su práctica personal y las comparten con sus compañeros.
8. Hacer cálculos	Los alumnos emplean estrategias basadas en el procesamiento numérico realizado por la computadora.	Excel, Calc, calculadoras	Se les puede sugerir a los alumnos que elaboren un plan de entrenamiento personalizado.
9. Planear la colaboración en una situación de juego	Los alumnos, en grupo, definen situaciones posibles de juego.	Word, Writer, Gimp, Paint, Excel	Los alumnos desarrollan una estrategia o plan de juego para alcanzar objetivos específicos.
10. Involucrarse en un juego de simulación	Los alumnos se involucran en experiencias digitales o no digitales que reflejan la complejidad del mundo real.	Football Manager, Out of the Park, Baseball Manager, Full Ace Tennis, Pro Cycling Manager, Custom Play Golf, Diver: Deep Water Adventures	Hay algunos programas que permiten simular algunos aspectos de distintas prácticas corporales, ludomotrices, deportivas o expresivas.
11. Planificar un evento o proyecto	Los alumnos planifican un evento o proyecto.	Gantt Project	En este caso, con eje en alguna práctica corporal, ludomotriz, deportiva o expresiva.
12. Resolver un enigma	Los alumnos implementan una estrategia dentro del contexto de resolución de un enigma atractivo.	Blogs, sitios web	Puede tratarse de situaciones vinculadas con las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas o expresivas, y el enigma puede estar facilitado o planteado a través de la tecnología.

4

Una actividad con TIC paso a paso

A continuación, se propone una secuencia de actividades que incluyen TIC para abordar los deportes variados, como manifestaciones de la cultura corporal y motriz. Las actividades están pensadas en diálogo con la práctica, y la inclusión de TIC, como un recurso que enriquece el tratamiento del contenido.

Contenido (NAP): los deportes variados como manifestaciones de la cultura corporal y motriz

Distintas manifestaciones de la cultura corporal y motriz atraviesan la vida de los jóvenes de una u otra manera. Para ellos, es posible que estas prácticas no sean tan novedosas como para los adultos. Muchas veces, forman parte de la cultura en la que viven, se adquieren en procesos de socialización propios de la edad y están ligados a experiencias que provienen de la familia, las amistades, los medios de comunicación, las instituciones de la comunidad, el mundo federativo del deporte; aunque también de la escuela. Esta última salvedad está vinculada con que, en el caso de los juegos y deportes variados, la escuela suele ofrecer prácticas tradicionales, afianzadas por la historia de la educación en general y de la Educación Física en particular. Un interesante desafío, en este contexto, es proponer a los estudiantes atravesar dicha propuesta tradicional y transitar la vivencia, la práctica y la valoración de deportes variados, distintos, nuevos y novedosos asistidos por recursos digitales que acompañen dicho recorrido.

Objetivos

- Que los alumnos, a partir de la indagación y la observación de diversas prácticas corporales y ludomotrices, reconozcan la diversidad de deportes que forman parte de la cultura corporal y motriz en una sociedad dada.
- Que los alumnos identifiquen dos deportes distintos de los aprendidos y practicados en la escuela, para iniciarse en su experimentación y práctica.
- Que los alumnos transiten el proceso de aprendizaje y de práctica de deportes variados utilizando, como complemento, recursos TIC.

Actividades

Las actividades de inicio de la secuencia están pensadas para que los estudiantes las lleven a cabo entre clases, mientras van sucediéndose sesiones destinadas a otros contenidos. La idea es ir preparando el aprendizaje de uno o dos deportes distintos de los habituales y, para ello, se requiere este recorrido inicial de parte de los alumnos a fin de que estén

en condiciones de tomar decisiones y acordar con sus compañeros qué práctica van a emprender en función de su factibilidad (pedagógica, de recursos, etcétera).

1. Para comenzar, se les puede pedir a los alumnos que busquen, revisen, localicen y seleccionen información de la mayor diversidad posible de deportes variados. Es interesante que indaguen sobre prácticas poco tradicionales, incipientes, que realicen por fuera de la escuela o que les gustaría realizar.

👉 http://archivo.marca.com/edicion/marca/otros_deportes/otros_deportes/es/desarrollo/1172198.html [consultado el 13/03/2013].

👉 <http://educacionfisica4primaria.blogspot.com.ar/2009/05/deportes-alternativos-novedosos.html> [consultado el 13/03/2013].

