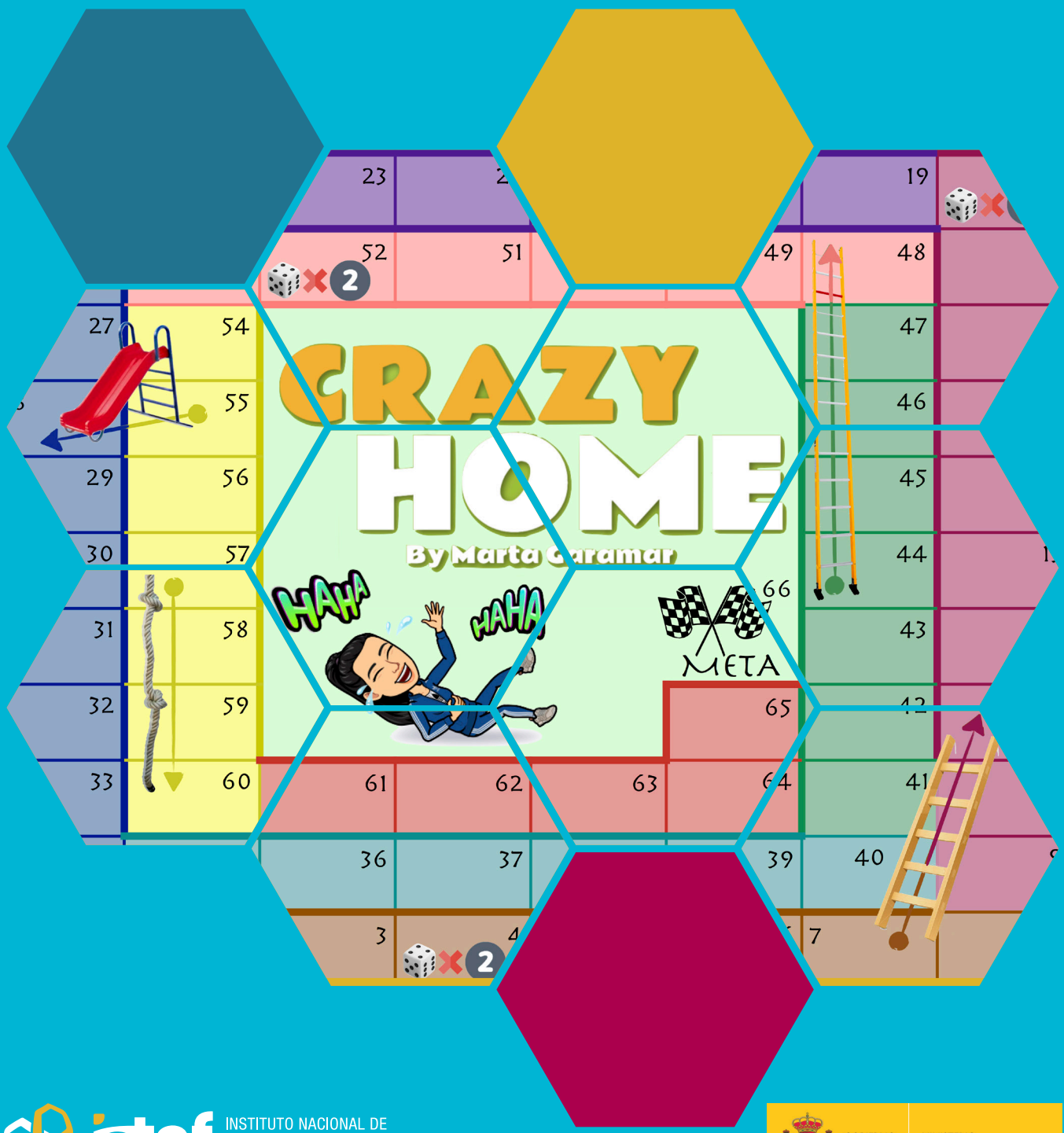
experiencias educativas inspiradoras

Nº 46

Tablero familiar *"Crazy Home"*

La Educación Física en casa



INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Junio 2021

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf46_2020_847-19-133-8

"Tablero familiar *"Crazy Home"*. La Educación Física en casa" por Marta García Abiétar para **INTEF**

<https://intef.es>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Imagen de contraportada de StockSnap en Pixabay

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: **cau.recursos.intef@educacion.gob.es**

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

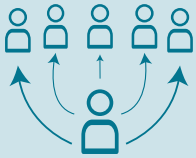
Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO

Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Índice

Índice

1. Introducción 5
2. Punto de partida 6
3. Paso a paso 7
4. Evaluamos 12
5. Conclusiones 13
6. ¿Te animas? 14
7. Material complementario 15

