

LICENZAS POR FORMACIÓN 2013-2014

ORDE do 5 de xuño de 2013 pola que se convocan licenzas por formación para o curso 2013/14 destinadas ao funcionariado docente non universitario e se aproban as súas bases de concesión..

MODALIDADE 1: PROXECTOS INDIVIDUAIS PARA A CREACIÓN DE MATERIAIS CURRICULARES DIXITAIS



Guía Didáctica

AS TIC COMO FERRAMENTA NO ENSINO: ELABORACIÓN DE MATERIAIS E RECURSOS PARA A AULA ABALAR



Eduardo R. Rodríguez Machado



✚ **Título do proxecto:** As TIC como ferramenta no ensino: elaboración de materiais e recursos para aula abalar.

✚ **Datos persoais:** Eduardo Rafael Rodríguez Machado. NIF: 32825008Y

E-mail: upa@edu.xunta.es

✚ **Datos profesionais:** Mestre Especialista en Educación Física. Coordinador Abalar e coordinador E-Dixgal.

Centro destino definitivo: CEIP Raquel Camacho. A Coruña.

Código centro 15005014

✚ **Materia ou materias e cursos ao que se dirixe e ámbito ou ámbitos no que se desenvolverá dentro da modalidade:**

- Educación Infantil e Primaria
- Área Psicomotricidade e Educación Física



Breve descripción do contido realizado

As áreas de Psicomotricidade e Educación Física na Educación Infantil e na Educación Primaria pode e debe aproveitar as posibilidades que lle brindan as TICs para o desenvolvemento do seu currículo. Ferramentas de autor como Edilim e recursos na rede como os vídeos, webs, tutoriais, son utilizados cada vez con máis frecuencia por docentes.

A finalidade do proxecto foi tratar de integrar as TICs no desenvolvemento da actividade habitual da Comunidade Educativa e máis concretamente na area de Psicomotricidade e Educación Física a través dos xogos realizados no noso centro.

Tamén pretendemos dar unhas pautas de sesións para a psicomotricidade na Educación Infantil. Para eles habemos gravados vídeos de sesións coa autorización correspondente.

Todas as fotografías e vídeos que aparece neste



proxecto como nos materiais entregados teñen a debida autorización de dereitos de imaxe.

Seguimos as especificacións LOM-ES indicando en cada un dos materiais creados os obxectivos de aprendizaxes (O/A) e as secuencias de aprendizaxes (LOM V).

Preténdese:



- Aprender a implementar aplicacións Web 2.0 a partir de experiencias prácticas.
- Traballar a cooperación e investigación en rede.
- Elaborar material curriculares dixitais do deporte colectivo Kinball coa seguinte ferramentas de autor: LIM.
- Desenvolver no alumnado o uso crítico das TICs como medio para acceder á información, coñecementos e servizos, avaliando as vantaxes, inconvenientes ou limitacións.
- Usar as TICs como ferramenta didáctica na labor docente, incluíndoa dentro das nosas estratexias no proceso ensino – aprendizaxe na Educación Infantil e Primaria.
- ...

Todos os materiais cumpriron, no momento da súa elaboración, a normativa expresada na Lei 34/2002, do 11 de xullo (disposición adicional quinta, punto un), modificada por Lei 56/2007, do 28 de decembro, en canto á accesibilidade das páxinas das administración públicas en internet.

Optamos por aproveitar os recursos web e multimedia para poder facilitar os canles de información e formación así como accesibilidade dos nosos alumnos/as de Ed. Primaria na aula Abalar.

Obxectivos a longo prazo:

Unha vez conseguidos os obxectivos anteriores, tratamos de completar os mesmos por medio de:



- Ampliar a utilización das TIC á práctica totalidade das áreas e niveis do centro.
- Tratar de involucrar o resto do profesorado mediante experiencias e resultados obtidos.
- Conseguir a utilización dos recursos TIC como complemento habitual na práctica docente.
- Incrementar a utilización do Espazo Abalar como medio de comunicación interactiva cos profesores, alumnos, pais, administración e co resto da comunidade educativa.