2. A continuación, se sugiere solicitar a los estudiantes que observen imágenes, demostraciones, presentaciones, videos, animaciones, experiencias de prácticas de deportes diversos y novedosos para ellos, que vayan encontrando en sus búsquedas iniciadas en la actividad anterior. Algunos ejemplos:

👉 <http://www.youtube.com/watch?v=HcrguBzSJIY> [consultado el 13/03/2013].

👉 <http://vimeo.com/41745460> [consultado el 13/03/2013].

👉 http://www.youtube.com/watch_popup?v=EEu42L0ufBY [consultado el 13/03/2013].

3. A partir de la información reunida en los sitios recorridos y de las imágenes observadas, se les puede proponer a los alumnos que recopilen y enumeren, de manera exhaustiva, un listado de deportes variados. También, que obtengan registros audiovisuales de alguna práctica deportiva distinta de las habituales.
4. Con ese recorrido realizado, será interesante pedirles a los alumnos que organicen y jerarquicen la información a partir de algunas categorías que les permitan clasificar las prácticas relevadas. Para ello, es necesario que los estudiantes compartan la información que van obteniendo en una wiki o en un blog, abierto para tal fin.
5. Luego de organizar la información obtenida, se puede proponer a los alumnos que elaboren un mapa conceptual o una infografía que incluya el listado elaborado y que les permita, en forma colaborativa, tomar decisiones acerca de la inclusión o exclusión de una práctica según el criterio establecido.

Por ejemplo:

👉 <http://www.flickr.com/photos/25202071@N06/2703607199/lightbox/> [consultado el 13/03/2013].

Hasta aquí, la tarea está planteada para ser realizada entre clases. Las actividades siguientes son propuestas que requieren del trabajo presencial y conjunto de los estudiantes.

6. A partir del mapa conceptual o la infografía elaborados, los estudiantes evaluarán cuáles de los deportes relevados podrían ser experimentados. Se les puede solicitar que registren las consideraciones en un documento de texto que servirá para la toma de decisiones.
Luego, los estudiantes eligen entre todos, de acuerdo con la factibilidad, uno o dos deportes para transitar la experiencia de su aprendizaje. A partir de esta elección, los alumnos se preparan para llevar adelante la tarea. Para ello, deben buscar tutoriales específicos, ya sea para confeccionar los materiales necesarios como para realizar los primeros entrenamientos.
7. Se puede comenzar la práctica pidiéndoles a los alumnos que observen demostraciones y videos de los deportes elegidos. A partir de entonces, se sucederán las clases que sean necesarias para su aprendizaje, con un ida y vuelta entre la práctica y las demostraciones o complementos audiovisuales necesarios para acompañarla.
8. Para finalizar, se sugiere una actividad en la que los alumnos identifiquen ideas, datos y conceptos que se desprendan de la experiencia y elaboren un registro individual que pueden compartir en el blog creado al inicio. También, se podría sugerir que resuman la experiencia con un registro audiovisual realizado por ellos mismos durante las clases.
9. A continuación, sería interesante proponerles a los alumnos que describan por escrito su experiencia de aprendizaje (cómo se sintieron, qué les resultó interesante, difícil, novedoso, distinto, entre otras cuestiones). Sugierales que suban al blog estos escritos para compartirlos con el resto de sus compañeros.
10. En la última clase, conviene prever un momento de cierre en el que los alumnos elaboren e intercambien argumentos u opiniones sobre la experiencia. Si es necesario, se sugiere recordarles que el aprendizaje de estos deportes se hizo con el fin de que se constituyan en manifestaciones de la cultura corporal y motriz.
Para terminar, les puede proponer que elaboren un breve texto a partir de los comentarios de todos y que lo sumen al blog.

Criteria e instancias de evaluación

Se tomará en cuenta el recorrido que los alumnos hagan en las sucesivas actividades.

Individualmente, se considerará:

- a) el trabajo previo de indagación y búsqueda;
- b) la apropiación de conocimiento relacionado con los deportes variados, su reconocimiento como manifestación de la cultura corporal y motriz de la sociedad, la dinámica de producción y la diversidad existente;
- c) la participación en la elección y la práctica de deportes distintos de los ya practicados.

Grupalmente, se considerará:

- a) el trabajo colaborativo con los compañeros, tanto para la búsqueda y las instancias de intercambio de la información obtenida como para la producción final;
- b) las posibilidades de apropiación de la lógica interna de los deportes elegidos y el nivel de juego que puedan lograr, priorizando el intercambio y la adaptación a las particularidades de cada grupo en un contexto de aprendizaje y práctica distinto al habitual.

