

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
MEMORIA FINAL

Diseño y desarrollo de un programa de innovación en el área de
Educación Física

Coordinación: PILAR MARTÍNEZ OSORIO.
CEIP Atalaya, Atarfe (Granada)

Referencia del proyecto: PIN-213/04

Proyecto subvencionado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.
(Orden de 06-07-04; Resolución de 02-03-05)

1. Título.

DISEÑO Y DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE INNOVACIÓN EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA CON CARÁCTER INTERDISCIPLINAR PARA UN CENTRO TIC: CEIP ATALAYA.

2. Autores y autoras.

PILAR MARTÍNEZ OSORIO

3. Resumen (máximo 200 palabras).

El Proyecto llevado a cabo en el Centro, con una duración de dos cursos escolares, ha tenido unos resultados muy favorables a largo plazo, teniendo en cuenta la demora inicial debido a varios problemas informáticos. Dicho proyecto consistía fundamentalmente en relacionar al alumnado con las Nuevas Tecnologías, desde el área de Educación Física, en colaboración con el resto de áreas, y por tanto con la ayuda del resto del profesorado del Centro escolar y de los padres.

La población destinataria del mismo se ha centrado en el 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, concretamente los cursos de 4º, 5º y 6º (alrededor de 100 alumnos y alumnas), fundamentalmente porque están más familiarizados con el manejo del ordenador y por que sus aulas disponen de un ordenador para cada dos alumnos.

Los materiales elaborados han sido unos cuadernillos de fichas o juegos, creados por los propios alumnos. Para su elaboración han recurrido a múltiples recursos didácticos como internet, material bibliográfico, etc.

4. Palabras clave.

Educación Física, juegos, investigación-acción, innovación, creatividad, Nuevas Tecnologías.

5. Naturaleza, justificación y fundamento de los cambios introducidos en la práctica docente o en el funcionamiento del centro.

La finalidad del presente proyecto pretende aprovechar los materiales y recursos tecnológicos que el Centro posee, puesto que, desde hace dos cursos, es Centro TIC.

La introducción del ordenador en el área de Educación Física como un recurso didáctico más ha sido muy satisfactoria, aunque hay que reseñar que también ha sido muy costosa, ya que la imagen inicial del alumnado respecto a la Educación Física era muy distinta de la que al final tenían. La tarea consistía en el manejo del ordenador y la búsqueda y recabación de información, así como de sintetizar, analizar, exponer y explicar dicha información. El resultado final ha sido la elaboración de unas fichas de juegos en soporte informático que se han sido llevadas a la práctica y experimentadas por los propios alumnos.

6. Interés, oportunidad, relevancia y grado de incidencia que la innovación tiene para el centro o centros implicados y de sus posibilidades de extrapolación o adaptación a otros centros o ámbitos del sistema educativo andaluz.

Lo más relevante y grato para los alumnos y alumnas ha sido recibir, a final de curso, una carpeta personalizada con su nombre y apellidos, que contenía, no sólo su juego, sino los juegos del resto de sus compañeros y compañeras implicados en el proyecto. Este material les dará la oportunidad de ampliar su repertorio personal, así como de extrapolar su práctica a lo que llamamos su tiempo libre o de ocio. Aunque sólo se ha realizado a nivel de centro, éstos pueden ser perfectamente puestos en práctica por el alumnado perteneciente a otros centros educativos.

7. Objetivos propuestos.

La finalidad de este proyecto, anteriormente expuesta, se estructura de forma analítica en los siguientes objetivos:

- Motivar al alumnado en el área de la educación física basándose en el empleo de las nuevas tecnologías.
- Desarrollar habilidades en la realización de ejercicios, interpretación de fichas y generación de otras nuevas.
- Implicar a los diferentes profesores en las áreas de su competencia.
- Desarrollar destrezas en el uso del programa en el ordenador.
- Lograr la implicación de los padres en el proceso educativo de sus hijos de la mano de este proyecto de innovación.
- Desarrollar actitudes colaborativas y participativas a través de la dinámica o puesta en práctica de este plan de trabajo que faciliten la socialización del grupo-clase (Vigotsky).

8. Acciones desarrolladas, fases, secuencia y distribución temporal.

A continuación se expone una breve temporización donde se muestra de forma sistemática la incardinación del proceso secuenciador del plan de trabajo que integra este proyecto de innovación, constituido en dos años en los que cada uno de ellos se integran tres períodos correspondientes a los trimestres escolares:

1.PRIMER AÑO:

Primer trimestre: formación teórico-práctica alternada.

Segundo trimestre: mayor profundización en la práctica de la elaboración de fichas mediante la utilización de las nuevas tecnologías.