Relación do contidos curriculares.

A Educación Física ao ser unha área eminentemente procedimental permite ás tecnoloxías da información e comunicación un amplo uso, que vai ser utilizado para apoiar e ampliar os diferentes coñecementos e aprendizaxes da área.

As TIC van favorecer ao alumnado a adquisición de certas competencias básicas esixibles ao final da etapa especialmente a que

fai referencia á competencia dixital e tratamento da información, entendida como a habilidade para buscar, obter, procesar e comunicar a información e transformala





en coñecemento, incluíndo a utilización das tecnoloxías da información e a comunicación como un elemento esencial para informarse e comunicarse.

Os contidos a traballar nos diferentes materiais curriculares creados foron os seguintes:

Deporte colectivo Kin-ball (web explicativa)

O kinball é un deporte colectivo diferente aos outros!
¡3 equipos no terreo de xogo!
¡4 xogadores por equipo!
Un balón de 1,22m. e menos dun quilo de peso!
Todos os xogadores do equipo son necesarios en cada xogada!

Fundamentos do xogo

- Tres equipos de catro xogadores xogan á vez cun balón xigante de 1,20 m. de diámetro cun peso de 1 kg
- equipo en posesión do balón (VERMELLO) teñen que dicir **OMNIKIN** e a cor do equipo que debe interceptalo (AZUL O AMARELO).
- Cando oías a túa cor, o teu equipo ten que coller o balón antes de que toque o chan.
- Se colledes o balón é vosa quenda de saque.
- Se non o colledes, os outros dous equipos anotan un (1) punto cada un e o teu equipo pon de novo o balón en xogo.
- Os xogadores que defende deben formar un cadrado arredor do balón mantendo unha distancia de 3-4 metros.
- Este cadrado segue os movementos do balón e cada xogador é responsable dunha esquina do cadrado.

Elementos da web:

- Historia do kinball.
- Regulamento.
- Como se xoga
- Xogo cooperativo
- Licenza





Deportes Coletivos


Kin-Ball

Inicio Historia Regulamento Cómo xogar Xogo cooperativo Licenza

O kinball é un deporte colectivo diferente aos outros!
¡3 equipos no terreo de xogo!
¡4 xogadores por equipo!
Un balón de 1,22m. e menos dun quilo de peso!
Todos os xogadores do equipo son necesarios en cada xogada!

Fundamentos do xogo
Tres equipos de catro xogadores xogan á vez cun balón xigante de 1,20 m. de diámetro cun peso de 1 kg
O equipo en posesión do balón (VERMELLO) teñen que dicir OMNIKIN e a cor do equipo que debe interceptalo (AZUL O AMARELO).
Cando oías a túa cor, o teu equipo ten que coller o balón antes de que toque o chan.
Se colledes o balón é vosa quenda de saque.
Se non o colledes, os outros dous equipos anotan un (1) punto cada un e o teu equipo pon de novo o balón en xogo.
Os xogadores que defende deben formar un cadrado arredor do balón mantendo unha distancia de 3-4 metros.
Este cadrado segue os movementos do balón e cada xogador é responsable dunha esquina do cadrado.






 Eduardo Rodríguez Machado

- Coñecer os deportes colectivos neste caso o Kin-ball a través das T.I.C.

O Kinball (Traballo con EDLIM). Para reforzar e realizar actividades de compresión do kinball

KINBALL

Educación Física

O Kinball

Colectivos	Xogadores	Quebec
Deportes	Balón	Regulamento
Cooperación	Partido	Educación Física
Equipos	Saúde	Xogo



- **Xogos co Paracaídas (web con xogos, vídeos...):**

O paracaídas sempre é algo que asombra a pequenos e maiores e que dá "moito xogo". É unha boa forma de empezar sesións de xogos cooperativos. Co paracaídas os xogos caracterízanse por ser de cooperación e de participación. Ademais, hai que destacar a importancia da utilización deste tipo de xogos cooperativos no ensino dos deportes colectivos, xa que deste xeito, se pretende fomentar a participación en grupo para conseguir un obxectivo común, algo que é vital en deportes colectivos.