Tiempo

Un bimestre.

Recursos

Netbooks, software instalado en las netbooks (Word, Writer, Windows Movie Maker o Cheese) y materiales necesarios, según los deportes elegidos.

A modo de revisión de las decisiones de enseñanza, el docente puede formularse las siguientes preguntas de verificación.



Preguntas de verificación

- ¿Los problemas seleccionados son pertinentes para hacer surgir el conocimiento?
- ¿Se pueden vincular los contenidos seleccionados con temas vistos anteriormente?
- ¿Se contempla en la propuesta un espacio de reflexión y validación de los conocimientos y procedimientos?
- ¿Las actividades propuestas apuntan al enriquecimiento de la experiencia práctica y al desarrollo del conocimiento?
- ¿Se incluyen diferentes tipos de actividades?
- ¿Es necesaria la tecnología utilizada para la construcción del conocimiento?
- ¿El uso de las TIC, en este caso, contribuye a un aprendizaje más significativo?

5

Ocho temas para realizar actividades con TIC

A continuación, se presenta una selección de ocho temas, realizada a partir de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) para el Ciclo Básico de la Escuela Secundaria correspondientes al área de Educación Física, aprobados por el Consejo Federal de Educación (Res. CFE N.º 141/11). Para cada NAP se propone una serie de recursos que se podrían utilizar en las actividades previstas para su enseñanza. Asimismo, se sugiere el trabajo con los programas multimedia existentes en las netbooks.

Manifestaciones de la cultura corporal y motriz: los malabares

Una de las tantas manifestaciones de la cultura corporal y motriz son los malabares o juegos de manipulación de pequeños objetos. Los malabares poseen una motivación intrínseca que provoca la casi automática participación de los alumnos, cuando esta práctica se introduce en la clase.

Cuando los alumnos hacen malabares, desarrollan habilidades específicas que mejoran con la práctica, dentro de una dinámica lúdica de trabajo. Con la pérdida de gravitación de los objetos y la formación de figuras plásticas en el espacio, se desarrolla la coordinación del movimiento con los objetos y la velocidad de reacción.

En esta propuesta, es significativa la utilización de materiales variados. Así, se lograrán situaciones que evolucionan y que permiten adquisiciones cada vez más complejas. Algunas son más vistosas que otras, pero todas invitan a la participación y a la práctica colaborativa.

Es interesante que los estudiantes identifiquen diferentes tipos de malabares, construyan los elementos propios, y visualicen y compartan la técnica específica de cada tipo. También, que puedan realizar registros audiovisuales o fotográficos de la experiencia de aprendizaje y editar las imágenes digitales obtenidas, antes de publicarlas en algún espacio colaborativo especialmente diseñado.

recursos sugeridos

Blogs

Malabares por las calles. Disponible en:

<http://malabaresxlas calles.blogspot.com.ar/2008/02/tipos-de-malabarismos.html> [consultado el 14/03/2013].

Malabares. Disponible en:

<http://trabajodemalabarescarmensousa.blogspot.com.ar/2012/06/tipos-de-malabares.html> [consultado el 14/03/2013].

Ensamada malabar. Disponible en:

<http://www.ensaimadamalabar.com/construc.htm> [consultado el 14/03/2013].

Videos

Tipos de malabares. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=BjjEhd1UUhE> [consultado el 14/03/2013].

Malabares con pelotas. Disponible en: <http://vimeo.com/56262224> [consultado el 14/03/2013].

Tutorial para fabricar palos chinos. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=jbnAXdsE-mc> [consultado el 14/03/2013].

Tutorial para fabricar bolas de malabar. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=P67177tsipA> [consultado el 14/03/2013].

Iniciación a los malabares con bolas. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=yJl-j6R2KzI> [consultado el 14/03/2013].

Iniciación a los palos chinos. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=yQbQpA8gTCY> [consultado el 14/03/2013].

Simulador

Simulador de malabares. Disponible en: <http://www.ensaimadamalabar.com/simswap.htm> [consultado el 14/03/2013].

