

Educació Física i Internet.

Una proposta d'integració a l'escola

Projecte de Pràcticum
Carles Ballart i Junyer
Estudis de Psicopedagogia

Professor consultor: Ramon Barlam
1er semestre curs 2002-03

© (Carles Ballart i Junyer)

Reservats tots els drets. Està prohibida la reproducció total o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà o procediment, compresos la impressió, la reprografia, el microfilm, el tractament informàtic o qualsevol altre sistema, així com la distribució d'exemplars mitjançant lloguer i préstec, sense l'autorització escrita de l'autor.

ÍNDEX

I. PART DESCRIPTIVA

<u>1. Introducció. Raons de l'elecció</u>	3
<u>2. Característiques del projecte</u>	5
<u>3. Àmbit d'intervenció</u>	6
<u>4. Objectius generals</u>	7
<u>5. Desenvolupament. Del projecte original al projecte final</u>	9
<u>5.1. La primera idea</u>	9
<u>5.2. El projecte ambiciós</u>	10
<u>5.3. El projecte final</u>	12

II. PART TEÒRICA

<u>1. Les TIC a l'escola</u>	14
<u>1.1. Les TIC en el Currículum prescriptiu</u>	14
<u>1.2. Les TIC com a eina formativa</u>	15
<u>1.3. Metodologia de les TIC a l'escola</u>	19
<u>2. L'Educació Física a l'escola</u>	22
<u>2.1. L'Educació Física escolar</u>	22
<u>2.2. La Iniciació esportiva com a mitjà</u>	25
<u>2.3. Metodologia de la iniciació esportiva educativa</u>	26

III. PART PRÀCTICA

<u>1. El projecte: "Cada escola el seu joc"</u>	30
<u>2. Desenvolupament del projecte</u>	35
<u>3. Avaluació del projecte</u>	37
<u>4. Perspectives de futur</u>	37

IV. CONCLUSIONS

V. BIBLIOGRAFIA

<u>1. Documents en "format paper"</u>	42
<u>2. Documents en "format electrònic"</u>	43

VI. ANNEXOS

I. PART DESCRIPTIVA

1. INTRODUCCIÓ. RAONS DE L'ELECCIÓ DEL PROJECTE

A l'actualitat, gairebé tothom està d'acord i s'ha dit i repetit abastament que una de les funcions més importants dels centres escolars és la de socialitzar, és a dir, preparar els membres que hi assisteixen per a participar com a elements actius de la cultura i de la societat a la que pertanyen. En aquest sentit, resulta evident la importància de l'esport en la nostra cultura actual. Hi ha diaris especialitzats, alguns programes esportius són els més vistos a la televisió i, fins i tot, molta gent varia els seus hàbits en funció d'un esdeveniment esportiu "important". Pel que fa a les noves tecnologies, no cal tampoc explicar abastament una evidència (tot i que, implícitament, negada per l'Administració ja que, en el currículum prescriptiu, les TIC no estan constituïdes com una àrea de coneixement com les matemàtiques o la llengua, sinó que és un dels eixos transversals, amb les mancances que aquest fet comporta): cada vegada les TIC són més presents en la societat actual en què estem immersos. Prenent com a consideració important aquests dos arguments, aquest projecte de pràcticum és un intent de fusió entre dos elements que a simple vista podrien semblar contradictoris: la xarxa Internet (concepte associat immediatament a sedentarisme i llargues estones davant un ordinador) i l'Educació Física, concretament un dels seus continguts: la iniciació esportiva (concepte associat immediatament a moviment i a gran activitat física).

La idea central del projecte passa per fer ús de les TIC per tal d'ajudar a assolir objectius escolars de l'àrea d'Educació Física. És a dir, tal com la iniciació esportiva o els jocs són continguts que ens serveixen per aconseguir objectius educatius, utilitzarem les TIC per aconseguir de manera més aprofundida aquests objectius educatius.

D'aquesta manera, amb un treball globalitzador, es pretén assolir objectius de les dues àrees de coneixement, tot i que, com s'ha comentat, els objectius de l'àrea de les TIC ens serviran per aprofundir en els d'Educació Física.

El projecte que conforma aquest Pràcticum respon al meu interès pels esmentats dos camps de coneixement que en defineixen el títol i a la inquietud que tinc per intentar dotar de més consistència l'àrea d'Educació Física per tal que se li atribueixi la importància que crec que té en l'àmbit escolar. Definint una mica més, les raons per les quals ha nascut el projecte, són les següents (sense que l'ordre d'exposició marqui decididament una importància en el pes de les mateixes):

- El fet que l'Educació Física sigui l'àrea de coneixement dins el món educatiu que, a hores d'ara, més interès té per a mi.
- El fet que m'agrada la informàtica i en vegi possibilitats educatives importants.
- El fet de no conèixer l'existència de cap projecte del tipus dels existents en els projectes Lacenet (www.lacenet.org) amb un treball explícit d'Educació Física.
- La idea de desenvolupar un projecte interdisciplinari i globalitzador que afecti a totes les àrees de coneixement i tots els eixos transversals del Currículum prescriptiu de l'Educació Primària.

El Projecte de Pràcticum es concreta en una pàgina Web d'accés públic sobre la que han de treballar mestres i alumnes (www.edebedigital.com/proyectos/141).

Pel que fa al projecte que teniu a les mans, aquest document està estructurat com s'explica tot seguit.

Consta de tres parts diferenciades pel que fa al seu contingut. En una primera part es descriu el projecte telemàtic creat per a l'assignatura Pràcticum II dels estudis de psicopedagogia de la UOC. Així, es detalla tot el procés que s'ha dut a terme fins a crear el resultat "final": la pàgina Web "**Cada escola, el seu joc**", especificant-ne l'àmbit d'intervenció, els objectius generals i les "desviacions" que va patir la idea original per tal d'adaptar-la a la realitat.

Una segona part correspon a la fonamentació teòrica del projecte i està formada per dos apartats diferenciats que es corresponen amb els dos camps de coneixement que més es treballen en el projecte: les TIC i l'Educació Física.

Així, s'analitza la realitat de les TIC i de l'Educació Física als centres escolars, s'explica com estan contemplades les dues àrees de coneixement en el

Currículum prescriptiu, es teoritza sobre les seves possibilitats educatives i se'n descriu una metodologia per a treballar-les.

Finalment, una tercera part pràctica exposa la realitat concreta del projecte "Cada escola, el seu joc", en què consisteix, quin ha estat el seu desenvolupament (eines emprades, etc), com s'ha dut a terme la "captació" d'escoles participants, ... També inclou aquest darrer apartat una explicació referent a l'avaluació del projecte i, finalment una anàlisi de les perspectives de futur.

2. Característiques del projecte

El projecte que he desenvolupat i que té com a nom "**Cada escola, el seu joc**" és un projecte telemàtic que té com punt de partida i de referència els Projectes LaceNet. Aquests es basen en el treball simultani de diferents escoles que comparteixen un mateix projecte. En paraules de Brich, N. (a "Recomanacions per a la participació en projectes telemàtics") *"Un projecte telemàtic consisteix a dur a terme unes determinades activitats conjuntament amb altres escoles, i intercanviar-ne els resultats per Internet. Amb això es pretén fomentar el treball cooperatiu entre escoles, de manera que als continguts propis de cada àrea s'hi afegeixen uns nous valors: el treball en grup, compartir responsabilitats i informació, aprendre dels altres, respectar opinions i cultures diferents, només per citar-ne alguns"*. Durant la participació en el projecte, els alumnes realitzen una cerca d'informació (a través de la pràctica motriu i/o de les indicacions dels seus mestres) i una exposició pública (a la Web) que comparteixen amb tothom. D'aquesta manera, s'estableix l'esmentat entorn de treball col·laboratiu entre alumnes de diferents escoles que ni es coneixen i hi ha una construcció conjunta de coneixement dels continguts de les àrees implicades en el projecte.

En aquest sentit, el projecte "Cada escola, el seu joc" pretén que l'esmentada col·laboració entre els alumnes de les escoles participants serveixi per generar coneixement sobre el funcionament de les eines informàtiques i sobre el funcionament dels esports col·lectius d'oposició en els vessants tàctic i estratègic. Així, tant pot col·laborar en la construcció activa del coneixement aquell alumne que és motriument molt hàbil com aquell que no ho és tant.

Els projectes telemàtics estan estructurats en dos nivells de comunicació: els mestres i els alumnes. Així, els mestres tenen una “zona virtual” per a ells on se'ls explica el funcionament del projecte, a què els obliga i la seva temporalització. És a partir de les instruccions que es donen en aquest apartat que el mestre ha d'escollir si li interessa participar en el projecte o no. Per altra banda, la resta de l'espai Web està destinat als alumnes, havent-hi tants apartats com es necessitin per tal d'encabir les necessitats del projecte.

3. Àmbit d'intervenció del projecte

El projecte “Cada escola, el seu joc” va ser concebut especialment per alumnes de Cicle Superior d'Educació Primària d'escoles de la comarca del Bages.

Evidentment, tractant-se d'un projecte telemàtic que fa ús de la xarxa Internet, aquest àmbit d'intervenció en principi restringit, és susceptible d'ésser ampliat, sobretot pel que fa al seu àmbit geogràfic. Pel que fa a l'àmbit del nivell educatiu, també podria ésser ampliat a l'etapa de Secundària.