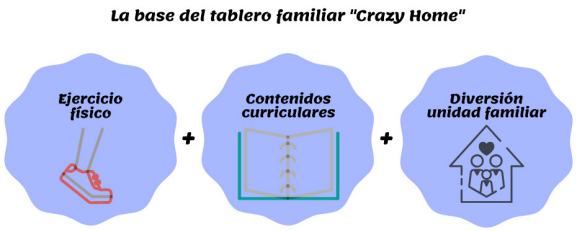
1. Introducción

RESPONSABLE	Marta García Abiétar
CENTRO ESCOLAR	IES Joanot Martorell
DIRECCIÓN	C/ Ciudad del Aprendiz, 2
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Valencia
WEB DEL CENTRO	Web IES Joanot Martorell
EMAIL DE CONTACTO	garamar41@gmail.com

El tablero familiar *"Crazy Home"* esta pensado para la asignatura de Educación Física. La primera fase va dirigida a todo el alumnado del centro y la segunda, relacionada con la creación de un segundo tablero, va dirigida a 3.º y 4.º de la ESO.

La primera fase de esta experiencia pretende acercar el ejercicio físico a toda la unidad familiar de manera divertida y digital. Además, contiene numerosas pruebas que sirven de repaso de contenidos curriculares propios de la asignatura, para asegurar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje desde la distancia.

La segunda fase, surge de la necesidad de incluir al alumnado como protagonista del diseño de un segundo tablero. Para ello, se les propone una técnica de creación con la que pueden desarrollar y dar forma a sus ideas. De esta manera, incentivamos la creatividad del alumnado y le damos una mayor responsabilidad dentro del proceso educativo.



Tres puntos básicos.

Definición personal de creatividad.

2. Punto de partida

El IES Joanot Martorell es un centro público de Educación Secundaria de la ciudad de Valencia, en el que se pretende favorecer la participación de todos los sectores implicados en el proceso educativo, principalmente alumnado, familiares y personal docente.

La tarea presentada se lleva a cabo en la asignatura de Educación Física y va dirigida, en su primera fase, a todo el alumnado del centro y, posteriormente, se centra en 3.º y 4.º de ESO. La situación sanitaria que vivimos a raiz de la pandemia del COVID 19, ha provocado la necesidad de plantear actividades digitales atractivas para que el alumnado siga practicando ejercicio desde casa. Además, se sumó la importancia de mantener una convivencia positiva dentro de la unidad familiar que ayudara a superar las dificultades y momentos de tensión que puedieran surgir.

El alumnado del centro dispone de al menos un dispositivo móvil en casa, ya sea móvil, tableta u ordenador, necesario para desarrollar esta actividad. A través de la secretaría autonómica, nuestro centro se aseguró de adjudicar *tablets* a aquellos/as alumnos/as con mayores dificultades económicas. Para la creación del segundo tablero, facilité al alumnado una plantilla y un vídeo tutorial donde explicaba la técnica de creación *"Mash up"*, con la que desarrollar sus ideas y elaborar las pruebas del mismo.

Origen de la experiencia:

A raíz del confinamiento y con el fin de darle continuidad a la Educación Física desde casa, surge la necesidad de elaborar recursos digitales que permitan, por un lado, incentivar el ejercicio físico y; por otro, repasar contenidos estudiados a lo largo del curso. Además, todo ello puede plantearse en forma de juego familiar y como herramienta de esparcimiento dentro de cualquier vivienda.

La segunda parte de la experiencia, surge como una manera de enriquecer el proceso de aprendizaje y tiene como finalidad que el alumnado sea el protagonista del diseño del tablero.

Herramientas utilizadas.

3. Paso a paso

La propuesta Tablero familiar *"Crazy Home"* se engloba dentro de la Unidad Didáctica: "Condición física". Por un lado, plantea pruebas y retos físicos relacionados principalmente con la fuerza, la coordinación y el equilibrio; y por otro, preguntas que sirven como repaso de contenidos relacionados con el sistema muscular. El segundo tablero sigue la misma línea, pero es el propio alumnado quien elabora algunas de las pruebas. Por lo tanto, su finalidad es ofrecer un recurso que permita al alumnado realizar ejercicio en casa, repasar los contenidos curriculares en forma de juego y potenciar la creatividad y el desarrollo de ideas.