Manifestaciones de la cultura corporal y motriz: actividades en distintos ambientes

Las actividades en distintos ambientes incluyen la realización de excursiones, marchas ecológicas, días especiales, carreras pedestres, ecoturismo, circuitos urbanos saludables, rutas y circuitos ecológicos, circuitos de cicloturismo, caminatas, equitación, visitas a ludotecas, orientación, cabayería, fuegos, rastreo y acecho, observación y reconocimiento del medio (fauna, flora, relieve, hidrografía y atmósfera), construcción de refugios, construcciones rústicas variadas (manualidades con barro, madera, mimbre, etcétera), preparación de alimentos, técnicas de subsistencia en diferentes ecosistemas, juegos en la naturaleza (sensitivos, de observación, de imitación, etcétera), campamentos, entre muchas otras.

Se podría proponer, en este marco, el reconocimiento y la identificación de actividades en distintos ambientes, el establecimiento de un itinerario de caminata y ascenso según lo acuerde el grupo de estudiantes. También, los alumnos podrán confeccionar mapas que sirvan para las actividades de orientación, registrar lugares y accidentes geográficos mientras realizan la experiencia, realizar registros audiovisuales o fotográficos, editar las imágenes digitales obtenidas, previo a su publicación en algún espacio colaborativo, especialmente diseñado. Planificar la realización de un evento de orientación es una propuesta adecuada al nivel y a las posibilidades de los alumnos.



recursos sugeridos

Videos

Circuitos deportivos y tecnología. Disponible en:
http://videos.educ.ar/play/Documental/_Deporte/Circuitos_deportivos_y_tecnologia
[consultado el 14/03/2013].

Documental sobre escalada. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=KSO3P4mRB6s>
[consultado el 14/03/2013].

“El deporte del bosque” (3 partes). Disponibles en:
http://www.youtube.com/watch?feature=player_profilepage&v=rF34oSmT9Wg [consultado el 14/03/2013].

<http://www.youtube.com/watch?v=xSXoyLnmkTc>
[consultado el 14/03/2013].

<http://www.youtube.com/watch?v=sCaX8jD4m44>
[consultado el 14/03/2013].

“La brújula: Cómo usarla” (2 partes). Disponibles en:
http://www.youtube.com/watch?v=a_S8gg4Jb84
[consultado el 14/03/2013].

<http://www.youtube.com/watch?v=vQebix7IFIO>
[consultado el 14/03/2013].

Juegos

50 juegos de orientación & topografía. Disponible en:
<http://www.juanmanuel.com/actividades/jueorient50.htm>
[consultado el 14/03/2013].

Juegos en la naturaleza. Disponible en:
<http://ozaetaaterpetxea.files.wordpress.com/2010/11/libro-juegos-naturaleza-neila.pdf>
[consultado el 14/03/2013].

Otros recursos

Asociación del Deporte Orientación de la República Argentina. Disponible en:
http://www.adorargentina.org.ar/deporte_orientacion2.html [consultado el 14/03/2013].

Descripción internacional de controles para orientación 2012. Disponible en:
<http://www.fortnet.org/icd/sp/index.html> [consultado el 14/03/2013].

Habilidades básicas para la orientación. Disponible en:
http://www.cursonavidad.es/index.php?pg=ejer_habilidades&ft=8 [consultado el 14/03/2013].

Minicurso de orientación. Disponible en:
http://efydx.files.wordpress.com/2012/10/minicurso_tc3a9cnica_orientacic3b3n.pdf [consultado el 14/03/2013].

El relieve en los mapas de orientación. Disponible en:
http://efydx.files.wordpress.com/2012/10/12_curso_cep_curvas-de-nivel.pdf [consultado el 14/03/2013].

Juegos tradicionales, autóctonos y de otras culturas

Los juegos tradicionales, autóctonos y de otras culturas, cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura, facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico. Tienen un gran valor en sí mismos; por eso, es necesario fomentar, promocionar y consolidar estas actividades, que conforman el acervo cultural de una sociedad en relación con su pasado, presente y futuro.

Entre las actividades que se pueden proponer, se encuentran la recopilación de juegos tradicionales, autóctonos y de otras culturas, la elaboración de una base de datos de los juegos recopilados, la realización de entrevistas en las que se releven los juegos que jugaban los abuelos, padres u otros miembros de la comunidad, la clasificación de los juegos relevados

según algún criterio particular (zonas en las que se juega, utilización de materiales, etcétera) y la observación de formas de jugar los juegos relevados. También se puede crear un video o cortometraje sobre la experiencia de jugar los juegos, o un Libro de Juegos del grupo a partir de la escritura de textos que describan cada uno de los juegos relevados o jugados, o inventar un juego que surja de la combinación de dos o más juegos tradicionales, autóctonos o de otra cultura. Para finalizar, sería interesante que los estudiantes organizaran una jornada abierta para la comunidad en la que se lleven a la práctica los juegos tradicionales de la región.



recursos sugeridos

Sitios web

Juegos tradicionales. Disponible en: <http://www.folkloreelnorte.com.ar/cosgau02.htm> [consultado el 14/03/2013].

