

**JORNADAS DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIA MOTRICES**

Córdoba 20, 21 y 22 de abril de 2007

COMUNICACIÓN-PONENCIA:

Educación Física y Nuevas Tecnologías

Fabián Núñez Avilés

Diplomado y Licenciado en Educación Física

Premio de la Junta de Andalucía a recursos educativos de software libre año 2005

Premio de la Junta de Andalucía a recursos educativos de software libre año 2006

vaypase@gmail.com
www.educasport.es

1. Marco teórico de la ponencia-comunicación (pincha [aquí](#) para ver los apuntes en formato digita).

1.A) Medios TIC.

Cuando hablamos de TIC nos estamos refiriendo a la posibilidad de utilización de diferentes instrumentos que faciliten el desarrollo de contenidos dentro de nuestra programación. En el cuadro siguiente se exponen los medios que podemos utilizar en relación con los contenidos audiovisuales que queremos utilizar:

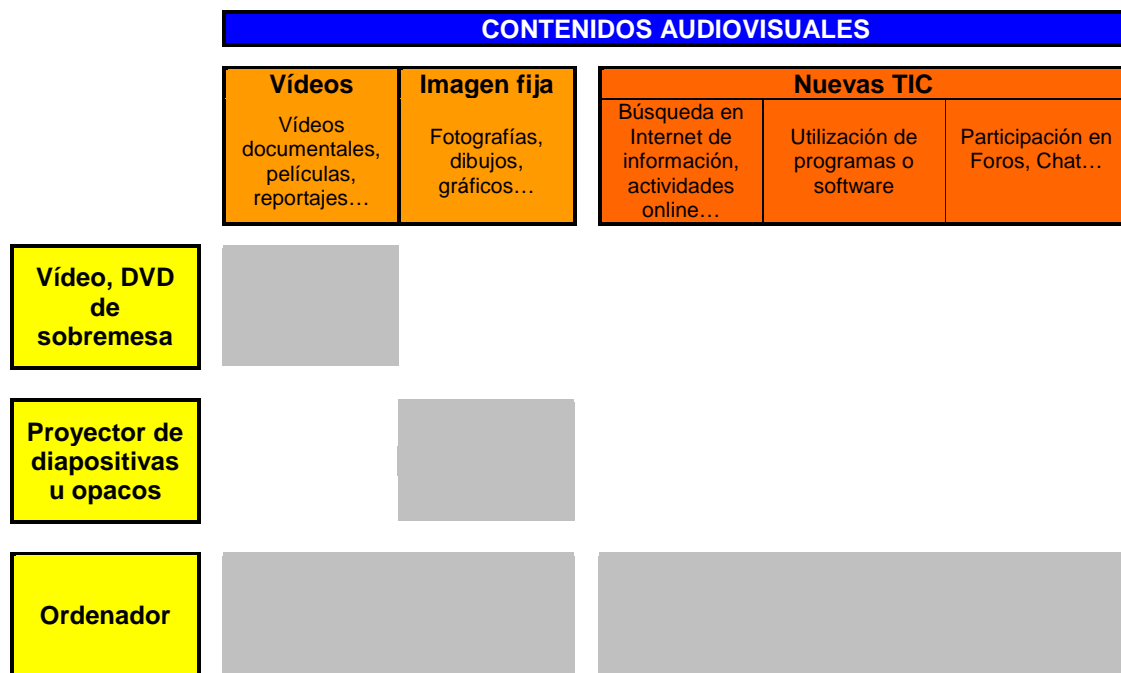


Figura 1: relación de medios y materiales TIC

Como puedes observar en la **Figura 1**, todos los contenidos audiovisuales pueden ser tratados mediante el ordenador, que puede englobar a los demás medios. De esta forma, con un único aparato podemos disfrutar de vídeo, imágenes fijas y nuevas TIC.

1.B) Estrategias de utilización.

Teniendo en cuenta estas posibilidades de utilización de las TIC nos podemos hacer la pregunta de cómo utilizar estos recursos. En este sentido, habrá que tener en cuenta las posibilidades y recursos con los que cuenta nuestro centro escolar y las características del alumnado.

En función de las características de nuestro centro tenemos diferentes estrategias de utilización:

- Utilización del ordenador en la propia aula:
 - Centros TIC.
 - Rincones de aula: uno o varios ordenadores colocados en los laterales o “rincones” del aula.
- Utilización de la sala de informática.
- Utilización del proyector o “cañón” en el aula, salón de actos o sala de usos múltiples.
- Utilización del ordenador conectado a la televisión (a través de la salida de TV de la tarjeta gráfica del ordenador).
- Utilización de PDA:
 - Evaluación y control de las sesiones.
 - Demostración de ejercicios motrices.