La metodología empleada se centra en la creatividad y autonomía del alumnado, de la mano de las tecnologías educativas como herramienta clave de interacción y desarrollo del proyecto. Dentro de la diversidad de metodologías, me baso en la enseñanza y aprendizaje basados en el descubrimiento y en la creatividad motriz. Esta metodología nos permite fomentar actitudes de curiosidad, imaginación y creación, imprescindibles para el desarrollo cognitivo de los/as alumnos/as, e incentivar la participación del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con todo ello, conseguimos desarrollar competencias clave como: la competencia digital en relación al manejo de dispositivos tecnológicos y plataformas digitales, la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor a través del diseño y elaboración de las pruebas con una técnica de creación; la competencia de aprender a aprender, a la hora de utilizar diferentes estrategias para resolver un problema planteado y la comunicación lingüística mediante la escritura de las diferentes ideas desarrolladas y el diálogo establecido durante el juego.

En cuanto a la temporalización, el proyecto se implementa en 6 pasos o fases que se desarrollan a lo largo de 3 semanas.

Con respecto a la organización del alumnado, en el primer tablero solo interactúan con el mismo de manera individual o en familia y va dirigido a todos los cursos de secundaria. En el segundo tablero, primero participa individualmente el alumnado de 3.º y 4.º. de la ESO en el diseño de las pruebas y, posteriormente, se lanza el nuevo tablero a todos los cursos de secundaria del centro.

Siguiendo con los recursos utilizados encontramos:

- Plataforma online Genial.ly: nos da la posibilidad de generar la interacción del tablero dentro del apartado de gamificación.
- Plataforma Aules: es el medio oficial de comunicación con el alumnado dentro de la Comunidad Valenciana. En ella se suben las diferentes actividades y se clasifican según el tipo de dinámica que queremos desarrollar (foro, cuestionarios, tareas, enlaces, etc.).
- Ficha y vídeo explicativo de la técnica de creación: con ella se pretende enseñar la técnica "*Mash up*" de manera visual y sencilla mediante un vídeo tutorial acompañado de un cómic.

Competencias clave que desarrolla esta experiencia.

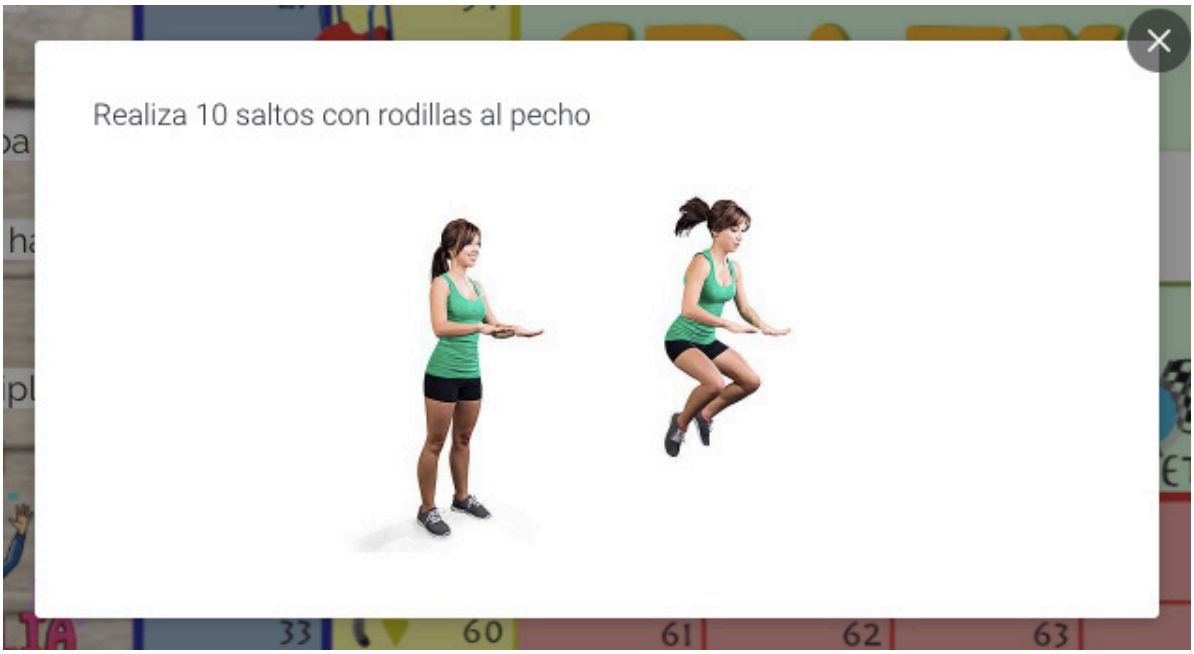
- Dispositivos electrónicos: para poder experimentar el tablero de juego se requiere un dispositivo móvil, tablet u ordenador.
- Material disponible en casa: para realizar algunas pruebas se utiliza material que podemos encontrar fácilmente en cualquier hogar como cojines, botellas de agua, sillas o libros.