Juegos del mundo, juegos populares y tradicionales.

Disponible en:

<http://www.cuadernointercultural.com/dinamicas-y-juegos/juegos-mudo-tradicionales-populares/> [consultado el 14/03/2013].

Videos

El balero. Juegos infantiles. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=HWUJCN308Zs> [consultado el 14/03/2013].

Juegos autóctonos de México en Fox Sport. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Tp3cXjQ3Ulc&NR=1&feature=endscreen> [consultado el 14/03/2013].

El palín, juego mapuche. Disponible en:

http://www.youtube.com/watch?v=FD9_jEOp8f8 [consultado el 14/03/2013].

Infografías

El juego de pelota maya. Disponible en:

<http://fotos.cloud.noticias24.com/18mayaj-998.jpg> [consultado el 14/03/2013].

Juegos tradicionales. Disponible en:

http://yeraldreloaded.zxq.net/iden/Infodiseno/juegos-tradicionales-infografia-_gerardo-adrian-villalba_84123.jpg [consultado el 14/03/2013].

Webquest

Juegos de todo el mundo. Disponible en:

<http://catedu.es/chuegos/mundo/juegos.swf> [consultado el 14/03/2013].

La producción de secuencias coreográficas

Se concibe la secuencia coreográfica como un acto de expresión y de comunicación. La composición coreográfica y el armado de secuencias hace referencia al procedimiento de elección y combinación de acciones motoras para elaborar secuencias de movimiento (frases de movimiento) que poseen una lógica interna. Cada frase de movimiento es una unidad que posee un principio, un desarrollo y un final. Una frase puede comenzar y terminar en una posición determinada, puede ser repetida varias veces, o bien, como sucede en las oraciones verbales, puede ser combinada con otras frases formando una secuencia más amplia (García Russo, 1997). Las secuencias pueden plantearse en forma individual, en pequeños grupos o en gran grupo.

Algunas actividades posibles para trabajar en esta unidad son: observar videos en los que se presenten composiciones coreográficas de distintos estilos o que planteen reflexiones acerca de la danza y su relación con la comunicación, la expresión y la cultura; escuchar audio que permita elegir la

música para integrar una composición coreográfica; recopilar información sobre canciones (estilos musicales), tipos de danza (aerobic, tango, danza-jazz, disco, ska, *break dance*, *hip hop*, folclore, entre otras); compartir la información relevada y participar de un espacio de debate y discusión acerca de algún interrogante que el docente pudiera plantear como disparador.

Para fomentar la reflexión, se pueden plantear preguntas del tipo:

- ¿Qué imagen y estilo de vida transmiten los referentes que interpretan el ritmo seleccionado?
- ¿Qué valores y estética imperan entre los seguidores de esa danza?
- ¿Cuál es el origen del estilo de la coreografía? ¿Qué evolución ha sufrido? ¿En qué culturas o países tiene mayor aceptación y difusión?

Otra opción es proponerles a los estudiantes que escriban un diario en el que reflejen los saberes, las emociones y los sentimientos de cada una de las clases en las que se trabaje sobre la construcción de una composición coreográfica. También pueden crear un video sobre la secuencia coreográfica armada. Para finalizar, se sugiere que los estudiantes hagan una autoevaluación o se sometan a la evaluación de sus pares. Otra opción es realizar un *flash mob*, que significa en inglés ‘multitud instantánea’. Es una acción organizada en la que un gran número de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa. Hay eventos de baile, canto, guerra de almohadas, etcétera.



recursos sugeridos

Videos

“En el medio del arte”. Disponible en: http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/detallePrograma?rec_id=201395&capitulo_id=101403 [consultado el 14/03/2013].

“Yo hago. Bailarín de folclore”. Disponible en: <http://www.conectate.gob.ar> > Encuentro: Micro > Yo hago > Bailarín de folclore [consultado el 14/03/2013].

“Reflejos, otras maneras de mirar. Maximiliano Guerra”. Disponible en: http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/detallePrograma?rec_id=100688&capitulo_id=100703 [consultado el 14/03/2013].