Els motius de l'acotament actual del projecte responen a diversos condicionants:

- Pel que fa a l'acotament a l'àmbit geogràfic de la comarca del Bages, els motius del mateix passen pel disseny del projecte. Com s'ha dit anteriorment, aquest projecte està basat en altres projectes ja existents (projectes LaceNet) que ja porten uns anys desenvolupant-se en escoles d'aquesta comarca. Així, els alumnes i mestres d'aquesta comarca ja coneixen i estan familiaritzats amb l'ús de projectes telemàtics i els és més fàcil ésser receptius i treballar en un projecte d'aquest tipus. D'altra banda, el personatge fictici que fa de guia pel treball del projecte “Cada escola, el seu joc” (el Sàlix), ja existia en altres projectes i, per tant, era familiar als alumnes. Tot i amb això hi ha la intenció de donar a conèixer el projecte a altres àmbits geogràfics per tal d'intentar la participació de més centres educatius, entenent que com més alumnes i mestres participin, millor potencial educatiu pot arribar a tenir (es contempla, també, la possibilitat de traduir-lo a altres idiomes per facilitar aquesta expansió geogràfica).



- Pel que fa a l'àmbit del cicle educatiu, es considera que a cicle superior els alumnes estan capacitats per a dur a terme les tasques que des del projecte se'ls encomana. Així, els alumnes ja són capaços de fer ús de les eines telemàtiques exigides i, per altra banda, són capaços d'estructurar el coneixement demanat pel que fa a l'Educació Física, concretat en el contingut d'iniciació esportiva. En aquest mateix sentit, no es descarta en un futur poder ampliar aquest projecte, modificant-ne algunes tasques, a l'Educació Secundària Obligatòria, ampliant la dificultat de les tasques tant pel que fa a l'Àrea d'Educació Física com de les TIC.

4. Objectius generals

Podríem dividir els objectius generals del projecte en dos apartats diferenciats:

- per una banda, els objectius respecte del alumnes participants
- per una altra, els objectius referents al món educatiu en general.

Pel que fa als primers, als referents a l'alumnat que participa en el projecte, donat que treballa dues àrees de coneixement, els objectius generals de "**Cada escola, el seu joc**", també responen a aquestes dues àrees.

Pel que fa a les noves tecnologies de la informació i la comunicació, es pretén que, en acabar el projecte, els alumnes de les escoles participants siguin capaços d'entendre l'estructura de la Web i moure-s'hi de forma destre i àgil, de crear documents amb processador de textos i enviar-los com a fitxer adjunt en un missatge de correu electrònic.

Pel que fa a l'Educació Física, el projecte pretén fer un treball de teorització de continguts apresos durant la pràctica. Així, es cerca que, en acabar el projecte, els alumnes siguin capaços d'identificar quins elements de tàctica individual i col·lectiva i d'estratègia afavoreixen comportaments d'atac o de defensa en qualsevol joc esportiu col·lectiu d'oposició. Aquest objectiu general és el pal de paller del projecte ja que l'autor del mateix considera que és importantíssim però, alhora, rarament contemplat a la pràctica en la majoria de centres d'Educació Primària del país. Els motius de considerar aquest objectiu com a importantíssim passen per les possibilitats de transferència que suposa entendre el funcionament

tàctic i d'estratègia d'un esport col·lectiu d'oposició cap a qualsevol altre. Es pretén, doncs, que el treball que els alumnes duen a terme en el projecte amb un joc esportiu col·lectiu d'oposició inventat, els serveixi per a qualsevol altre joc o esport amb les mateixes característiques (tenir companys, adversaris i espai de joc comú).

Per una altra banda, si prenem en consideració els objectius que he gosat descriure com a "*referents al món educatiu en general*", el projecte, com la majoria de projectes telemàtics existents, pretenen construir coneixement de forma conjunta.

Es tracta d'intentar aportar un projecte que s'afegeix a la idea de que es pot aconseguir una millora de la qualitat de l'ensenyament als centres escolars duent a terme un treball cooperatiu per part del major nombre de professionals possible. La tantes vegades anomenada "necessària" cooperació entre professionals esdevé realitat en aquest tipus de projectes telemàtics, ja que la seva estructura moltes vegades "obliga", com a mínim, a un intercanvi d'idees, amb la consegüent construcció conjunta de coneixement.

En aquest sentit, la manera com s'ha desenvolupat el projecte, ha permès que els mestres que de forma desinteressada han decidit participar en el mateix, hagin aportat idees que han estat vàlides pels altres. Igualment, el projecte preveu que abans d'acabar el curs, hi hagi l'enviament d'una mena d'informe per part dels alumnes on s'expliquin els motius de determinades modificacions en la definició del reglament d'un joc inventat: el "*Sàlixbol*". Aquest informe permetrà a les altres escoles veure com i perquè s'han dut a terme les esmentades modificacions.

Pel que fa a l'adaptació del projecte al Currículum prescrit per l'Administració, aquest s'hi adapta tant pel que fa a l'àrea de les TIC (considerada, com he comentat anteriorment, com a eix transversal i de la qual no es prescriuen més objectius que que sigui treballada) com a l'àrea d'Educació Física que, pel que fa al bloc de continguts del joc de Cicle Superior de Primària (Generalitat de Catalunya, 1992), té relació, com es veurà a la PART TEÒRICA d'aquest document, amb tots els que s'hi expliciten.

5. Desenvolupament. Del projecte original al projecte final.

El procés pel que ha passat la concreció d'aquest Pràcticum II ha estat especial pels canvis que ha patit des de la concepció o idea inicial fins a la seva concreció en el projecte "publicat" a Internet "Cada escola, el seu joc".

Les ganes i possibilitats reals de dur a la pràctica el projecte amb escoles també reals, van fer que s'entrés en una mena d'espiral de creació on les idees entraven i es modificaven en funció de les esmentades perspectives a un ritme gairebé frenètic. Així, es va anar adaptant el projecte virtual a mesura que els esdeveniments ho obligaven. El resultat final, com es podrà veure tot seguit, no té massa relació amb el que s'havia previst fer al principi, però tots els canvis que es van produir, totes les modificacions, no han fet més que confirmar la idea que la feina del psicopedagog passa per anar analitzant de forma global, sistèmica i continuada totes les variables que influeixen en el seu treball per tal de poder-lo anar adaptant al que es precisa. En aquest sentit, no es pot deixar de considerar positiva l'evolució, els continus canvis de perspectives, a que la realitat diària dels centres, dels mestres i del propi autor han obligat en aquest projecte de pràcticum.

5.1. La primera idea

La primera idea va ser intentar crear un projecte telemàtic relacionat amb l'Educació Física que formés part dels Projectes LaceNet (que lligaria molt amb el resultat final) donat que no n'hi havia cap que treballés de forma explícita aquesta àrea de coneixement.

A partir d'aquesta primera idea genèrica, va néixer la primera proposta de pràcticum:

La creació d'un projecte nou (que duria com a títol "El cos d'en Sàlix" o "En Sàlix explica el seu cos") de manera que, utilitzant la mateixa estructura que la d'un projecte existent a l'espai de projectes LaceNet ("*Un passeig pel Bages*" a <http://www.lacenet.org/bages/indexba3.htm>), es desenvolupés una mena d'unitat de programació per als mestres d'Educació Física, que haurien de treballar de forma interdisciplinària amb el/la mestre/a de coneixement del medi i el/la de noves

tecnologies. Així hi hauria un treball teòric a l'aula, combinat amb un de teòrico-pràctic a la classe d'Educació Física i amb l'exposició i treball conjunt a la Web.