Esta experiencia se incluye dentro de la programación didáctica como un extra para subir nota durante el tercer trimestre. Se plantea de esta manera ya que debido a la situación provocada por el COVID-19, nos centramos en plantear actividades que consolidaron los aprendizajes adquiridos en los dos primeros trimestres, y que ayudaron a las familias a llevar este confinamiento de la mejor manera posible.

Una vez presentado y contextualizado el proyecto Tablero familiar *"Crazy Home"*, analizaremos los diferentes pasos para desglosar el desarrollo del mismo.

Paso 1. Diseño del tablero I

El primer paso se centra en la elaboración por parte del docente de un primer tablero a través de la plataforma Genial.ly. Para darle un toque personal, se puede diseñar el tablero a través de programas como Word o Pages, o si resulta complejo, utilizar plantillas disponibles en la propia plataforma.

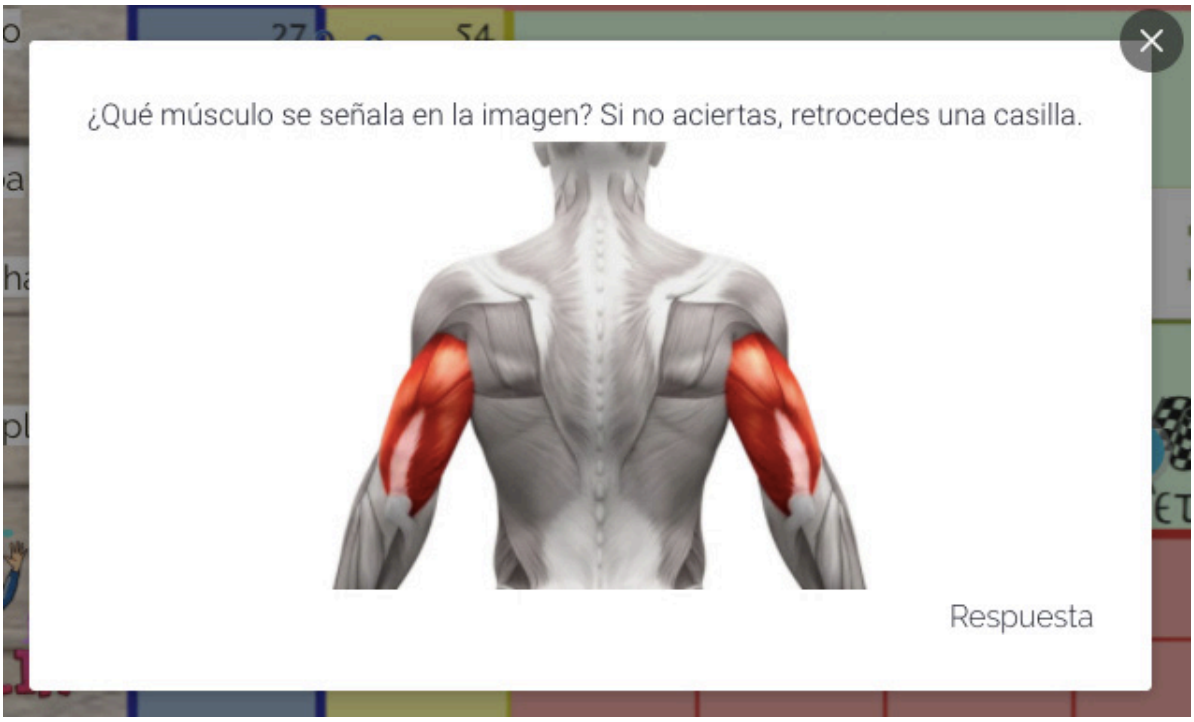


Ejemplo de prueba física.

Se desarrollan un total de 66 pruebas que se acompañan con imágenes o vídeos a través de enlaces y contienen:

- Pruebas físicas: sentadillas, flexiones, zancadas, abdominales, saltos, planchas o *burpees*.
- Pruebas de equilibrio: donde deben mantener posiciones que requieran cierta estabilidad corporal.
- Pruebas de coordinación: mediante ejercicios analíticos y coreografías.
- Preguntas sobre contenidos: relacionadas con el sistema muscular.
- Concursos y retos: con la finalidad de promover la participación familiar y el trabajo cooperativo.

Una vez diseñado el tablero, comprobamos su correcto funcionamiento mediante una experimentación propia y varias experimentaciones externas (por ejemplo, con compañeros/as de profesión).



Ejemplo de pregunta sobre contenidos curriculares.

Paso 2. Experimentación del tablero I y *feedback*

Tras el diseño del tablero y una vez publicado en Genial.ly, se lanza a través de la plataforma oficial de comunicación con el alumnado. A continuación, se plantea a los/as alumnos/as la posibilidad de grabar un vídeo en modo cámara rápida que registre una partida completa. Con ello, podemos comprobar el alcance, la acogida del proyecto y tener un *feedback* del mismo.