A continuación presentamos algúns xogos co paracaídas:

Quenlla e socorrista, Encesta a pelota, Olas, O barco, Marinero colle a pelota, Cesta de cores, Néboa no alto, A onda co paracaídas, Abrazos, A carpa e Imos a navegar.





- **Psicomotricidade (web con sesións, vídeos con licencia creative commons):**

Un bo programa de psicomotricidade é fundamental tanto para o pleno desenvolvemento do neno/a, como para a prevención de pequenas dificultades na aprendizaxe.

Con esta web pretendemos axudar e achegar un pouco máis ao profesorado de educación infantil o que é a psicomotricidade e presentar unhas sesións de alumnos de diferentes idades en educación infantil.

Veremos a continuación o desenvolvemento da psicomotricidade nos diferentes niveis de educación infantil.

- Experiencias nas aulas de 3, 4 e 5 anos

Educación Infantil Psicomotricidade

Práctica Psicomotriz e Desenvolvemento Psicomotor



Psicomotricidade

- 3 anos
- 4 anos
- 5 anos
- Licenza

Con esta web pretendemos axudar e achegar un pouco máis ao profesorado de educación infantil o que é a psicomotricidade e presentar unhas sesións de alumnos de diferentes idades en educación infantil.

A **psicomotricidade** apareceu no século XX coa neuropsiquiatra infantil E. Dupré, a partir dela foron moitos o que fixeron achegas neste ámbito.

Analizando a palabra psicomotricidade semánticamente, podemos ver que está integrada por dous compoñentes: <psico> que se refire á actividade psíquica, tanto cognitiva como afectiva e <motricidade> que ten que ver co corpo e o movemento (espazo/tempo), (Martín Domínguez, 2008).

O concepto de Psicomotricidad, segundo autores como Wallon, Picq e Vayer, Lle Boulch, Lapierre e Aucouturier definen a psicomotricidade como a relación entre a actividade psíquica e a actividade física motora, é dicir o movemento ou a función motriz do corpo humano.

O concepto de psicomotricidad xorde dos traballos de Wallon que descobre a importancia do movemento para conseguir a madurez







- **Xogos no Magosto (web con xogos, vídeos con licencia creative commons):**

Unha web coas actividades para traballar os **xogos no magosto**:

- Recompilación de información sobre xogos e deportes no día do magosto, autóctonos e tradicionais de Galicia e práctica destes.
- Utilización axeitada e valoración das estratexias básicas do xogo: cooperación, oposición e cooperación/oposición.
- Valoración do esforzo persoal e do colectivo nos diferentes tipos de xogos e á marxe de preferencias e de prexuízos.
- Aprecio do xogo como medio de desfrute, de relación, de saúde e de ocupación do tempo de lecer..

Pretendemos potenciar, mediante unha metodoloxía activa, que o neno/a coñeza o seu propio corpo, as súas posibilidades e limitacións practicando xogos nun día tan sinalado como e o do Magosto e, ó mesmo tempo, coñeza unha parte importante da súa cultura participando nos xogos populares. A palabra magosto, ademais doutros significados directamente relacionados, designa unha celebración festiva e popular, tradicional en toda Galicia, organizada en torno á recollida das castañas.



Algúns xogos populares que se poden adaptar para xogar no Magosto son:

1. **DISFRAZARSE CON FOLLAS**
2. **PESCA CASTAÑAS**
3. **CASTAÑA, ONDE ESTÁS?**
4. **DIANA CON OURIZOS**



5. ESQUIVA A CASTAÑA
6. BAILE DA CASTAÑA
7. PAPA CASTAÑAS
8. OS BIRLOS
9. SEMENTA E APAÑA
10. TRANSPORTE DE CASTAÑAS
11. CIRCUITO DE CASTAÑAS
12. APAÑAR AS CASTAÑAS
13. TRES EN RAIA DE CASTAÑAS
14. A CASTAÑA AO CASTIÑEIRO
15. PASEO DE CASTAÑAS
16. XOGO DA OCA- CASTAÑAS
17. CARREIRA DE RELEVOS





Descrición do soporte e ferramentas que se presentar o material elaborado e o uso didáctico que se pretende das TIC.