5.2. El projecte ambiciós

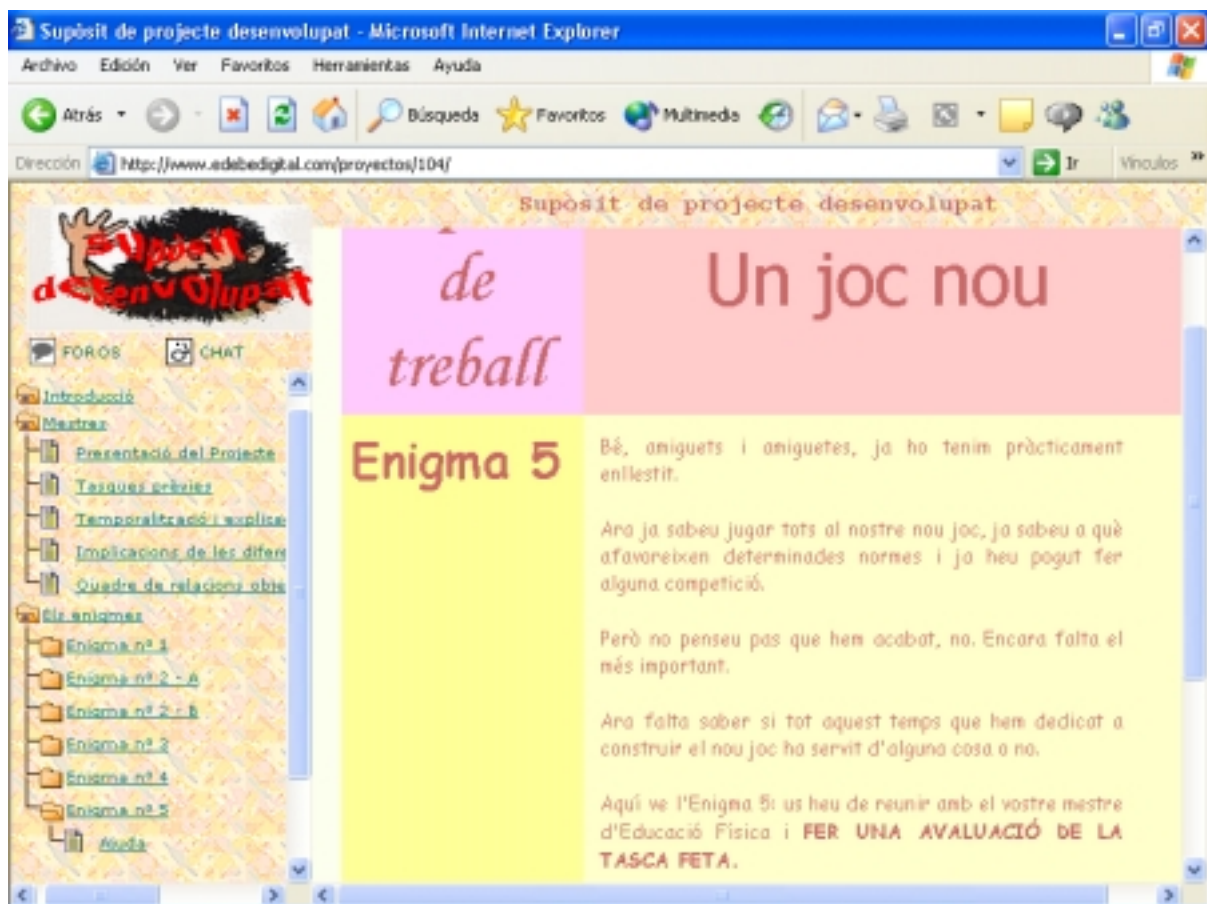
A partir de la primera idea, i de la consegüent recerca d'informació i de precedents sobre projectes telemàtics, va sorgir la idea d'un projecte molt més ambiciós, molt més interdisciplinar. Així, tot i seguir pensant en LaceNet i l'Educació Física, es va cercar un contingut que permetés un treball més globalitzador. D'aquesta idea va sortir la de crear un projecte on el que fa el Sàlix és plantejar un repte als estudiants (i mestres) de cicle superior d'Educació Primària de les escoles que s'hi apuntin: la creació d'un nou joc esportiu col·lectiu i la participació en una competició conjunta d'aquest nou joc.

Es pretenia aprofitar la motivació intrínseca que per a la majoria d'alumnes d'onze i dotze anys suposen Internet, els esports i la invenció de jocs, així com el potencial educatiu d'aquests tres continguts, i també es volia aprofitar la possibilitat de treball interdisciplinar de totes les àrees de coneixement i tots els eixos transversals del Currículum d'Educació Primària que ofería la idea del projecte.

Amb aquesta idea es va començar a treballar en la creació d'un espai a la xarxa Internet (www.edebedigital.com/proyectos/104) que era una simulació de com quedaria el projecte una vegada desenvolupat i que feia referència al projecte amb el qual, les escoles que hi volguessin participar, treballarien amb els seus alumnes (www.edebedigital.com/proyectos/55). Era, doncs, una mena d'exemple per tal que els mestres en veiessin el potencial educatiu.

Aquest projecte anomenat **Un joc nou** ofería, com s'ha comentat, la possibilitat de treballar de forma conjunta a tots els mestres implicats al Cicle Superior d'Educació Primària, aportant de forma prou genèrica com per que cada mestre se l'adaptés a les seves necessitats i/o possibilitats, activitats a fer, utilitzant les TIC, per a totes les àrees de coneixement que especifica el Currículum prescriptiu tret de la d'Educació Musical.

A més, la participació en el projecte (encara que l'escola decidís només fer ús de l'apartat d'Educació Física) "obligaria" els alumnes a treballar en votacions electròniques, en fòrums de discussió, en Xats i en l'enviament de documents per Internet.



Vista del projecte "Un joc nou"

El projecte tenia, a banda de la introducció, dos apartats diferenciats: un destinat als mestres i un altre als alumnes.

Pel que fa a l'apartat pels mestres, consta de diferents sub-apartats:

- La presentació del projecte, on s'explica en què consisteix el projecte telemàtic "Un joc nou".
- Les tasques prèvies, on s'especifica als mestres el que cal que facin abans de començar a participar en el projecte.

- La temporalització i explicacions, on es pauta temporalment el projecte i s'especifica el que els alumnes hauran de fer durant les setmanes en que està previst que es desenvolupi el projecte.
- Les implicacions de les diferents àrees, on es descriuen, àrea per àrea el que es treballa amb el projecte
- El quadre de relacions objectius – continguts – activitats, pàgina encara en construcció donat que s'estava desenvolupant quan es va decidir abandonar temporalment la idea de dur a terme el projecte.

Pel que fa a l'apartat destinat als alumnes, consta de diferents apartats amb el nom d'enigmes, que són tasques que el conductor del projecte (el Sàlix) proposa als alumnes. Així, una vegada resolt l'enigma 1 (la tasca 1), els alumnes passen a l'enigma 2 i així successivament fins al final del projecte.

Dins els apartats dels enigmes hi ha un apartat on s'ofereix una ajuda als alumnes per a la resolució de la tasca i, un altre on s'ofereixen activitats alternatives (que són les esmentades abans, que possibiliten un treball global de totes les àrees de coneixement).

També apareix a la pàgina Web del projecte un espai de Fòrum i un espai de Xat, necessaris per a la resolució de determinats enigmes.

Aquest projecte, tal i com estava programat, no va ser viable per a la participació d'escoles en temps real (és a dir, per tal que acabessin la seva participació en les setmanes que quedaven des de la seva publicació a la Web fins al final de semestre de l'assignatura pel qual va ser creat), donada la gran quantitat de treball que generava als mestres que hi volguessin participar juntament amb les dificultats que suposava introduir els continguts que el projecte proposa en programacions ja fetes i en un període (final de trimestre) sempre molt carregat de feina.

Altres mancances o inconvenients del projecte eren (apuntades per mestres en principi disposats en participar-hi): el fet de proposar unes primeres activitats molt teòriques, el fet de proposar massa activitats per poc temps, el fet de ser un projecte "*massa carregat, poc senzill, poc intuïtiu*" i que obliga a "*llegir molt*", el fet que els mestres no coneguessin l'existència de la Web abans de l'inici de curs per poder adaptar les seves programacions a la mateixa, el fet que l'apartat de votacions era d'accés massa complicat.

Degut a tot l'exposat, va haver-hi un nou canvi de projecte.

5.3. El projecte final

Fruit de la reflexió induïda pels professionals interessats en participar en un projecte que combinés d'Educació Física i les TIC, va sorgir el projecte final: **“Cada escola, el seu joc”** (www.edebedigital.com/proyectos/141).

Aquest projecte (que s'explica abastament i aprofundida a la tercera part d'aquest document), es redueix pel que fa al treball a Internet, a la votació per part dels alumnes participants, d'uns criteris que permetran definir un nou joc esportiu col·lectiu d'oposició i a l'enviament d'un document abans de final de curs.

Així, s'ofereix als alumnes la descripció d'aquest joc inventat ([veure annex 1](#)) i es proposa la votació sobre 9 criteris de funcionament del mateix. A partir del resultat de les votacions dels alumnes, el conductor del projecte (el Sàlix) redacta un reglament més definit ([veure annex 2](#)), però que segueix deixant la porta oberta a interpretacions de normes per tal que cada escola, amb la pràctica del joc, n'acabi definint un reglament definitiu.

Una vegada les escoles defineixen aquest reglament, i abans de la fi del curs escolar, l'han d'enviar al Sàlix tot explicant els motius de la introducció de les regles, amb la qual cosa es garanteix l'assoliment per part dels alumnes del principal objectiu del projecte pel que fa a Educació Física: la comprensió del funcionament dels elements tàctics individuals i col·lectius i de l'estratègia en esports col·lectius d'oposició.

Pel que fa referència al treball interdisciplinar, el mateix Currículum d'Educació Primària indica que cal *“establir relacions entre diverses disciplines a fi de realitzar intercanvis i enriquiments mutus”* (Generalitat de Catalunya, 1992). En aquest projecte s'intenta globalitzar el treball amb dos objectius:

- d'una banda, fer adonar al món educatiu que és possible treballar l'àrea d'Educació Física de forma interdisciplinar amb altres àrees (un fet evident per a molts professionals, però malauradament, una afirmació nova per a molts altres).
- d'altra banda afavorir el procés d'aprenentatge dels alumnes que aniran integrant molt millor la seva informació si aquesta es treballa des de diferents camps de coneixement.

II. PART TEÒRICA

1. LES TIC A L'ESCOLA

Ja s'ha dit al principi que les tecnologies de la informació i la comunicació formen part del nostre entorn sociocultural actual (Adell, 1998; Marquès, 2000-1; Marquès, 2000-2; Marquès, P. 2001; Cabero, J., 1996) i que, per aquest motiu, l'escola no hauria de quedar al marge d'aquesta realitat. Malgrat aquesta evidència, el cert és que massa sovint, l'escola va a remolc de la societat i el procés per introduir les TIC en el món escolar són un exemple més que evidencia aquest fet. L'impuls que tenen a la societat en general no és comparable amb el que tot just ara, havent encetat el Segle XXI, comencen a tenir als centres escolars del país i això fa que, moltes vegades, els alumnes aprenguin i facin més ús de les TIC fóra de l'aula que a l'aula.