Paso 3. Propuesta para elaborar un segundo tablero

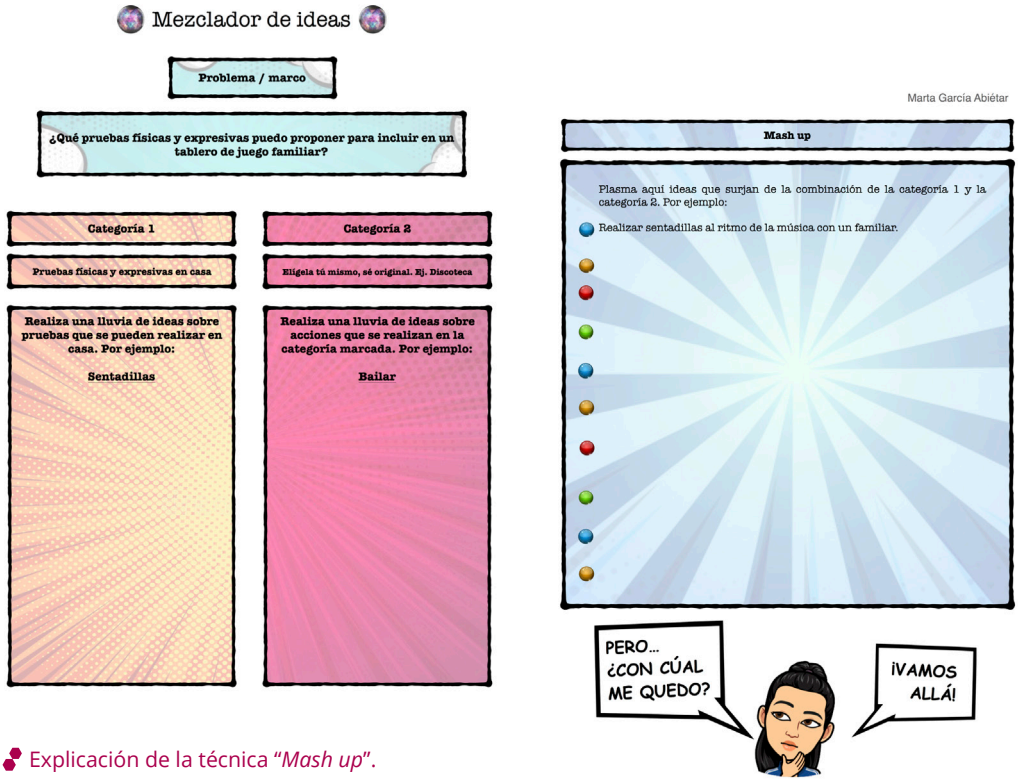
Una vez que el alumnado ha experimentado el primer tablero y conoce la dinámica del juego, se le propone elaborar sus propias pruebas, que serán incluidas en un segundo tablero. Esta vez, recibe el nombre de Tablero familiar "*Crazy Joanot*", haciendo referencia al centro donde se imparten las clases. Con el fin de que el alumnado desarrolle sus ideas siguiendo un proceso de creación, se les explica la técnica *"Mash up"* a través de un vídeo tutorial (se puede ver en un enlace al final del artículo) y una ficha. Para hacerlo más visual y atractivo, se incluye un cómic que describe el proceso.

También se establecen tres requisitos para que la prueba sea factible, estos son:

1. Se puede realizar dentro de casa.
2. Si se utiliza material, este debe ser fácil de conseguir dentro de casa.

La prueba surge de la técnica *"Mash up"* desarrollada.

Al final del artículo encontraréis un enlace con algunos ejemplos de las elaboraciones del alumnado, junto con otros materiales que pueden resultar útiles a la hora de diseñar un tablero de juego.



Explicación de la técnica "*Mash up*".

Paso 4. Diseño del tablero II

Una vez tenemos las propuestas del alumnado, revisamos las ideas generadas y comprobamos que son factibles para incluir en el tablero. Si surgen ideas complicadas, se pueden adaptar, con el fin de evitar descartar la participación de algunos/as alumnos/as en el diseño del tablero.