1.C) Posibilidades de utilización.

Si nos decidimos a utilizar las TIC en el desarrollo de nuestra programación existen muchas posibilidades de utilización:

BÚSQUEDA y EXPLORACIÓN

En un primer nivel, lo más fácil es utilizar programas informáticos o páginas Web que estén relacionadas con los contenidos teórico-prácticos de nuestra programación en curso:

- **PROGRAMAS INFORMÁTICOS:**
 - **La enciclopedia de los deportes olímpicos de verano** (Micronet).
 - **Manual de cabuyería** (Publicado por el CEP Málaga).
 - **Danzas y bailes de todo el mundo** (Universidad de Málaga).
 - **Aeróbic** (Ed. Inde). Se muestra de forma visual a través de vídeos diferentes pasos de aeróbic.
 - **Microcursos de la editorial Inde**. Se muestran de forma interactiva diferentes contenidos relacionados con la EF:

http://www.inde.es/inde_1.html

- **Base de juegos** (año 1998). Es un programa que permite al profesor utilizar los 150 juegos recogidos, así como la edición e introducción de otros. Igualmente, el profesor puede buscar e imprimir juegos atendiendo a distintas características de los ejercicios, tales como el material utilizado, la habilidad de los alumnos, etc.:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/programas/base_juegos.php3

- **Vamos a comer** (año 2000). Se abordan contenidos relacionados con los hábitos alimentarios y las propiedades nutritivas de los alimentos más usuales, todo ello orientado a la consecución de una dieta sana y equilibrada:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/programas/comer.php3

- **Juegos para el 2º ciclo de Educación Primaria** (año 2001). Trata de una recopilación de 80 juegos de Educación Física para el 2º Ciclo de Educación Primaria. Como hecho diferencial con respecto a otras "bases de juegos", cada juego va acompañado de una secuencia de vídeo en las que se ve el desarrollo real de los mismos.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/programas/juegos_2cp.php3

- **Programa informático de Educación Física** (año 2001). Programa informático diseñado para facilitar la labor de programación de todos los profesores y profesoras de Educación física.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/programas/e_fisica.php3

- **Aplicaciones Clip**. La biblioteca de aplicaciones está formada por centenares de aplicaciones creadas gracias a muchas horas de trabajo desinteresado de educadores y educadoras de diversos países:

<http://clic.xtec.net/es/index.htm>

▪ **PÁGINAS WEB RELACIONADAS CON EL ÁREA DE EF:**

Existen dos bases de datos a nivel nacional con una gran cantidad de recursos organizados por áreas o por etapas educativas:

- **Averroes (Red Telemática Educativade Andalucía)**. Recursos educativos por áreas:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos/temas.php3>

- **Cnice** (Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa). Recursos educativos:

<http://w3.cnice.mec.es/recursos/index.html>

- **Ministerio de ciencia y tecnología. Red Escolar Nacional (RENA):**

<http://www.rena.edu.ve/primerataeta/Deporte/index.html>

<http://www.rena.edu.ve/SegundaEtapa/deporte/index.html>

<http://www.rena.edu.ve/TerceraEtapa/EducacionFisica/index.html>

- **Ministerio de Educación del gobierno de Chile. Recurso de Educación Física:**

http://ww2.educarchile.cl/eduteca/educ_fisica/index.html

▪ **PÁGINAS WEB RELACIONADAS CON EL EJERCICIO FÍSICO Y LA SALUD:**

- **Base de datos del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE). Recursos de Educación para la Salud:**

http://www.cnice.mecd.es/profesores/secundaria/educacion_para_la_salud/

- **Cuida tu cuerpo para 3º ciclo de primaria:**

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem/cuidacuerpo/index.htm>

- **Alimentación y nutrición:**

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/nutricion/index.html>

- **La nutrición humana:**

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem/nutricion/indice.htm>

- **Aspectos generales sobre salud en diferentes ámbitos (página comercial):**

<http://www.salusline.com/>

▪ **PÁGINAS WEB RELACIONADAS CON ALGUNOS CONTENIDOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA:**

- **¿A qué juegan nuestro abuelitos? Juegos Populares, tradicionales y autóctonos de Los Palacios y Villafranca, Sevilla y Andalucía:**

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/concurso2001/1premio/index.html

- **Nuestro cuerpo: los huesos (año 2003):**

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared02/los_huesos/index.html

- **Jugamos con material construido** (año 2005). Construimos 18 juegos de EF a partir de materiales de deshecho con vídeos demostrativos de construcción y aplicaciones didácticas:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/concurso2005/48/index.html

www.educasport.es

- **Ejercicio físico y salud. Un estilo de vida** (año 2006). Contenidos de salud relacionados con el ejercicio físico y contenidos multimedia: animaciones, ejercicios online...:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/concurso2006/ver/36/index.html>

www.educasport.es

ELABORACIÓN

En un segundo nivel, podemos atrevernos a elaborar nuestro propio material, cuestión que requiere mayor conocimiento, tiempo y motivación por parte del profesorado.