És evident la manca de sistematització de treball de les TIC en els centres d'educació primària; aquesta anarquia està provocada pel poc cas que es fa des del Currículum prescriptiu a aquesta àrea de treball. Així, ens trobem amb un contingut-objectiu que no acaba d'estar definit i que els mestres utilitzen tan bé com saben i poden o, senzillament, no l'utilitzen per a res.

Dos problemes afegits al que consideraria com a desenvolupament normal de les TIC a l'escola són deguts la gran velocitat amb què el món tecnològic evoluciona. Així, ens trobem que manca pressupost per a condicionar els centres educatius amb el maquinari adequat al que exigeix el programari que actualment s'utilitza més, i que els mestres no estan (de forma global) suficientment formats per a poder fer ús del potencial educatiu d'aquestes tecnologies.

1.1. Les TIC en el Currículum prescriptiu

Les Tecnologies de la Informació i la Comunicació no estan contemplades en el Currículum prescriptiu (Generalitat de Catalunya, Op. Cit.) com una àrea de coneixement diferenciada, sinó que s'inclouen dins els Eixos Transversals del Currículum que són *“aspectes destacables en la nostra societat que també han de formar part del currículum i, per tant, del procés d'ensenyament-aprenentatge. Aquests aspectes no sempre tenen un tractament explícit en els continguts i*

objectius de l'etapa, però sí que, de forma implícita, no solament se'ls dóna cabuda, sinó que es propicia la seva incorporació en els projectes curriculars de centre" (Generalitat de Catalunya, op.cit.).

Resulta clar que s'atorguen a les TIC una importància, però alhora es crea una indefinició que les castiga durament tot i que més endavant es digui, en el mateix document que *"es fa necessari el desenvolupament de competències bàsiques per part de l'alumnat al llarg de l'ensenyament obligatori"*.

Pel que fa a les característiques que el Currículum prescriptiu atribueix a les TIC, aquestes en són dues:

- la seva interdisciplinarietat
- les seves possibilitats de transferència

Finalment, el document destaca uns beneficis del treball de les TIC als centres d'Educació Primària:

- la validesa dels processadors de textos per afavorir el treball profund i de qualitat de contingut
- la validesa de determinats programes per a afavorir la creativitat i expressivitat dels alumnes
- la utilitat dels programes pel que fa al càlcul matemàtic
- la possibilitat de treballar fàcilment i a curtes edats amb conceptes abstractes i processos complexos
- l'oportunitat de seleccionar, contrastar i avaluar informació de forma senzilla.
- Les possibilitats de treball interescolar en col·laboració

Analitzant el que aporta el Currículum prescriptiu d'Educació Primària de Catalunya, s'intueix que des de l'Administració, en el moment del seu redactat, ja es veia la importància que podrien arribar a tenir les TIC en el món educatiu, però sembla com si no s'hagués sabut com dissenyar les TIC com a àrea de coneixement diferenciada.

1.2. Les TIC com a eina formativa

S'acaben de comentar els beneficis que l'Administració, a través del Currículum prescriptiu, atorga a les TIC. Des d'aquesta perspectiva es considera, doncs, que l'ús de les TIC és útil per a construir coneixement, no només respecte de les

mateixes tecnologies sinó també, fruit d'un treball interdisciplinari, de qualsevol altra àrea de coneixement de l'Educació Primària.

Gairebé no hi ha discussió respecte de la potencialitat esmentada en l'anterior text respecte de les TIC com a eina educativa, així, Maddux (1996), a les conclusions del seu article "Posar Internet a l'abast de les escoles: ajuts i advertències" ja afirma que "*els ordinadors i Internet poden ser eines d'ensenyament i aprenentatge molt poderoses*".

Per la seva banda, Cara, Vives i Piñero, al seu article "L'escola en Xarxa" també atorguen a Internet, un valor d'eina de "*gran interès pedagògic per a l'escola*", i aporten una idea interessant: "*només cal variar la forma de pensar i una mica la forma de fer. Si és cert que Internet millora els fluxos d'informació i l'intercanvi d'idees, qui millor que l'escola per convertir-se en proveïdor de continguts reals, aplicables i que funcionen a les aules?*". Es pretén, doncs, l'ús d'Internet com una eina per tal de formar els pares, per explicar-los què es fa a les escoles

Per posar un exemple d'algun centre que veu la importància de les TIC com a eina per generar coneixement, tot seguit cito els objectius que pretén aconseguir l'escola Natzaret d'Esplugues amb la participació en projectes telemàtics (www.nazaretti.org/cnazaretplugas/Proyectos/Cat/projectes_general.htm):

- *Fomentar l'ús de la telemàtica dins el currículum escolar.*
- *Utilitzar la telemàtica amb els alumnes per conèixer diferents realitats culturals.*
- *Integrar aquest mitjà en el currículum escolar en sentit pedagògic que afavoreixi l'aprenentatge significatiu, com una font més d'informació de diversos temes, i com a eina de treball en projectes multidisciplinars.*
- *Ampliar la realitat apropant-nos als fets des de diferents punts de vista.*
- *Sentir-nos emissors-receptors en peu d'igualtat amb els altres membres de la Xarxa.*
- *Trobar el temps i el moment propi per a un millor desenvolupament de l'aprenentatge.*

Finalment, per acabar aquest evident punt, citaré a Torrents, J. (a "Integrar els projectes al currículum") que destaca cinc aportacions de les TIC com a mitjà integrat en el Currículum:

- *“Permet la recerca d'informació (textual, gràfica, vídeo, so) referent al contingut que desitgem.*
- *És un mitjà de comunicació, ràpid i barat, amb altres alumnes i mestres d'arreu del món.*
- *Permet l'elaboració i presentació de treballs en format multimèdia (hipertext) i compartir-los amb altres alumnes i mestres.*
- *Permet aprendre a seleccionar informació, a transformar aquesta informació en coneixement.*
- *La participació en els projectes telemàtics, pot donar a l'educació el sentit d'universalitat portat a la pràctica on tots podem aprendre i compartir experiències i coneixements.”*

1.2.1. Els projectes telemàtics

Dins el que es coneix com les Tecnologies de la Informació i la Comunicació hi ha diferents elements que són susceptibles de ser utilitzats per a treballar a l'escola (s'han fet moltes classificacions sobre les TIC, tot i que la majoria coincideixen en definir tres grups: les tecnologies audiovisuals –mass media i vídeo-, tecnologies informàtiques –basades en l'ús de la informàtica- i tecnologies multimèdia - sistemes multimèdia i nous canals de comunicació que integren mitjans, codis i llenguatges gràcies a la digitalització-), però donat el caràcter d'aquest document, em centraré en l'ús de la informàtica i, dins aquest camp, en l'ús de projectes telemàtics per Internet.

Així, en aquest marc d'ús de les TIC per a afavorir la construcció significativa d'aprenentatges, en aquest treball es fa ús d'un projecte telemàtic coincidint amb la idea de Guitert, citat a Paredes (1999), que afirma: *“El modelo de aprendizaje que subyace a los proyectos telemáticos es el de aprender a aprender (realizar aprendizajes significativos en distintas situaciones y circunstancias); se trabajan temas de carácter social, generalmente transversales, lo que ayuda a formar personas más abiertas y con mayor predisposición al cambio; los maestros desempeñan un rango variado de funciones; el alumno es copartícipe y autor, porque presenta, busca, recopila y pone en relación fuentes de información; y la evaluación se centra en actividades y procedimientos”*. Així, si s'aconsegueix la implicació del mestre, es pot realitzar un treball d'educació en cooperació; en paraules del mateix Paredes (op.cit.) es faciliten comunicacions *“Entre grupos de*

clase, orientadas a resolución de problemas de forma cooperativa y el intercambio de información entre los alumnos” . Per aconseguir-ho, però, calen mestres que, en paraules de Cara i Vives (a “L'escola en xarxa”), “pensen que el treball en equip i l'intercanvi d'opinions és fonamental per aconseguir els objectius de la comunitat educativa, que creuen que a l'escola es genera coneixement, i que aquest coneixement és un dels seus actius més importants.”

Els alumnes d'Educació Primària estan molt motivats amb tot el que gira al voltant del món de la informàtica i les noves tecnologies, la qual cosa els hauria de predisposar d'entrada a participar activament en un projecte d'aquest tipus. En paraules de Moneu i Donat (2002) *“publicar-ho i compartir-ho amb altres companys d'arreu del món, els dóna una motivació i els permet de trobar la utilitat a l'esforç que realitzen”*. Podríem parlar, doncs, d'un aprenentatge significatiu on els alumnes troben utilitat a allò que fan i van construir l'activitat a mesura que van construint el seu aprenentatge.

L'entorn dels projectes possibiliten activitats com l'enviament de documents per part dels alumnes, criteris de cerques a Internet, els xats, votacions electròniques, així com la participació en un Fòrum obert a tota la comunitat. Participar al fòrum, en paraules de Paredes (Op. Cit.), *“promueve el desarrollo moral y combate el egocentrismo, obliga a pensar en el contexto antes de comunicarse, sitúa a los alumnos en una actitud activa y es motivador porque supone ser leído por otro”*. El fet de ser “llegit per un altre” també fa que es posi més cura en la producció de textos i en el rigor dels mateixos, amb els beneficis evidents que aquest fet comporta en àrees com la de llengua. Com diu Bonnechere (1997) *“La motivació dels alumnes pels treballs de redacció s'incrementa. Adquireixen el gust pel treball ben fet i esdevenen més exigents en la presentació d'un treball fet amb ordinador que en el seu equivalent manuscrit.”*, o en paraules de la Institució Montserrat en el document “l'Escola a la Xarxa”, *“Aquest conjunt de possibilitats promouen un interès pel tema gràfic, per comunicar-se amb més o amb menys paraules, però comunicar i expressar en definitiva. Poden tenir uns inicis mimètics, sotragats per les petites dificultats de coneixement de les eines, però amb molta més motivació pel resultat final.”*

Fruit dels avantatges dels projectes telemàtics, cada vegada més centres participen en ells. No és aquest l'àmbit on fer un llistat de projectes telemàtics degut a la gran quantitat d'aquests i el caràcter efímer que tindria l'esmentat llistat donada la creixent producció d'aquest tipus de projectes, tot i que sí es considera oportú remetre al lector al punt 4 de la Tercera part d'aquest document on apareixen adreces de pàgines Web que llisten i ofereixen projectes telemàtics.

