

## Ficha de prototipado para relevar la propuesta pedagógica con TIC

Laura Arias

### 1. Nombre de la experiencia:

Deportes y Tic (Hockey)
-------------------------

### 2. Datos de la escuela:

<b>Tipo de escuela:</b>	Urbana
<b>Lugar</b>	ISEF N° 11 - Rosario, Santa Fe, Argentina
<b>Infraestructura tecnológica</b>	netbooks, notebooks, internet, celulares, etc.

### 3. Recursos humanos:

<b>Grupo</b>	3º 11
<b>Cantidad de estudiantes:</b>	32-37
<b>Docentes participantes:</b>	1

### 4. Caracterización de la experiencia:

<b>Tipo:</b>	Aula/Campo de juego
<b>Área/s, asignatura/s, materia/s involucradas:</b>	Deportes abiertos de campo - Hockey
<b>Tema/s, contenido/s:</b>	Sistema de ataque y defensa (juego o corner corto)
<b>Escenario/s en que transcurre</b>	Campo de juego/ Aula

## 5. Detalles de la experiencia:

La idea es asociar lo digital a una cátedra netamente práctica como es el deporte y específicamente HOCKEY.

La estrategia motriz deportiva se entiende como la conducta motriz de un individuo, grupo o equipo actuando en una situación motriz dada, orientada hacia la resolución de los problemas en plena situación de juego, evidenciando procesos intelectuales de análisis y síntesis de abstracción y generalización.

Realizar distintas actividades con herramientas digitales en la metodología del deporte. En este caso utilizaremos un contenido de la cátedra (sistemas de juego) donde los alumnos desde una evaluación diagnóstica irán investigando sobre sistemas de juego (juego y corner corto) utilizando distintas herramientas digitales a fin de realizar una infografía final y publicarlo en Telegram donde todos puedan aportar sus trabajo y devoluciones.

<b>Propósitos u objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Que puedan incorporar herramientas tecnológicas a la enseñanza del deporte</li><li>- Que los alumnos puedan crear presentaciones digitales para presentar el tema sistema en juego o corner corto de defensa o ataque.</li><li>- Incorporar los fundamentos del hockey en el deporte a través de juegos de iniciación a los sistemas de defensa y ataque en forma digital</li><li>- Que puedan interactuar con sus trabajos en una red social para que todos puedan verlo y evaluarlo.</li></ul>
<b>Tipo/s de actividad/es propiciada/s por la experiencia:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Búsqueda de Información -Interpretación de la Información</li><li>- Análisis de la información</li><li>- Creatividad</li><li>- Incorporación de las tic</li><li>- Resolución de problemas</li><li>- Trabajo en equipo</li></ul>
<b>Descripción de las actividades propiciadas por la experiencia:</b>	Realizar un diagnóstico respondiendo un Cuestionario Kahoot Elegir un sistema de juego e investigar sobre el tema. Crear una nube de palabras con los fundamentos del Hockey

	<p>Elaborar un Video que contenga la información obtenida, imágenes y música de fondo.</p> <p>Realizar un Power Point con las reglas del deporte, usar imágenes del orden de salida del corner corto, colocar música, y animaciones.</p> <p>Diseñar una infografía que contenga 3 partes de una clase, un juego en la iniciación; una parte central con la enseñanza del sistema y una parte final como vuelta a la calma.</p> <p>Publicar en la red Telegram en el grupo del curso y comentar sobre los otros aportes</p>
<b>Recursos utilizados</b>	celulares, netbooks, notebooks, tablets, computadoras
<b>Recursos TIC utilizados</b>	infografías, videos, diagramas, diseño
<b>Capacidades o habilidades que ponen en juego los estudiantes, en relación con el uso de las TIC</b>	edición de imágenes, diseño gráfico, video, gráficos,
<b>¿Se establecen vínculos entre áreas /espacios curriculares? ¿Cuáles?</b>	Deportes, transferencia de otros sistemas de juego al hockey (futbol), pedagogía, recreación, construcción del movimiento, también inglés.
<b>¿Es posible transferir los aprendizajes construidos a otros espacios curriculares / instituciones? ¿Cómo?</b>	Si, totalmente en: colegios - clubes - asociaciones - centros deportivos - centros de Educación Física - vecinales

## TRAMAS DIGITALES NIVEL SUPERIOR

### Propuesta pedagógica

#### 1. INSTITUCIÓN

ISEF Nº 11

#### 2. LOCALIDAD

Rosario

#### 3. NOMBRE Y APELLIDO DEL DOCENTE

Laura Arias

#### 4. TÍTULO DEL TEMA

Sistemas de ataque y defensa - Hockey

#### 5. NIVEL

Superior

#### 6. DESTINATARIOS

Alumnos de 3º 11 - ISEF 11 - Rosario

#### 7. DISCIPLINA/ÁREA/MATERIA

Deportes abiertos de campo - HOCKEY

## 8. OBJETIVOS GENERALES

- |   |
|---|
| 1. Conocer las distintas estrategias de formación de defensa y ataque de hockey |
| 2. Poder integrar las TIC al deporte  |
| 3. Realizar una infografía, presentaciones, comic, nube de palabras y video     |

## 9. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- |   |
|---|
| 1. Aplicar los distintos sistemas de ataque y defensa en hockey en una clase                          |
| 2. Adquirir herramientas de diseño gráfico  |
| 3. Poder interactuar con las redes sociales para que todos se enriquezcan con los distintos trabajos. |