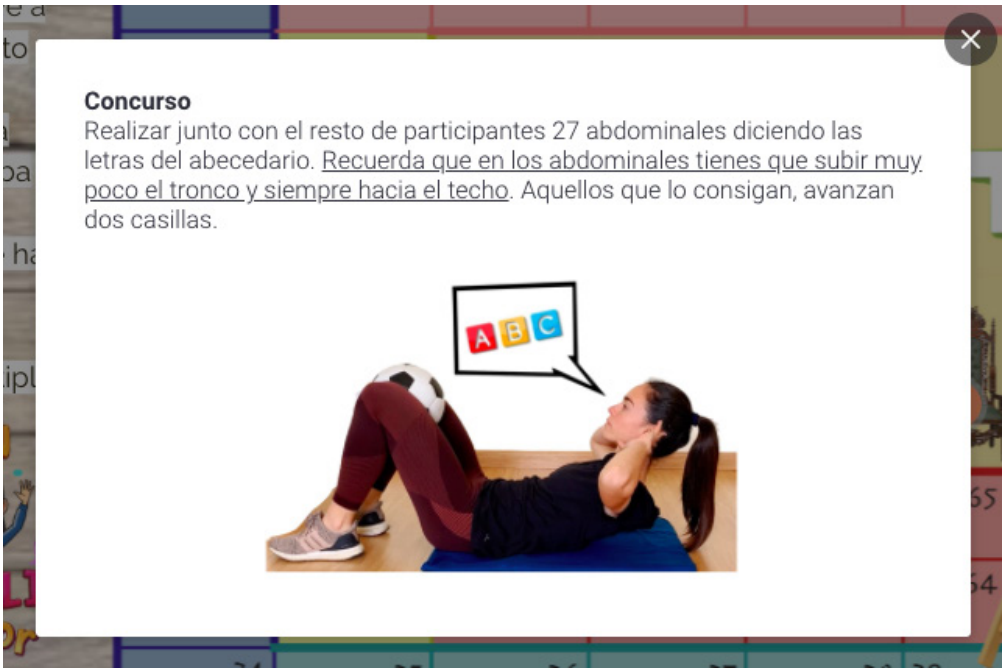
Incorporamos estas nuevas pruebas al segundo tablero, pudiendo modificar pruebas del tablero I como por ejemplo, plantear preguntas sobre cultura general deportiva

o incluir retos relacionados con videojuegos actuales (bailes de Fortnite). Al igual que el tablero anterior, se comprueba su correcto funcionamiento.

Tablero familiar *"Crazy Joanot"*

Paso 5. Feedback sobre la participación

Para que cada alumno/a sea conocedor de su participación y darle un mayor protagonismo, se le comunica el número de la casilla a la que corresponde la prueba que ha diseñado. En esta misma comunicación se facilita el enlace con el tablero y se les da cierta primicia por haber colaborado en su desarrollo.



Prueba diseñada por una alumna.

Paso 6. Experimentación del tablero II

De nuevo, se lanza a través de la plataforma oficial de comunicación con el alumnado, esta vez bajo el nombre de Tablero familiar *"Crazy Joanot"* y se vuelve a plantear la opción de grabar un vídeo en modo cámara rápida que registre una partida completa.

4. Evaluamos

Todas las participaciones, tanto a través de las grabaciones a cámara rápida de una partida como del desarrollo de la técnica *"Mash up"*, se registran en una planilla de evaluación, dándole un valor extra dentro del trimestre en el que nos encontramos.

Para evaluar la participación a través de la grabación de vídeo a cámara rápida, se utilizan los siguientes ítems: es capaz de grabar un vídeo a cámara rápida, realiza las pruebas que se marca en cada casilla en la que se cae, realiza las pruebas de manera cooperativa, puntuación extra por la participación familiar y, obligatorio, aparece el/la alumno/a jugando.

Por supuesto, estos ítems se pueden modificar y adaptar según los objetivos que perseguimos con el tablero. En la situación actual que vivimos, adquiere una mayor importancia el hecho de que el alumnado tenga la posibilidad de acceder al tablero y simplemente jugar y divertirse con su familia.

Evaluación vídeo cámara rápida Tablero familiar "Crazy Home"							
Alumno/a		Competencias				Obligatorio	Total
		CD	CAA	CSC	CL	CSC	
		Graba un vídeo a cámara rápida	Realiza las pruebas marcadas en cada casilla	Realiza las pruebas de manera cooperativa		Extra: Aparece familiar	Aparece el alumno/a	
1							
2							
3							

Planilla de evaluación de la grabación de vídeo.

Para evaluar la elaboración de las pruebas a través de la técnica de *"Mash up"* se utilizan los siguientes ítems: extrae la idea del desarrollo de la técnica de creación, se entiende aquello que quiere transmitir, la prueba se puede realizar dentro de casa y si utiliza material, este es fácil de conseguir en cualquier hogar.

Evaluación técnica "Mash up"					
Alumno/a	Competencias				Total
	SIEE	CL	CAA	CAA	
	Extrae la idea de la técnica de creación	Se entiende la prueba elaborada	La prueba se puede realizar dentro de casa	El material es fácil de conseguir en casa	
1					
2					
3					

Planilla de evaluación de la técnica de creación.