1.3. Metodologia de les TIC a l'escola

1.3.1. Consideracions generals

S'ha dit en aquest document que la indefinició per part de l'Administració pel que fa a com fer ús de les TIC en l'àmbit escolar, fa que existeixi una certa anarquia respecte de la concreció d'aquest ús.

Aquest punt pretén fer un recull del que es consideren els factors o criteris generals que s'han de tenir en compte a l'hora d'implementar les TIC a l'escola. Evidentment, la intenció no és fer un llistat exhaustiu, sinó donar unes indicacions genèriques de factors que poden afectar el desenvolupament de projectes telemàtics.

Aquestes indicacions tenen en compte la influència dels agents (mestres, alumnes, pares, comunitat...), els espais (àmbit material) i les tasques implicades en el procés educatiu.

En primer lloc cal considerar que els mitjans no substitueixen el mestre. No es tracta de tecnologia en comptes de mestres sinó de mestres i alumnes amb tecnologia.

Però a l'afirmació anterior li cal una matisació: no es tracta d'incorporar la informàtica a les aules sense més, sinó que es tracta d'analitzar què és el que necessitem, quin ús podem fer dels aparells de què disposem. Fent un paral·lelisme amb l'Educació Física, no es tracta de tenir cent pilotes oficials d'handbol per fer una bona classe: ben segur que és millor tenir-ne una quarta part o menys, però adaptades a les característiques dels alumnes i de la tasca que els proposarem.

Tot i les habituals limitacions pel que fa als pressupostos de les escoles per incorporar material informàtic i a la vertiginosa evolució d'aquest material (Piñero, A. a "La telemàtica a l'escola"), caldria trobar l'equilibri i que els centres educatius disposessin de les eines que els permetessin l'accés a pàgines Web que ofereixen suport gràfic i que siguin interactives, amb velocitats que evitessin llargues esperes que provocarien avorriment als alumnes (Vicente, G. a "Telemàtica a primària"; Maddux, 1996).

Pel que fa als altres dos àmbits esmentats, (agents i tasques), entenc que les indicacions respecte d'aquests han d'anar unides donat que no es pot separar els agents implicats de les tasques d'aprenentatge.

Cal que els mestres "inverteixin" en formació continuada. Les ja reiterades conseqüències de l'evolució de les TIC en la societat actual fan que aquesta afirmació sigui una necessitat no només en el camp escolar sinó també en d'altres camps com el laboral.

En aquest sentit, per poder fer una tria de les eines adequades, caldrà abans que els mestres les coneguin i en prevegin un potencial educatiu. Això només serà possible amb la formació continuada dels qui les proposen, els mestres.

També cal que hi hagi una coordinació interna als centres educatius (Vicente, Op. Cit.; Maddux, Op. Cit.; Raposo, 2002; Piñero, Op. Cit.; Brichs, Op. Cit.; Marquès, 2001-3) per tal de treure tot el potencial educatiu que tenen les TIC.

Pel que fa als pares, donat que cada vegada més llars disposen d'ordinador i accés a Internet, caldria que promoguessin en els seus fills un ús pedagògicament vàlid d'aquesta eina. Així, i seguint les indicacions que Vicente fa per als mestres (Vicente, op. Cit.), entenc que els pares també han de procurar que els seus fills "*puguin triar la informació més objectiva, que es posin unes 'ulleres crítiques' amb les que determinar si una font d'informació és fiable, contrastar diverses informacions i valorar quina és la que interessa ...*". D'aquesta manera es pot aconseguir un dels objectius dels projectes "El patinet" (Brichs i Garcia, a El Patinet) "*aconseguir que els alumnes desenvolupin l'esperit crític davant les múltiples possibilitats informatives que Internet proporciona*".

Igual que passa amb els mestres, els pares també haurien de conèixer (si no dominar) les eines informàtiques. En aquest sentit resulta interessant la idea aportada per Villar, B. a "El paper dels pares davant les TIC en el període d'escolarització Infantil i Primària" on parla de la possibilitat que siguin els mateixos pares qui ensenyin a d'altres amb menys coneixement que ells.

La tasca, igual que totes les tasques d'aprenentatge que es proposen als alumnes s'ha d'adaptar als seus coneixements previs i a les seves possibilitats. S'haurien de situar dins el que Vigotsky anomena la Zona de Desenvolupament Pròxim (Coll, 1997) dels alumnes per tal que no caiguessin en l'avorriment amb la manca de motivació per a la tasca que aquest fet proposa. En aquest sentit, caldrà conèixer molt bé les característiques dels alumnes i del material utilitzat per analitzar si és l'adient pels objectius que es tenen.

1.3.2. Consideracions específiques

Pel que fa a consideracions específiques de la metodologia de les TIC a l'aula, l'article de Marquès (2001-2) "Los procesos de enseñanza y aprendizaje", ofereix una interessant aportació de coses que cal tenir en compte:

"La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios:

- *Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje..*
- *Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes. Procurar amabilidad.*
- *Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores...*
- *Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.*
- *Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.*
- *Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.*
- *Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.*
- *Realizar una evaluación final de los aprendizajes."*

Aspectes més concrets com per exemple la distribució òptima de l'aula d'informàtica (en forma de U per tal que els cables quedin lluny de l'accés dels alumnes i el mestre pugui controlar l'activitat de tots els seus alumnes), considero que queden fóra de l'àmbit d'aquest document donat que suposaria entrar a citar un llistat de recomanacions inacabable i massa específic per tal que en pogués tenir un bon ús.

2. L'EDUCACIÓ FÍSICA A L'ESCOLA

2.1. L'Educació Física escolar

La concepció constructivista presenta l'aprenentatge escolar com a resultat d'un complex procés d'intercanvis que s'estableixen entre tres elements:

- l'alumne que aprèn
- el contingut que és objecte d'aprenentatge
- el mestre que ajuda l'alumne a construir significats i a atribuir sentit a allò que aprèn

Des d'aquest punt de vista, és imprescindible que l'activitat educativa contempli totes les característiques d'aquesta interacció i tots els condicionants que comporta per tal que es pugui considerar realment educativa.

També s'afirma que el procés d'aprenentatge no consisteix en una adquisició passiva del coneixement, sinó que l'individu va construint aquest coneixement de forma activa i el va incorporant de tal manera que li pot servir per a adquirir-ne de nous; però no només això, sinó que l'alumne a més de construir significats sobre el que aprèn, els atribueix un sentit, de manera que els dos aspectes són inseparables.

Cal tenir en compte que cap de les conductes anomenades "físiques" es produeix només degut a factors corporals. Sempre inclouen factors d'ordre cognitiu, afectiu i social, la qual cosa significa que qualsevol experiència motriu modifica en major o menor grau, per bé o per mal, la personalitat de qui l'executa. Així, l'educació física és, segons Cagigal "*abans que res, educació i no només ensinistrament corporal; és una acció educativa que té a veure amb tota la persona i no només amb el cos*" (J.M. Cagigal, 1983).

L'educació escolar sorgeix quan es pensa que la participació dels infants i els joves en les activitats habituals dels adults no és suficient per a garantir-los un creixement personal adequat, és a dir, per assegurar-los un procés de desenvolupament i de socialització òptim.

Educar consisteix en afavorir el desenvolupament natural progressiu i sistemàtic de totes les facultats "educables" de l'individu, és preparar per a la vida tenint en compte les possibilitats individuals, el medi social i l'ideal de la societat en que l'individu es troba.

El Currículum és la formulació explícita dels aspectes del desenvolupament i de la socialització dels infants i els joves que es volen promoure i impulsar i als quals es vol donar suport mitjançant l'educació escolar, amb la previsió de les accions que es preveu dur a terme amb aquesta finalitat.

Les finalitats bàsiques de l'etapa d'Educació Primària són: proporcionar a l'alumnat un marc d'aprenentatge instrumental per a desenvolupar les capacitats de sociabilitat, de relació i de descoberta dins d'un àmbit físic i afectiu adequat a les seves característiques i a les seves experiències.

Segons el Currículum d'Educació Primària (Generalitat de Catalunya, op. Cit.), l'Educació Física *“ha d'encaminar-se a la consecució de finalitats utilitàries, higièniques i ètiques que es concreten en el coneixement corporal, el domini de l'acció motriu en l'espai i la implicació de cadascú en les relacions afectives que s'estableixen entorn de l'activitat física”*.

Donat que a la nostra societat i en aquest moment en que vivim, s'entén l'educació física com a una àrea imprescindible per a conformar la personalitat dels alumnes, l'Administració ha dissenyat un currículum que intenta respondre a aquesta importància. Així, el Currículum oficial pretén satisfer les necessitats individuals i socials, en funció de les característiques personals i de les condicions contextuais per a crear hàbits i comportaments favorables a la plena realització.