Flash mob. Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=7EYAUazLI9k&feature=player_detailpage [consultado el 14/03/2013].

Otros recursos

Panorama histórico-geográfico de las danzas argentinas de esparcimiento (1800-1950). Disponible en: <http://www.slideshare.net/cecilsabb/cuadro-cronologico-de-danzas> [consultado el 14/03/2013].

Tipos de baile. Disponible en: <http://danyalba.blogspot.com.ar/> [consultado el 14/03/2013].

Modelos corporales y prácticas gimnásticas, deportivas y ludomotrices

En todas las sociedades y épocas históricas, el cuerpo de las personas se encuentra atado a un conjunto de prácticas, saberes y normas que le dan forma y, al hacerlo, recrean y exaltan determinadas creencias y valores. En este contexto, los modelos y usos corporales que se manifiestan en un momento dado no son neutrales, constituyen una parte significativa de esas normas y recrean las características de la sociedad. Si a primera vista todos los cuerpos parecen similares e intercambiables es porque reflejan la homogeneización que presupone toda cultura; si existen rasgos diferentes perfectamente observables es porque el cuerpo es también un indicador inevitable de la identidad individual, del grupo de origen, de la función social encomendada, de las desigualdades existentes y, por ende, del tipo de relación que, en un contexto dado, se mantiene con el mundo.

Con este marco, se hace necesario invitar a los estudiantes a reflexionar de manera crítica sobre los modelos corporales circulantes y su relación con las prácticas gimnásticas, deportivas y ludomotrices. Las actividades sugeridas para abordar esta temática son: observar imágenes, demostraciones y presentaciones que incluyan diversos modelos corporales en prácticas gimnásticas, deportivas o ludomotrices; realizar entrevistas a gimnastas, deportistas y diversos integrantes de la comunidad para indagar su posición acerca de los modelos corporales; registrar datos que surjan de la observación y de las entrevistas; comparar las ideas, los puntos de vista, las apreciaciones que se han relevado al respecto y realizar un mapeo de los conceptos que se desprenden de lo relevado para debatir acerca de ello. Para finalizar, sería interesante que los estudiantes planificaran y realizaran una producción audiovisual, para ser presentada ante sus compañeros, en la que se observen críticamente los modelos corporales que aparecen en las prácticas analizadas.



recursos sugeridos

Videos

El canon de la belleza a lo largo de la historia (primeros 30 minutos). Disponible en:

👉 <http://www.rtve.es/alacarta/videos/television/aventura-del-saber/646645/> [consultado el 14/03/2013].

Cuerpos editados. Disponible en: 👉 <http://vimeo.com/8428094> [consultado el 14/03/2013].

El arte como ejercicio de habitar el cuerpo. Disponible en:

👉 <http://www.youtube.com/watch?v=2LwRPZoqcuE> [consultado el 14/03/2013].

Otros recursos

Trastornos alimenticios. Disponible en: 👉 <http://prezi.com/lbvp2cvwtsc0/infografia-trastornos-aimenticios/> [consultado el 14/03/2013].

Los modos saludables de realizar prácticas corporales y motrices

Parte de la tarea del profesor de Educación Física es brindarles a los alumnos las herramientas necesarias para realizar prácticas corporales y motrices diversas, elaborar y controlar su dieta y programa de actividad física, y hacer un mejor uso de los recursos disponibles en la comunidad para evitar el sedentarismo. También es necesario analizar críticamente la salud y el ejercicio dentro de su contexto social y cultural y examinar el modo en que están instaladas las ideas sobre lo que constituye la salud y la condición física (Kirk, 1990).

Con este marco, pueden plantearse actividades en las que los alumnos observen videos que aborden problemas derivados de la falta de actividad física o la mala alimentación, o que informen sobre formas adecuadas de alimentarse. También se les puede pedir a los alumnos que releven información sobre actividad física y alimentación adecuada y la compartan con sus compañeros en un foro o en un blog creados para tal fin. Otras opciones son entrevistar a un nutricionista para confrontar la información relevada con los datos que puede aportar el profesional, elaborar una presentación audiovisual para exponerla ante los compañeros o crear un folleto de difusión, o una publicación digital, para alumnos de otros cursos, a partir de las conclusiones del trabajo.

recursos sugeridos

Videos

Mejor hablar de ciertas cosas. Obesidad. Disponible en:

http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/Programas/detallePrograma?rec_id=50397&capitulo_id=101185# [consultado el 15/03/2013].