También es interesante plantear una auto-evaluación del docente, ya que de esta manera podremos reflexionar sobre el alcance del proyecto y si realmente estamos ofreciendo una herramienta útil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Auto-evaluación del docente				
Indicador de logro	Valor			
	1	2	3	4
Alcance del tablero	Ha participado el 20% o menos del grupo	Ha participado la mitad del grupo	Ha participado 3/4 del grupo	Ha participado todo el grupo
Feedback del tablero	No hay feedback	Feedback de algunos/as alumnos/as	Feedback positivo de casi todo el grupo	Feedback positivo de todo el grupo
Alcance de la técnica de "Mash up"	Ha participado el 20% o menos del grupo	Ha participado la mitad del grupo	Ha participado 3/4 del grupo	Ha participado todo el grupo
Comprensión de la técnica de "Mash up" con el material ofrecido	No han comprendido la técnica	Han necesitado más de una aclaración	Han necesitado una aclaración	No han necesitado información extra para comprenderla
Elaboración de la prueba a través de la técnica "Mash up"	He tenido que adaptar todas las propuestas del alumnado	He tenido que adaptar casi todas las propuestas del alumnado	He adaptado algunas de las propuestas de alumnado	No he tenido que adaptar ninguna propuesta del alumnado
Diseño del tablero	He creado un tablero que no ofrece ningún aprendizaje al alumnado	He creado un tablero que ofrece algún aprendizaje al alumnado	He creado un tablero que ofrece varios aprendizajes al alumnado	He creado un tablero que enriquece el aprendizaje del alumnado

Rúbrica auto-evaluación docente.

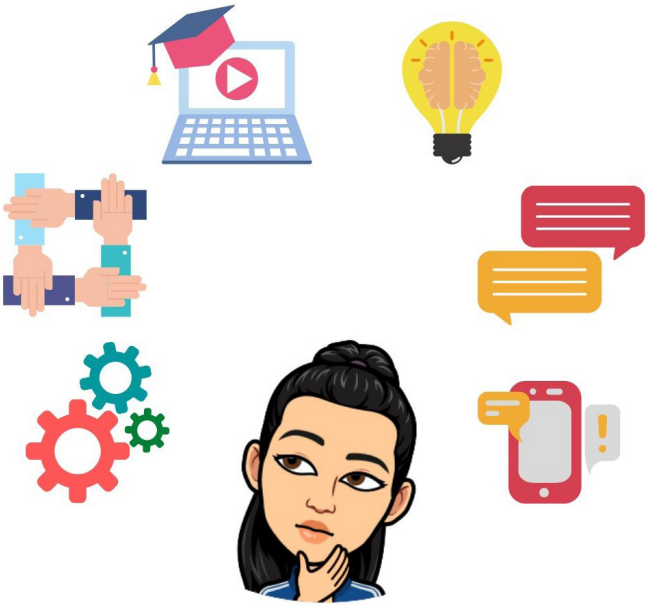
5. Conclusiones

La respuesta positiva del alumnado hacia este tipo de propuestas, que quizás rompen con los métodos más tradicionales de enseñanza, deja ver que podemos ofrecer una gran cantidad de contenidos en forma de juego, facilitando que el aprendizaje sea significativo.

En suma de lo anterior, nos encontramos rodeados de una gran cantidad de plataformas online que nos ofrecen infinitas posibilidades para crear y diseñar contenidos interactivos. A veces, hace falta un pequeño empujón para aventurarnos a descubrirlas y ampliar nuestra formación en metodologías innovadoras y digitales.

Por otro lado, en el ámbito de Educación Física, estas dinámicas acercan la actividad física como entretenimiento a un entorno en el que de repente nos hemos visto "encerrados". Es sabido que el ejercicio reporta numerosos beneficios tanto a nivel físico como mental y, por lo tanto, se convierte en un recurso imprescindible para escapar del estrés que pueden generar diferentes situaciones adversas.

Además, en caso de educación a distancia, podemos ofrecer actividades que impliquen en mayor medida la participación de la unidad familiar, más allá de que los padres y las madres se conviertan, en parte, en las nuevas figuras "docentes" de sus hijos/as.



La evolución de la educación está en nuestras manos.

6. ¿Te animas?

Para empezar a diseñar cualquier actividad digital, lo más apropiado es indagar en recursos educativos que ya están desarrollados. Para ello, disponemos de una gran cantidad de materiales, que gracias a la labor de nuestros/as compañeros/as, se están recopilando en diferentes plataformas online y son accesibles a cualquier docente.

Banco de recursos digitales educativos.