A Primària, l'Educació Física vol aconseguir que l'alumne tingui un bon coneixement del seu cos, que domini l'acció motriu en l'espai i que s'impliqui en les relacions afectives que s'estableixen entorn de l'activitat física.

L'Educació Física escolar és, doncs, una part important de la formació integral de l'individu que utilitza com a medi el moviment i que està inclosa dins el currículum escolar perquè és educació, i aquesta és per i a través del moviment.

De la mateixa manera que no es pot pensar que la potencial capacitat de l'intel·lecte humà és suficient per a l'apropiació dels conceptes abstractes ja que és necessària l'educació, l'apropiació del món dels objectes (de l'espai en què ens movem) físics i socials no arriba a realitzar-se plenament sense una intervenció pedagògica adequada (Contreras, 1998).

Així, la realitat del món educatiu actual fa que cada vegada es doni més importància a l'Educació Física. Cada vegada més, es creu que un bon coneixement corporal és important pel desenvolupament dels alumnes. Cada vegada més, es va convertint la classe d'Educació Física en alguna cosa més que passar l'estona jugant amb la pilota. Si l'escola ha de servir per a educar, s'hauria d'entendre l'Educació Física com una pràctica que també serveix per a educar, sense que això impliqui abandonar valors com el lúdic o el competitiu, inherents a la pràctica de l'Educació Física a les escoles.

L'àrea d'Educació Física ofereix, per les seves característiques de motivació intrínseca, una facilitat especial als mestres compromesos en l'**educació** dels seus alumnes. De la mateixa manera, també es podria ocupar una sessió de pretesa Educació Física sense educar. La diferència rau en la intencionalitat educativa que tingui el mestre en donar la seva classe. Així, un mestre pot fer una classe d'Educació Física basada en la iniciació a qualsevol esport i pot ensenyar tècniques i tàctiques als seus alumnes sense tenir res més en compte que està treballant amb infants (dividint per dos, per exemple, el que proposaria a un adult). Això pot no ser **educació**, en canvi si el mestre té en compte entre d'altres aspectes el que l'alumne sigui conscient del moviment que efectua i si aquest és òptim donada la circumstància, si crea situacions que estimulin la presa de decisions, si estimula la realització de diferents moviments en resoldre alguna tasca motriu, si fa conscients als seus alumnes de la importància de l'auto

observació, l'auto control i l'auto avaluació, ... el mestre estarà conformant la personalitat dels seus estudiants; en definitiva, els estarà educant.

L'objectiu de l'Educació Física a Primària no és que els alumnes destaquin en determinats esports o que aprenguin moviments estandarditzats, sinó que aconseguixin la màxima disponibilitat motriu possible per tal de poder-se conèixer millor i saber-se adaptar més bé a qualsevol situació.

Com deia més amunt, l'Educació Física té una caràcter motivant que la fa molt fàcil de ser aprofitada per altres àrees i ser convertida en una àrea clarament interdisciplinar.

2.2. La iniciació esportiva com a mitjà

Des d'aquest punt de vista, l'esport de les escoles hauria de ser escolar, és a dir, una pràctica social usada com a element de formació dels alumnes que facilités la seva integració a la societat adulta. Així hauria de coincidir el que s'entén com a esport escolar i el que s'entén com a esport educatiu (Castejón, 1995; Castejón i López, 1997).

Segons Seirul-lo (1992), allò educatiu és allò "*conformador de la personalitat de l'alumne*". Per a Le Boulch (1991), un esport és educatiu quan permet el desenvolupament de les aptituds motrius i psicomotrius de qui el practica, en relació als aspectes afectius, cognitius i socials de la seva personalitat.

En la visió tradicional, els objectius estaven encaminats a aconseguir el rendiment; en la perspectiva actual, el fi últim de l'educació és l'alumne. En aquest sentit, tot i que estigui molt bé reduir els esports i convertir-los en mini-esports adaptats a les possibilitats dels alumnes, cal seguir avançant i convertir l'esport en un contingut educatiu més que permeti el desenvolupament de les diferents capacitats de l'alumne i on la pràctica reverteixi sobre els alumnes i no sobre els resultats esportius. L'alumne ha de tenir alguna cosa amb la qual interactuar per posar en evidència les seves possibilitats i així veure què pot i què no pot aconseguir. Aquesta "alguna cosa" és el MOVIMENT, no el bàdminton, el bàsquet o el futbol; els nens, a les escoles, no haurien de fer bàsquet o futbol, el que fan és Habilitats Motrius Bàsiques i el pas d'aquestes a Habilitats Motrius

Específiques, tot i que el resultat vist des de fora serà molt possiblement el mateix.

Així, el mestre ha de crear diferents opcions de moviment les quals serviran pel desenvolupament de l'alumne. Tot allò que proposi ha d'afectar el nivell motriu i psicomotriu del nen, és a dir ha d'impregnar els àmbits cognitiu, afectiu i motor.

En aquest sentit, una filera de nens llençant a cistella no genera cap comportament humà, no configura la personalitat de l'alumne, NO ÉS EDUCATIU. Una premissa que cal tenir sempre molt present és que l'esport en si no és educatiu, ho és en funció de com estigui plantejat i, com es desprèn del que s'ha dit fins ara, a l'escola, l'esport no és una finalitat, sinó una eina més de la que el mestre disposa per tal d'ajudar els seus alumnes a abastar determinats objectius educatius.

Finalment, s'utilitza la Iniciació als Esports per desenvolupar aquest projecte per dos motius:

- el fet que massa sovint aquest contingut no es treballa amb intencionalitat educativa a les escoles
- el fet que és un contingut altament motivant per la majoria d'alumnes

2.3. Metodologia de la Iniciació esportiva

Deia més amunt que en el que consisteix la iniciació a qualsevol esport en l'àmbit escolar, és en el pas d'Habilitats Motrius Bàsiques a Habilitats Motrius Específiques. Aquesta transició es pot fer bàsicament de dues maneres:

- **Ampliant la disponibilitat motriu de l'alumne:** suposa que l'alumne aconsegueixi interioritzar quantes més possibilitats de moviment del seu cos, millor. És un procés lent, però que garanteix el procés d'autoestructuració del subjecte, així com l'adquisició i possible transferència de molts patrons de moviment a altres situacions semblants.
- **Reduint la disponibilitat motriu del subjecte:** suposa que l'alumne aprengui molt bé determinats patrons de moviment tancats. És un procés més ràpid pel que fa al rendiment, però no garanteix cap

valor educatiu ni de desenvolupament de la personalitat. Amb aquest model difícilment l'alumne podrà adaptar-se a diferents respostes. Limita les possibilitats de repertori motor ja que amb l'especialització precoç, les activitats que fa les fa molt bé, però només fa aquelles.

Sembla evident que l'esport que es duu a terme a les escoles, l'esport escolar, ha d'anar encaminat a ampliar la disponibilitat motriu dels alumnes; dit d'una altra manera, a fer que els nostres alumnes aconseguixin un repertori motor molt ampli per tal que puguin fer front al màxim nombre de situacions motrius problemàtiques possible.

Així, l'educació físico-esportiva no ha d'anar encaminada necessàriament cap al rendiment esportiu, sinó que ha d'anar encaminada a **l'educació de l'individu** en els paràmetres que abans s'han anunciat.

D'aquesta manera, cal que la pràctica esportiva respecti en tot moment els límits imposats per les pròpies característiques dels practicants (a nivell coordinatiu, condicional, afectiu). En aquest sentit, cal que el mestre conegui aquests límits i possibilitats per tal de no fer malament la seva tasca. Això implica un coneixement i control del que suposa la tasca proposada als alumnes (si té més càrrega neuromuscular o energètica, quina Intensitat i quin Volum té la tasca?, quina relació té amb el que han fet abans o estan a punt de fer?...). Cal que el mestre ho controli tot i, a més, cal que la tasca tingui intencionalitat educativa en el sentit de l'aprenentatge significatiu que comento tot seguit.

El mestre ha de facilitar la construcció de coneixement als seus alumnes, per la qual cosa l'aprenentatge ha de ser significatiu. Aquest tipus d'aprenentatge permet a l'alumne establir relacions lògiques entre els nous continguts d'aprenentatge i els seus coneixements previs. Si un nen no entén el que se li fa fer, no es treballa la seva realitat. No es tracta d'adaptar els nens als diferents esports sinó que cal adaptar les esports als nens i que aquests construeixin les seves realitats. Alhora, el nivell de dificultat de les tasques ha de ser creixent però sempre dins la Zona de Desenvolupament Pròxim de l'alumne (Vigotsky), la qual cosa li permetrà trobar solucions gràcies a l'ajuda cada vegada menor del mestre (Bruner).

Una altra consideració a tenir en compte és que, en la recerca d'un desenvolupament harmònic del cos, és importantíssim el treball multilateral (treball de totes les funcions del cos) i polivalent (treball de molts esports diferents), per tant, cal refusar les pràctiques amb orientacions específiques, abans de les quals sempre s'hauran d'haver treballat les Habilitats Motrius Bàsiques i les capacitats coordinatives.

Seguint en aquest apartat de metodologia de la Iniciació Esportiva, cal analitzar i treballar els aspectes tàctics individuals i col·lectius en situacions reals de joc. El treball serà tècnico-tàctic sense fer incidència en la tècnica específica.