En función de estos dos niveles, la formación del profesorado debe ir dirigida a los siguientes puntos de interés:

	Posibilidades de utilización	Formación del profesorado
Búsqueda y Exploración	Enlaces a páginas	- Enlaces directos a páginas.
	Búsqueda de información en la web	- Utilización de buscadores. - Estrategias de búsqueda. - Tipos de contenidos. - Copiar y pegar texto, imágenes, gif, flash.
	Recursos Clic	- Direcciones para encontrar recursos. - Cómo descargar aplicaciones clic.
	Actividades Webquest	- Direcciones de interés. - Crear webquest online de forma fácil.
Elaboración	Diapositivas / DVD interactivo	- Ejemplo de aplicaciones. - Realizar recursos.
	Elaboración de actividades online: puzzles, test, enlazar, agrupar, etc.	- Elaboración de forma automática de actividades.
	Blog	- Posibilidades de uso. - Elaboración.
	Realización de páginas Web	- Creación de una web. - Hacer hipervínculos. - Insertar contenidos (imágenes, sonido...). - Publicarla en la web.

Figura 2: directrices de formación del profesorado.

2. Resumen de la ponencia-comunicación.

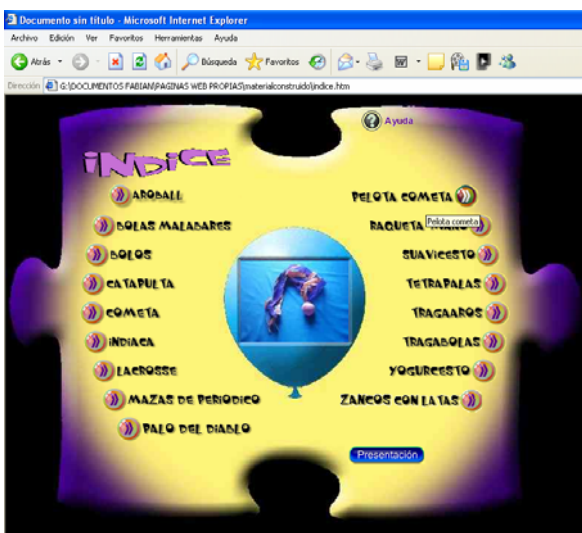
2.A) Objetivos de la ponencia.

- Despertar el interés por la utilización de la Tecnologías de la Información y la Comunicación en el área de Educación Física.
- Conocer las diferentes estrategias de utilización de la TIC en EF.
- **Conocer las Web ganadoras del Concurso de la Junta de Andalucía de recursos educativos digitales aptos para su utilización en software libre (año 2005 y 2006), publicadas en la base de datos de Averroes.**
- Aproximación en la utilización de “Edilim” para realizar actividades online para el alumnado.

2.B) Intervención.

El desarrollo de la exposición irá encaminada a despertar el interés por la utilización de las TIC en el área de Educación Física. En este sentido, expondré mis Páginas Web ganadoras del Concurso de recursos educativos digitales aptos para su utilización en software libre (año 2005 y año 2006) publicadas en la base de datos de Averroes, atendiendo a los siguientes elementos:

- Finalidades que persiguen.
- Contenidos audio-visuales y elementos Web que contienen: vídeos, audio, animaciones flash, Gif animados...
- Actividades online para el alumnado.



Jugamos con material construido.
Premio de la Junta de Andalucía a recursos educativos de software libre año 2005.



Ejercicio Físico y Salud: un estilo de vida.
Premio de la Junta de Andalucía a recursos educativos de software libre año 2006.

Para que la exposición no quede en simple teoría y visualización de páginas web, a partir de las “Actividades online para el alumnado” de la Web Ejercicio Físico y Salud, se le va a proponer a los asistentes la dificultad o no de elaborarlas. La respuesta va a ser “**SI**” atendiendo a la utilización del programa Edilim con las siguientes características:

- Ocupa muy poco (1 Mb).
- No hace falta instalación en el ordenador.
- Automatización en un gran número de actividades: enlazar, crucigramas, test, puzzles...

A modo de ejemplo realizaremos alguna actividad con ayuda de los asistentes.

Los 10 últimos minutos participarán los asistentes en comentar sus experiencias en TIC y resolver sus dudas sobre cuestiones Web.