Nuestros nutrientes y alimentos. Disponible en:

<http://conectate.gov.ar/educar-portal-video-web/module/detalleRecurso/DetalleRecurso.do?searchString=nutrientes&tipoFuncionallId=12&idRecurso=50714> [consultado el 15/03/2013].

Otros recursos

Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud. Organización Mundial de la Salud. Disponible en: http://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_recommendations/es/index.html [consultado el 15/03/2013].

Toma de pulsaciones. Disponible en:

<http://www.educacionfisica30.com/mapasconceptuales/pulsaciones1.html> [consultado el 15/03/2013].

Nutrición y actividad física. Test de autoevaluación.

Disponible en: <http://www.educaplay.com/coleccion/3130/3/Siguiente.htm> [consultado el 15/03/2013].

La organización de eventos que incluyan experiencias corporales, ludomotrices y de vida comunitaria

Es importante que los alumnos se involucren paulatinamente en experiencias de intervención sociocomunitaria. Pueden comenzar, en compañía del docente, compartiendo juegos en espacios comunitarios y terminar elaborando la secuencia de actividades de una noche de pernocte. En función del grupo y de la actividad, el docente determinará cómo se organizará cada evento.

Las actividades que pueden plantearse son: intercambiar ideas acerca del tipo de intervención sociocomunitaria que el grupo querría realizar; construir un listado de posibles intervenciones (jornada de juegos, competencias intergeneracionales, kermés comunitaria, etcétera); reunir y consultar información sobre las necesidades del grupo junto al que se trabajará y la factibilidad de llevar a cabo cada propuesta; acordar sobre el formato y el tipo de intervención que el grupo, en su conjunto, decide desarrollar. Sobre la base de los acuerdos realizados, habrá que planificar el evento; realizar el registro escrito, fotográfico o audiovisual y, para finalizar, compartir los resultados de la experiencia al interior de la escuela y en el ámbito comunitario, objeto de la propuesta.



recursos sugeridos

Videos

Cómo hacer un diagnóstico (parte 1 y 2). Disponibles en:

👉 <http://www.youtube.com/watch?v=irl2Fm-VBnk>

👉 <http://www.youtube.com/watch?v=RteCrMeBq04>

[consultado el 15/03/2013].

Otros recursos

Tres proyectos para un solo objetivo. Disponible en:

👉 <http://www.efdeportes.com/efd16/pviajera.htm>

[consultado el 15/03/2013].

Proyecto “Empecemos a movernos”. Disponible en:

👉 <http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacionfisica/materialdeconsulta/documentosdescarga/experienciasinnovadoras/pcef18.pdf> [consultado el 15/03/2013].

Aportes para la elaboración de proyectos comunitarios.

Disponible en:

👉 http://www.quilmes.gov.ar/desarrollo_social/descargas/MANUAL_DE%20FORMULACION_DE%20PROYECTOS.pdf [consultado el 15/03/2013].

Los valores en las prácticas corporales y motrices

En el contexto de cualquier práctica corporal y motriz, se pueden identificar valores y contravalores. Por un lado, la prevalencia de valores tales como la libertad, la responsabilidad, el respeto, la cooperación o la solidaridad como fundamento del crecimiento personal y de la convivencia comunitaria; por el otro, valores ligados al consumo, a la eficacia, la competitividad, la superioridad o el éxito. A esto se le suma la influencia que ejercen los medios de comunicación social, que suele ser más sutil y más difícil de controlar que cualquier otra. Es importante, entonces, propiciar espacios de reflexión y debate, y también prácticas que permitan elaborar argumentos críticos que contemplen desde múltiples perspectivas esta situación.

Para abordar este eje, se pueden plantear actividades tales como ver videos o películas en las que la relación entre valores y prácticas corporales y motrices se haga visible; elaborar y conducir entrevistas a personas vinculadas con prácticas corporales y motrices; debatir sobre casos de prácticas corporales y motrices en las que se pongan en juego valores y contravalores; crear un producto audiovisual o una historieta que vincule valores con prácticas corporales y motrices; escribir un texto descriptivo sobre una situación de clase en la que algún conflicto se haya puesto en juego y publicarlo en un foro para someterlo a discusión del grupo.



recursos sugeridos

Videos

Encuentro con la Generación Dorada. Disponible en:

http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/detallePrograma?rec_id=100484

[consultado el 15/03/2013].

Video motivacional para deportistas. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=CPMZymk3pHY>

[consultado el 15/03/2013].