Com a consideració general, sempre s'ha d'analitzar quin és l'objectiu i proposar activitats que ajudin els alumnes a que trobin per ells mateixos la millor manera d'abastar-lo (veure, per exemple, si han d'impedir el progrés de qui té la pilota o és millor tallar línies de passada, o ...).

Fases en la progressió de l'ensenyament dels mitjans tècnico-tàctics (Castejón, 1995; Castejón i López, 1997):

- 1) Aplicació de les habilitats genèriques en el joc esportiu (7-9 anys). Es fa un treball d'Habilitats Motrius Bàsiques aplicant-les a diferents esports. La base del treball serà la relació entre l'Educació Física de Base i la Iniciació esportiva.
- 2) Inici en el treball d'habilitats específiques (9-11 anys). S'incidirà en els comportaments més específics, especialment d'atac en ser més motivants.
- 3) Treball col·lectiu bàsic (11-12 anys). Es treballaran els mitjans bàsics com són passada-recepció, passada desplaçament, ... Sempre seguim treballant en situacions de joc que impliquin presa de decisions.

Pel que fa als estils d'ensenyament, cal utilitzar majoritàriament la Resolució de problemes i el Descobriment guiat (Castejón, 1995; Castejón i López, 1997, Contreras, 1998) ja que són els que garanteixen que el subjecte hagi d'estar constantment prenent decisions a partir d'un treball de les capacitats coordinatives. Així, cal proposar activitats on es treballi especialment a nivell de presa de decisions i de percepció

Pel que fa al moment de la competició, cal un canvi de perspectiva ja que aquest no és un objectiu per si mateix, sinó un mitjà més per a desenvolupar objectius educatius. Aquí, el reglament i els materials han d'estar adaptats a les característiques dels alumnes i l'actuació de l'àrbitre ha de ser educativa, no sancionadora (facilitar la comprensió del reglament, les pròpies accions i les dels altres, ...). El rendiment dels subjectes hauria de ser en comparació amb ells mateixos

Pel que fa també a l'avaluació, no només cal que el mestre valori el rendiment a nivell motriu dels seus alumnes, sinó que, en directa relació al que s'ha dit fins ara, cal que a nivell intel·lectual aquests també s'hagin format. En aquest sentit, un exemple d'avaluació podria ser repartir la classe en x grups d'y persones, se'ls reparteix en camps i se'ls demana que posin la major quantitat de regles possibles per a fer més gols, i s'avalua a partir d'aquí (seguint amb l'exemple, si en fessin 18 estaria bé i si en fessin 2 estaria malament). Tot seguit, seria necessària la reflexió per tal de valorar si ho han fet el millor possible o que més podrien haver fet.

III. PART PRÀCTICA

1. EL PROJECTE: “CADA ESCOLA EL SEU JOC”

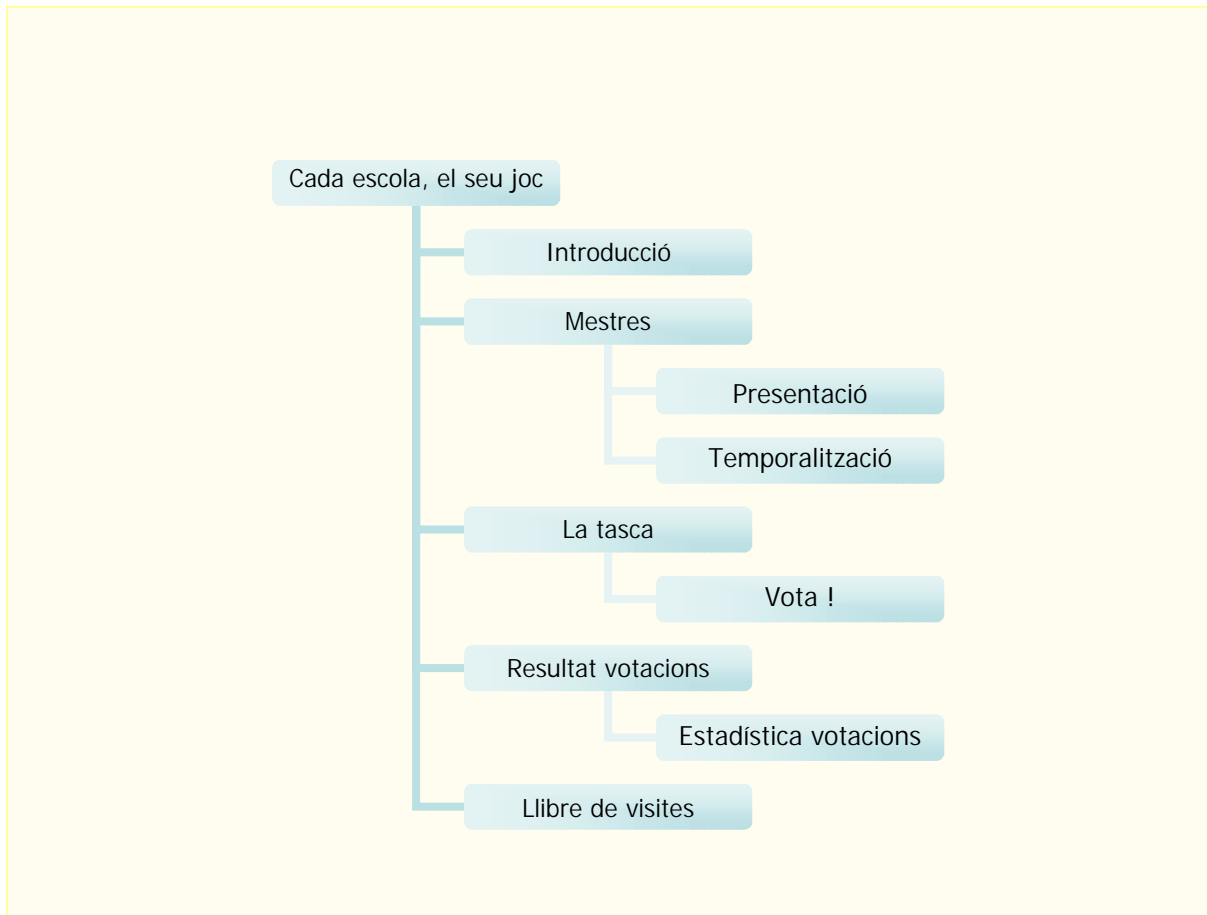
El projecte “Cada escola, el seu joc” (www.edebedigital.com/proyectos/141) apareix a la xarxa d'Internet com una pàgina Web en la que es proposa als alumnes de les escoles que vulguin participar-hi, la creació conjunta d'un nou joc esportiu col·lectiu d'oposició.

El disseny de la pàgina Web respon al format que ofereix una eina de creació de pàgines Web gratuïta (www.edebedigital.com) i que les crea amb la següent aparença:

- A la part superior apareix el títol del projecte
- A la cantonada superior esquerra, la imatge de la pàgina, en aquest cas la del Sàlix saludant els internautes que visiten la seva pàgina. Aquesta imatge és un vincle a la pàgina d'inici del projecte.
- Sota aquest dibuix, l'arbre de relacions de la pàgina (el mapa de la Web), on, fent “clic” sobre l'apartat que es desitja es carrega el text corresponent; i un enllaç a l'adreça electrònica del Sàlix:
- La resta de la pantalla l'ocupa el text que va canviant en funció del que se seleccioni a l'arbre de relacions de la pàgina.



El projecte està estructurat seguint una forma d'arbre amb els següents apartats:



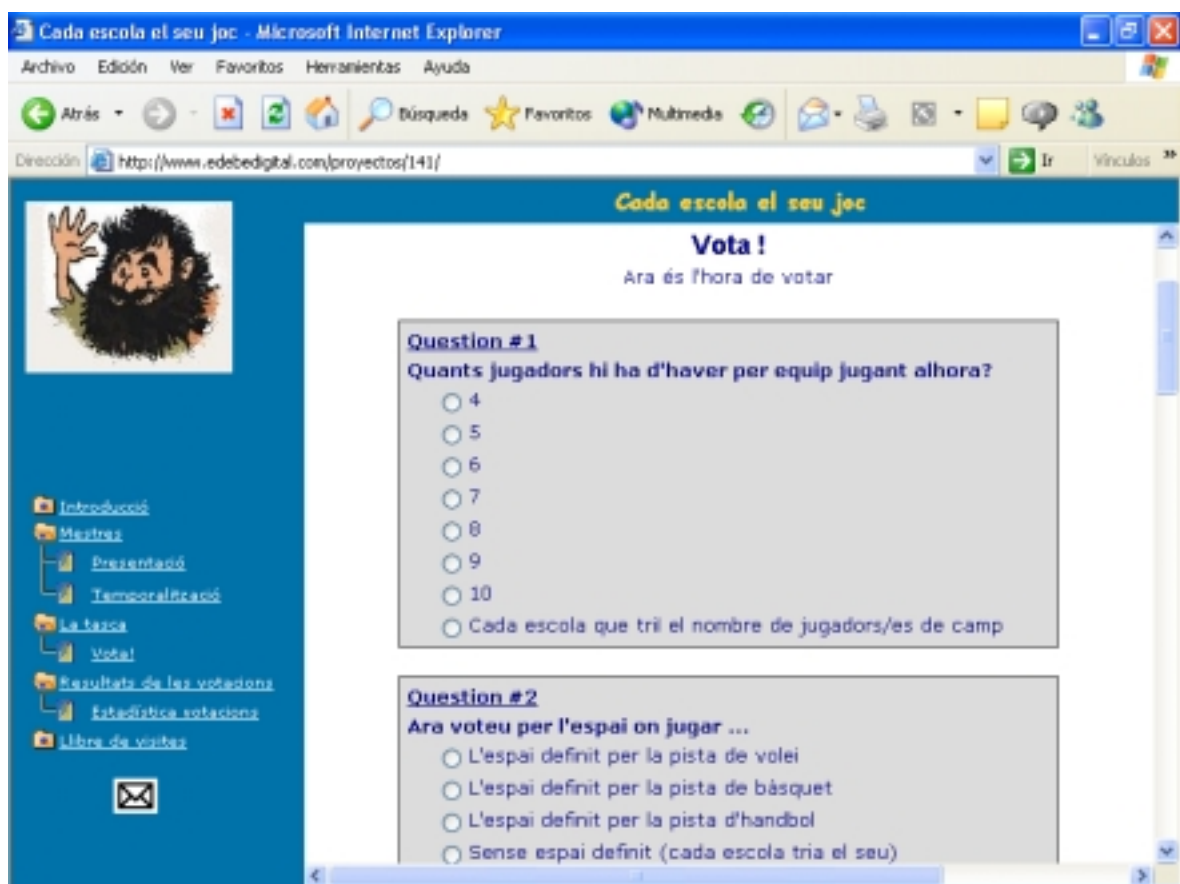
Introducció: Aquest apartat és el que s'obre per defecte en accedir a la pàgina Web del projecte. En ell, s'hi convida els alumnes a participar-hi. En aquest apartat també hi apareix la figura del Sàlix, coneguda pels alumnes de les escoles del Bages donat que ja fa anys que hi treballen.