## 10. METODOLOGÍA:

La metodología adoptada es el <b>aprendizaje basado en retos</b> - Ludificación
---

## 11. CONTENIDOS ABORDADOS

<b>Estrategia de ataque y defensa</b>
<b>Corner corto</b>
<b>Organización de una clase</b>
<b>Integración deporte y tics</b>

ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>Actividad 1:</b> Diagnóstico. ¿Cuánto sabés sobre sistemas de juego? Crearán un cuestionario diagnóstico utilizando Kahoot	2 h
<b>Actividad 2 :</b> Elegirán una de las dos opciones de sistema de juego (ataque o defensa): Juego o en corner corto y realizarán un Comic	2h
<b>Actividad 3 :</b> Recordar fundamentos del hockey mediante la creación de una nube de palabras.	1h
<b>Actividad 4:</b> Para desarrollar el tema: SISTEMAS DE ATAQUE Y DEFENSA, Crearán un Video utilizando Movie Maker donde representarán:   3 ejercicios que muestren las nociones básicas de Ataque   3 ejercicios con las nociones básicas de Defensa.	4h
<b>Actividad 5:</b> Elaborarán una Infografía que contenga: <b>3 INSTANCIAS</b> <b>1 - ENTRADA EN CALOR</b> Primero elegir un juego que contenga fundamentos básicos del hockey <b>2 - PARTE CENTRAL</b> En la parte central gráfico y actividad con el sistema de ataque o defensa elegido <b>3 - VUELTA A LA CALMA</b> Detallar una actividad para vuelta a la calma. Ej:Elongación o charla técnica	4 hs
<b>Actividad 6:</b> Para profundizar en las Reglas de Juego del Hockey, cada grupo elaborará una Presentación en Power Point con las reglas y señales de los árbitros.	2 hs

### 13. RECURSOS

telefonos
computadoras
tablets
internet

## 14. HERRAMIENTAS

<b>Infografía</b>
<b>Diseño</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Telegram</b>

## 15. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

<b>Estrategias de juego</b>
<b>Apropiación de las Tic para la resolución de actividades</b>
<b>Interrelación con compañeros y sus trabajos</b>
<b>Creatividad para resolver las actividades</b>

<b>EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA</b>	<b>EVALUACIÓN EN PROCESO</b>	<b>EVALUACIÓN FINAL</b>
Se llevará a cabo a través de un cuestionario diagnóstico - Kahoot	La resolución de cada reto que conforman esta etapa evaluativa	Una vez finalizado cada reto se hará un puesta en común donde docente y alumnos harán sus aportes.

En relación con la propuesta pedagógica implementada se establecen algunos vínculos

- **las TIC y el aprendizaje:**

- Se potenció el desarrollo de estrategias cognitivas en los estudiantes.	si
- Se estimuló el aprendizaje o la adquisición de conocimientos.	si
- Se potenciaron los aspectos socioafectivos en los estudiantes.	si
- Se propició la integración de las competencias básicas en las TIC en el currículum.	si
- El aprendizaje de este tema tuvo el mismo nivel de logro que se obtenía sin recursos tecnológicos	no
- Otro: Se ampliaron evaluaciones entre los alumnos	si

- **las TIC y las actividades áulicas:**

- Mejoró la planificación de las actividades con soporte en las TIC.	si
- Modificó la forma de vincularse con el deporte	si
- Cambió la forma en que los alumnos resolvieron las actividades	si
- Cambió la forma de evaluar las tareas o prácticas educativas de la clase de educación física o deportiva que realizan los estudiantes con apoyo de las TIC.	si
- No se presentó ninguna evidencia de cambio en el trabajo áulico.	no
- Otro: Cambio la forma de vincularse entre deporte y tic	si

- **las TIC y los docentes:**

- Les permitió reflexionar sobre sus propias prácticas y la de sus compañeros	si
- Los docentes propiciaron otras acciones con TIC.	si
- Se motivaron para innovar sus prácticas.	si
- No hubo cambios en los docentes.	no

- **las TIC y la Institución escolar**

- Se generaron cambios en la gestión académica y administrativa para fortalecer propuestas pedagógicas con TIC.	no
- Se propiciaron espacios institucionales para favorecer la planificación de propuestas con inclusión de TIC.	no
- Desde la gestión se colaboró con los recursos e infraestructura necesaria para que sostener acciones pedagógicas con TIC.	no
- Se iniciaron o mejoraron vínculos con otros actores educativos y/o instituciones educativas o sociales.	no
- Desde la gestión escolar no se participó directamente con ninguna acción de apoyo.	si

. ¿Hay alguna foto de la experiencia que se pueda compartir aquí?

Si, están las infografía que realizaron los alumno en el siguiente enlace:

[Infografía realizadas por los alumnos](#)

## 17. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

TIPO DE HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	EVALUACIÓN EN PROCESO	EVALUACIÓN FINAL
	KAHOOT	Rubricas (Excel)	Rubricas (Excel) INDICADORES -Diseño -Organización -Uso de material multimedia -Organización de las 3 instancias de la clase -Selección de juegos acorde a la edad elegida

## 18. OBSERVACIONES

En la siguiente presentación se desarrollan los retos presentados a los alumnos:

<http://cor.to/16KC>