Tercer trimestre: centralización en la práctica interactiva del alumno con el ordenador y su extrapolación al aula.

2.SEGUNDO AÑO:

Primer trimestre: revisión de lo experimentado durante el primer año.

Segundo trimestre: realizar mayor hincapié en la práctica interactiva con el ordenador.

Tercer trimestre: impulsar la iniciativa y la creatividad por parte del alumnado a través de la visualización, interpretación y posibilidad de generar nuevas fichas mediante soporte informático partiendo de las ya dadas, estimulando con ello la autonomía y el aprendizaje autodidacta. Por último, dichas producciones del alumnado serán realizadas en la práctica del aula.

9. Metodología de trabajo adoptada y funcionamiento del equipo docente.

El proyecto ha seguido una metodología general caracterizada por un papel activo, una actitud participativa y el desarrollo de la colaboración entre el alumnado con la consiguiente implicación del profesorado y de la familia.

Y por otra parte, atendiendo a un proceso metodológico más específico y minucioso se requerirá de la consideración de los siguientes parámetros:

- Breves exposiciones teóricas de las fichas graduadas por nivel creciente de dificultad.
- Ejecución de ejercicios siguiendo el modelo expuesto por el profesor y entre los propios alumnos organizados en grupo de trabajo.
- Preparación de ejercicios dirigidos por los propios alumnos interviniendo como monitores en el aprendizaje de sus compañeros y en suyo propio.
- Elaboración de fichas de forma autónoma, con el uso del ordenador, tras seguir las orientaciones del profesor (modelo de andamiaje de Bruner).
- Generar un fichero informático de juegos potenciando el espíritu innovador y creativo del alumnado al relacionar la información del exterior con los preconceptos asimilados de su aprendizaje en clase (aprendizaje significativo de Ausubel).
- Plasmación en clase de las tareas realizadas por los diferentes grupos en el área de educación física mediante soporte informático.

10. Resultados concretos obtenidos con el desarrollo del proyecto y discusión de los mismos.

Los resultados obtenidos han sido muy positivos en todos los aspectos. A nivel de centro, ha sido un programa innovador y vinculador del profesorado, que se ha mostrado muy partícipe y colaborativo. A nivel del alumnado, ha supuesto, una nueva visión del área de Educación Física, donde el propio alumno tiene "mucho que decir", que aprender, que aportar, etc, ya que su participación es indispensable. A nivel personal, siento una grata satisfacción, por los resultados alcanzados.

Dicho proyecto ha servido para crear un mayor vínculo entre el alumnado y el profesorado, y ha fomentado la capacidad de autonomía y creatividad de cada alumno.

11. Valoración del desarrollo del proyecto, del grado de consecución de sus objetivos y de su incidencia real en el centro. Aspectos positivos y dificultades encontradas.

La mayor dificultad fue concienciar a los alumnos y alumnas de la posible relación existente entre el área de Educación Física y las Nuevas Tecnologías. A esto hay que unir los problemas informáticos iniciales que ralentizaron el inicio del proyecto, pero que se solventaron de forma satisfactoria. A pesar de este y otros leves contratiempos surgidos, el resultado final es muy positivo en todos los aspectos como ya he señalado anteriormente, ya que a nivel general se han alcanzado en mayor o medida los objetivos planteados al inicio de este proyecto.

12. Conclusiones y perspectivas de consolidación futuras de las mejoras introducidas.

Para concluir, añadir a lo ya expuesto anteriormente, que todavía queda un largo camino que recorrer, pero que con un poco de esfuerzo por parte de todos los miembros implicados en el proceso educativo, podemos mejorar y enriquecer la calidad educativa de la enseñanza. Este ha sido sólo un punto de partida para la introducción de posteriores programas, proyectos, que acerquen más al alumno a la realidad social, de modo que formemos a ciudadanos útiles y eficientes para la sociedad.

13. Anexo I: Índice de tablas, figuras y/o gráficos que se acompañan a la memoria, en papel y en ficheros aparte. *Cada elemento gráfico debe identificarse con un número y un título (por ejemplo: Figura 1.- Diagrama del proceso metodológico adoptado en el proyecto. Tabla 4.- Resultados obtenidos en las distintas actividades del proyecto, etc.)*

No se han realizado.

14. Anexo II: Relación y descripción del material educativo producido (gráfico, audiovisual, informático, etc.), un ejemplar de los cuales deberá adjuntarse en papel y en soporte informático a la presente memoria. *Cada material debe identificarse con un número y un título (por ejemplo: Material 1.- Cuestionario de diagnóstico de concepciones previas del alumnado. Material 2.- Guía didáctica del itinerario por el Parque Natural X, etc.)*

Material 1: Fichero de juegos en papel y en soporte informático.