Os materiais se presentan en diferentes soportes, sempre baixo a licenza Creative Commons.

1. Realizamos unha webs, sobre a temática de Deportes colectivos: Kinball.
 2. Unha web de cómo traballar a psicomotricidade.
 3. Unha web de xogos populares no Magosto.
 4. Unha web de xogos co paracaídas.
 5. Utilizamos a seguinte ferramentas de autor Edilim para traballar o deporte colectivo do Kinball.
- **LIM** é un libro en formato dixital no que poden incluírse páxinas de carácter informativo e páxinas interactivas con exercicios e actividades moi diversas (quebracabezas, relacionar, completar, elección múltiple, sopa de letras, etc). Para crear estes libros dixitais emprégase o programa de autor EDILIM, que nos permite de forma sinxela deseñar páxinas nas que podemos incluír texto, imaxes, vídeo ou son.

- **Requisitos previos:**

Para a utilización deste obxecto de aprendizaxe nas clases de Educación Física é necesario que o alumnado dispoña de certo dominio das ferramentas informáticas básicas, tendo maior sentido cando traballemos os seguintes contidos para o terceiro ciclo de Educación Primaria.



Pretendemos que as web sirva de axuda ao profesorado para a realización de actividades.

- **Manual de uso**

Pensamos que non é necesario un "manual de uso" para a utilización desta ferramenta de autor e as diferentes web porque unha vez instalada no servidor se executan automaticamente sendo o desenvolvemento da actividade totalmente intuitivo.

- **Relacións con outras áreas.**

Estes obxectos de aprendizaxes en concreto ten unha ampla relación co resto das áreas do currículo tendo en conta o importante traballo que o alumno/a desenvolverá no campo da motricidade fina e a comprensión lectora (Lingua, Coñecemento do Medio e Matemáticas).

Sitios web onde poderase ver os traballos realizados: na web do centro na aula virtual:

<http://www.edu.xunta.es/centros/ceipraquelcamacho/aulavirtual/>

Conclusiones

Na sociedade da información as TICs afectan de maneira significativa a tódolos niveis do mundo educativo. As novas xeracións van asimilando de maneira natural esta nova cultura que se vai conformando, de maneira que para eles o cambio e a aprendizaxe continuo para coñecer as novidades que van xurdindo cada día é o normal. Todo isto supón, para unha cantidade importante de docentes,



importantes esforzos de adaptación e formación para actualizarse e tratar de achegarse, e achegar ós estudantes a cultura actual, de hoxe.

Existen outras múltiples razóns para aproveitar as posibilidades que proporcionan as TIC de cara a integrar as aportacións destes canais formativos nos procesos de ensinanza e aprendizaxe, entre as que atopamos:

- A Motivación, xa que os novos medios son máis atractivos para o alumnado e conséguese a súa motivación, que constitúe un dos motores da aprendizaxe.
- Unha maior interacción, xa que permanecen máis activos o interactuar co ordenador, entre eles e co profesor a través da rede.
- Aprendizaxe cooperativa, xa que se facilita o traballo en grupo, o intercambio de ideas e a participación.
- Supón un acceso a múltiples recursos educativos e entornos de aprendizaxe, poñendo o seu alcance todo tipo de información a través dos medios dixitais e internet.
- Atención á diversidade. Pódense personalizar os procesos de ensinanza-aprendizaxe ó existir múltiples materiais e recursos educativos que permiten achegar a cada alumno os máis axeitados o seu plan de aprendizaxe e as súas circunstancias persoais.

Por iso a finalidade desta memoria é tratar de integrar as TICs no desenvolvemento da actividade habitual docente e o alumnado para iso elaboramos materiais curriculares dixitais para que podan ser usados na aula.