

## “Construcción de driles y ejercicios juegos de vóley y handball”

**Nombre de la Escuela/Colegio/ISFD:** Colegio Secundario “Aguas Buenas”

**Correo Electrónico:** colegio\_aguas\_buenas@yahoo.com.ar

**Localidad:** Coronel H. Lagos

**Nombre y Apellido del Docente:** César Roberto Suárez Vranken

**Correo Electrónico:** vrankencesar@hotmail.com

**Facebook:** Cesar Vranken

**Espacio/s Curricular/es:** Educación Física

**Tema:** Aprendizaje del handball y el vóley

**Año/s en que se desarrolla:** 1° y 2° año del Polimodal

### **Desarrollo de la experiencia:**

La experiencia consistió en crear driles (situaciones repetidas de una actividad motriz que se utiliza para enseñar un deporte o juego) o ejercicios juegos (situaciones repetidas donde aparece el condimento lúdico para aprender la actividad o deporte) referidos al handball pero, con la utilización de tecnología. Para la realización de estas actividades se utilizaron programas como Power Point (para la presentación con diapositivas) y Movie Maker (para la edición de videos) abordando el contenido relacionado a vóley. El propósito general de esta propuesta educativa fue que los estudiantes logaran el aprendizaje motriz del handball y el vóley con la inserción de las nuevas tecnologías, donde además, los estudiantes fueron creadores de ejercicios y situaciones jugadas lo cual los colocó en un lugar protagónico en las clases de Educación Física. Por otro lado, al incorporar la posibilidad de filmarse, ellos mismos tuvieron que practicar las actividades, esta acción les permitió mejorar su desempeño motriz.

En las clases comenzamos jugando handball. A partir de esta actividad, se visualizaron las dificultades motrices, tácticas y estratégicas que el grupo tenía respecto al contenido relacionado a ese deporte. De esta forma, como docente, les expliqué qué es un dril y qué es un ejercicio juego, a partir de esta explicación, llevamos a la práctica varias situaciones. Clases posteriores, les solicité a los estudiantes la creación en una hoja de driles y ejercicios juegos, después les presenté un tutorial en Power Point donde se desarrolla cómo podemos crear digitalmente dichas actividades. De esta forma, luego de crear las situaciones, los estudiantes debieron llevarla a la práctica, filmarse y presentarlo en el Movie Maker.

Las actividades desarrolladas se dividieron en motrices y tecnológicas. Las motrices incluyeron práctica del vóley y del handball, práctica de ejercicios juegos y driles para mejorar. Por su parte las actividades tecnológicas estuvieron relacionadas con la creación de driles y ejercicios en Power Point. Como se expuso anteriormente esta tarea fue filmada para luego integrarla con Movie Maker. Los objetivos de estas actividades fueron que los estudiantes identificaran dificultades de carácter motriz y estratégicas del grupo, crearan driles y ejercicios juegos a partir de la utilización de los programas antes mencionados, para lograr un mejoramiento motriz y que aprendieran desde el protagonismo y la acción en conjunto, es decir en forma colaborativa junto a sus pares.

Varios son los significados que giran alrededor de la experiencia, en primer lugar, es interesante mostrar como la Educación Física puede incorporar las nuevas tecnologías desde sus diversos contenidos. En mi caso, me permitió que los estudiantes se conectaran con el contenido y lo aprendieran desde un lugar protagónico porque, como expresé antes, me permitió, que los estudiantes sean creadores y no meros ejecutores, utilizar las netbooks que permiten presentar trabajos digitalizados y además poder “colocar” el cuerpo porque ayudó a que ellos practiquen el deporte para mejorarlo.

En un mundo que avanza intensamente, ninguna materia se puede dar el lujo de no utilizar tecnologías para la enseñanza del contenido. Esto favorece el aprendizaje de la materia en cuestión, en mi caso la Educación Física, pero así también habituar a los estudiantes al uso de tecnologías que nos ayudan al aporte de sostener una educación igualitaria, inclusiva y a la vanguardia de las nuevas tecnologías.

**Recursos y herramientas TIC utilizados:**

Netbook, proyector, cámara digital, software para la presentación de diapositivas (Power Point), y programa para edición de videos (Movie Maker).