Serie de cortos "El oso Berni". Disponibles en:

<http://www.youtube.com/watch?v=pvy2Yx9kkX4&list=PLD255A276ADEA59F9> [consultado el 15/03/2013].

Documentales

Tiempo muerto (Tokman, 2012). Tráiler oficial. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=ebzAxTdryJY>

[consultado el 15/03/2013].

La quimera de los héroes (Rosenfeld, 2005). Tráiler oficial. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=JIAMG4BXdqo> [consultado el 15/03/2013]

Otros recursos

Entrevista a Horacio Elizondo. Disponible en:

<http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/el-deporte-es-cultura.php> [consultado el 15/03/2013].

Las actividades físicas cooperativas. Disponible en:

<http://irati.pnte.cfnavarra.es/multiblog/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf> [consultado el 15/03/2013].

- GARCÍA RUSO, HERMINIA MARÍA: *La danza en la escuela*, Barcelona, INDE Publicaciones, 1997.
- GRANERO GALLEGOS, ANTONIO: “Una aproximación conceptual y taxonómica a las actividades físicas en el medio natural”, en *EFDeportes.com*, N.º 107, Año XII, 2007. Disponible en <http://www.efdeportes.com> [consultado el 15/03/2013].
- HOFER, M. & HARRIS, J.: *Social studies learning activity types*. Descargado de College of William and Mary, School of Education, Learning Activity Types Wiki: <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/SocialStudiesLearningATs-Feb09.pdf>. Registrado bajo licencia Creative Commons 3.0.
- KIRK, DAVID: *Educación Física y currículum*, Valencia, Universidad de Valencia, 1990.
- MISHRA, P. & M. J. KOEHLER: *Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge*, Teachers College Record, 2006.
- PERCZYK, JAIME Y GÓMEZ, PATRICIA: “Educación Física para todos: aportes para la reflexión”, en *EFDeportes.com*, N.º 35, año VII, Buenos Aires, 2001. disponible en <http://www.efdeportes.com/efd35/eft1.htm> [consultado el 15/03/2013].
- POSADA PRIETO, FERNANDO: *Ideas prácticas para la enseñanza de la Educación Física*, Lérida, Editorial Agonos, 2000.
- TRIGUEROS CERVANTES, CARMEN: “Juego, tradición y cultura en Educación Física”, en *Revista Tándem, Didáctica de la Educación Física*, N.º 6, año III, 2002.
- VIVES ROVIRA, SALVADOR: “Baila conmigo. La construcción de una coreografía en secundaria”, en *Revista Tándem, Didáctica de la Educación Física*, N.º 6, año III, 2002.

■ Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1

CONECTAR IGUALDAD.
WWW.CONECTARIGUALDAD.GOB.AR



Algunos títulos de la colección

Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1

- Aritmética
- Arte
- Artes visuales
- Biología
- Biología 2
- El bibliotecario escolar en el modelo 1 a 1
- Ética
- Historia
- Historia 2
- Física
- Física 2
- Formación ética y Ciudadana
- Geografía
- Geografía 2
- Geometría
- Inglés
- Matemática
- Lengua
- Lengua 2
- Portugués
- Química
- Química 2

Serie computadoras portátiles para las escuelas de educación especial

- Inclusión de TIC en escuelas para alumnos con discapacidad intelectual
- Inclusión de TIC en escuelas para alumnos con discapacidad motriz
- Inclusión de TIC en escuelas para alumnos con discapacidad visual
- Inclusión de TIC en escuelas para alumnos sordos

Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1

- El modelo 1 a 1: notas para comenzar
- Cursos virtuales
- Juegos
- Investigación, gestión y búsqueda de información en internet
- Comunicación y publicación
- Mapas conceptuales digitales
- Producción multimedia (videos y animaciones)
- Trabajos colaborativos
- Simulaciones

Serie instrumental para el modelo 1 a 1

- Sistemas operativos en las netbooks:
GNU/Linux y Microsoft Windows

Serie gestión educativa en el modelo 1 a 1

- El modelo 1 a 1: un compromiso por la calidad y la igualdad educativas
La gestión de las TIC en la escuela secundaria: nuevos formatos institucionales
- Manual de gestión con el modelo 1 a 1

Serie familias

- La computadora en casa

Especiales

- Estrategia político pedagógica y marco normativo del Programa Conectar Igualdad
- Múltiples voces para el bicentenario

ARGENTINA
UN PAIS CON BUENA GENTE

 **ANSES**