Por otro lado, no debemos olvidar que es nuestra responsabilidad darle un valor educativo a cada una de nuestras creaciones y no debemos desvirtuar la calidad del conocimiento a favor de actividades vacías de aprendizaje. En el diseño de cualquier material innovador podremos encontrar numerosas adversidades, pero como docentes somos capaces de superar esos obstáculos y adaptarnos a cada situación y necesidad.

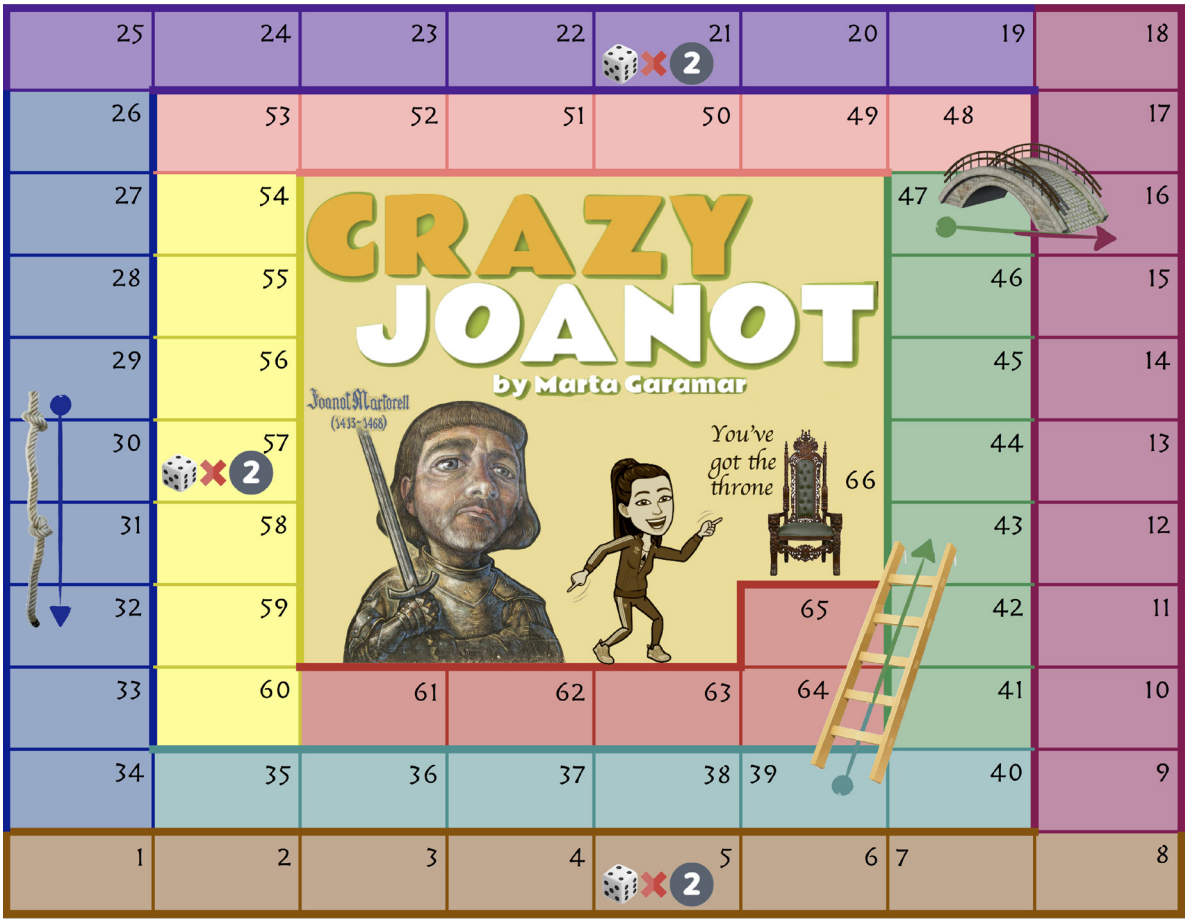
Finalmente, recomiendo al resto de docentes de cualquier ámbito que experimente este tipo de proyectos y valoren la gran aceptación y respuesta que tiene en el alumnado. Resulta sorprendente descubrir la capacidad de creación e ingenio de nuestros/as alumnos/as simplemente con ofrecerles unas alas para poder volar.

Deja volar tu mente.

7. Material complementario

Enlaces de interés

- Tablero familiar "*Crazy Home*"
- Tablero familiar *"Crazy Joanot"*
- Vídeo tutorial sobre la técnica "*Mash up*" para el alumnado
- Vídeo explicativo de la experiencia del proyecto
- Video con prototipo a mano del tablero
- Enlace con material para diseñar un tablero con el alumnado



Tablero familiar *"Crazy Joanot"*.

CRAZY HOME

experiencias educativas inspiradoras

La Educación Física en casa
Tablero familiar *"Crazy Home"*

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef
INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO