

SECUENCIA DIDÁCTICA

Nivel educativo:	Educación Primaria.
Grado:	Segundo Ciclo
Área del conocimiento:	Educación Física
ESPACIO/S CURRICULAR/ES	Educación Física, Informática.
Tema:	Varios
NAP relacionados:	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda y sistematización de datos, la manipulación y armado de dispositivos sencillos, el control de una variable, el registro de datos y la comunicación de resultados. • Selección, recolección y organización de la información utilizando diferentes formatos que les faciliten la comprensión de los pasos involucrados. • Trabajar colaborativamente para la resolución de problemas, favoreciendo el intercambio de ideas, y comunicar de forma clara y secuenciada las estrategias de solución.
Habilidad de programación y robótica relacionada:	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar soluciones digitales en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia, incluyendo interfaces simples y animaciones, e incorporando los conceptos básicos de programación. • La recolección, análisis, evaluación y presentación de información y el reconocimiento de cómo es representada, recolectada, analizada y visualizada por medio de dispositivos digitales.
Duración	Según la planificación del docente.
Desafíos pedagógicos	Las actividades físicas y lúdicas, constituye un espacio propio en el desarrollo y el crecimiento de los estudiantes, un momento en el cual pueden actuar tal y cual son. Permite la puesta en situación de los esquemas de percepción, de decisión y ejecución aprendidos y de las habilidades y destrezas que el alumno conoce.
Recursos digitales	Movie Maker – Editor de textos – App de Cámaras digitales – Excel - Libre Office - Internet (opcional).

DESARROLLO Y ACTIVIDADES:

Las TIC ofrecen una gran variedad de ventajas que ya han sido utilizadas y adaptadas en otras materias complementando las actividades y conocimientos que cada día impartes a los alumnos. Por ello es importante que como docente de educación física creas en el potencial y los beneficios que las TIC pueden ofrecer y, que no se limitan únicamente al recurso de un día de lluvia. Puedes complementar el estudio del cuerpo humano con un ejercicio interactivo en el que el estudiante, bajo tu supervisión, demuestre su conocimiento identificando los músculos, por ejemplo.

No todo son rosas en este nuevo camino, la implantación de las TIC necesita el desarrollo de una mentalidad abierta. Piensa que hay recursos por todas partes, quizás no son recursos pensados para enseñar, pero no por ello son menos interesantes. Fragmentos de partidos de básquet, el cronómetro o la cámara de tu celular, la grabación de una coreografía, una hoja de Excel, etc. pueden convertirse en recursos increíbles para tus clases.

Como cualquier materia que se imparte en un sistema educativo, la Educación Física tiene que utilizar todos los recursos que existen para impartir y consolidar los objetivos que quieres conseguir en los estudiantes, y las TIC son una de las herramientas más atractivas para conseguirlo.

Crear ideas realmente interesantes y diseñar nuevas actividades motivadoras y diferentes a lo que tus alumnos están acostumbrados. Por ejemplo:

- **Utilizando vídeos o fotografías** para mostrar y analizar ejemplos de ejercicios, estrategias en juegos de equipo, etc.
- **Incorporando el uso de la computadora** para hacer análisis de resultados, estadística, registro de datos y logros personales, clasificaciones, etc.
- **Proponiendo trabajos de investigación** o monográficos relacionados con deportes, el funcionamiento del cuerpo humano, etc.
- **Promoviendo el uso de la videocámara** para grabar actuaciones, ejercicios, coreografías, pasos, estrategias, etc.