Mestres: Com el seu nom indica, aquest és un apartat destinat als mestres i consta de dos sub-apartats. En el primer ("Presentació") es presenta el projecte fent-ne una explicació genèrica i apareix la possibilitat d'entrar, mitjançant un hipervincle, al llibre de visites de la Web. En el segon apartat ("Temporalització") apareixen temporalitzades les tasques que mestres i alumnes hauran de dur a terme durant l'execució del projecte.

La tasca: Aquest apartat, després d'una breu introducció, proposa als alumnes la tasca objecte del projecte. A més, hi ha l'enllaç a un document de Word que es

pot gravar o imprimir, que conté l'explicació d'un joc col·lectiu d'oposició inventat i del qual queden per definir alguns aspectes ([veure annex 1](#)). La tasca consisteix, precisament, en emetre un judici, mitjançant una votació electrònica, respecte d'alguns elements del nou joc, com per exemple la mida de la pilota, el nombre de jugadors o el mateix nom del joc.

L'apartat "La Tasca" té un sub-apartat ("Vota !") que dóna alguna indicació més respecte de com votar i que té un botó-enllaç a l'espai de votacions. Aquest espai permet a cada alumne emetre un sol vot a cada una de les qüestions.



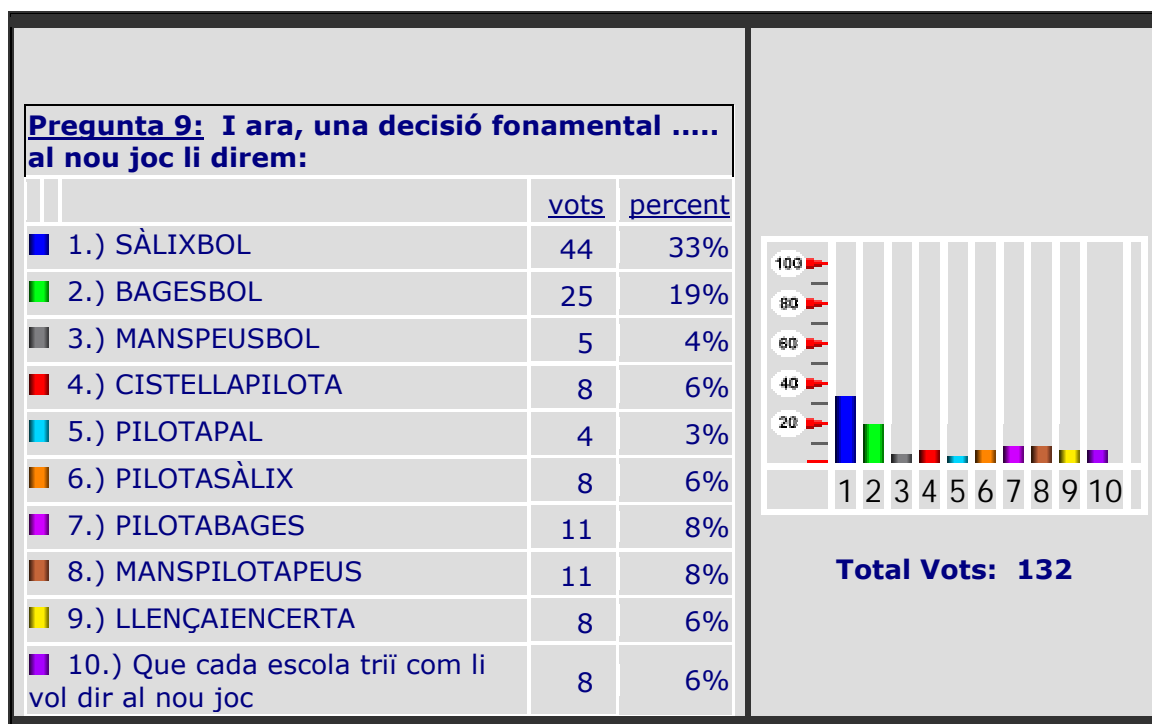
Vista parcial de l'espai de votacions

A la fi de les 9 preguntes, hi ha un altre enllaç que carrega una pàgina, oberta a tothom, amb les estadístiques de les votacions emeses per tal que es pugui saber com van les mateixes a temps real.

Resultat de les votacions: Aquest apartat serveix per presentar als alumnes el reglament del nou joc amb criteris definits a partir de les seves votacions. Així, hi

ha un enllaç a un document de Word que és semblant al presentat a l'apartat "La tasca", però que introdueix les modificacions a que les votacions dels diferents criteris han obligat ([veure annex 2](#)). També recorda als participants la feina que queda pendent (enviar el reglament definitiu amb les explicacions oportunes dels canvis realitzats) i té un sub-apartat ("Estadística votacions") on apareixen els resultats de totes les votacions amb gràfiques de barres incloses.

Aquest és el resultat de les vostres votacions:



Vista de l'apartat "Estadística Votacions" corresponent a la Pregunta nº 9

Llibre de visites: Aquest darrer apartat va ser creat una vegada realitzades les votacions i presenta un enllaç a un llibre de visites que possibilita que qualsevol internauta que visiti la pàgina Web en doni la seva opinió. Es va considerar oportú

posar-lo en creure que podria servir com a instrument d'avaluació externa del projecte.

Aquest projecte es basa en la idea que una de les característiques que qualsevol pràctica motriu que es dugui a terme en un àmbit educatiu ha de tenir és que ha de ser viscuda per l'alumne. Una manera senzilla d'assegurar aquesta vivenciació és fent que l'alumne hagi de reflexionar sobre el que signifiquen les seves pràctiques motrius, tant a nivell físic com intel·lectual, i que ho hagi d'explicar, de verbalitzar de forma escrita.

Aquesta metodologia, sovint utilitzada en les sessions d'Educació Física en la seva part final (que també rep el nom de “**teorització**” justament per aquest motiu), és el que es destaca en aquest projecte on es vol que els infants traslladin aquella reflexió a un espai i un temps diferent:

- pel que fa al temps, més tard de la classe concreta d'Educació Física,
- pel que fa a l'espai, aportant les idees que es desprenen d'aquella reflexió a un espai compartit per altres estudiants amb la finalitat de construir coneixement de forma conjunta.

Concretant les tasques a que obliga la participació en el projecte, aquestes es redueixen al següent:

- practicar durant un parell de sessions el nou joc per tal de conèixer el seu funcionament pràctic
- participar en unes votacions electròniques per acabar de definir diferents criteris del joc que, en la seva presentació als alumnes havien quedat volgutament genèrics
- a partir dels resultats de les votacions, es redacten les noves regles de funcionament del nou joc i els alumnes (i els mestres) tenen la resta del curs escolar per practicar i redactar un reglament definitiu del nou joc esportiu, tot explicant les implicacions que tenen les noves normes a nivell de funcionament del joc. Aquest document s'ha d'enviar a la Web per tal de donar-lo a conèixer de forma pública.
- finalment, si fos possible (tot i que queda a la lliure elecció i possibilitats dels participants), es contempla la possibilitat de dur a terme una presentació real del joc de cada escola fent una trobada que inclouria una competició interescolar.

2. DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

Pel que fa a la concreció d'aquest projecte en un espai Web, com ja s'ha dit, s'ha utilitzat per a la seva creació un generador de pàgines Web que, de forma gratuïta ofereix Edebé digital.

A partir d'una subscripció, des de l'esmentat portal s'ofereix un espai a la Xarxa Internet per tal de "penjar-hi" la pàgina Web. L'eina, molt fàcil d'utilitzar, permet definir aspectes com el color de fons, ofereix la possibilitat d'incloure apartats com el Xat, el Fòrum, Novetats o Enllaços, el logo o imatge de la pàgina, i aporta idees de disseny com plantilles ja definides que poden fer la tasca més senzilla al creador de la pàgina Web. Així mateix, també suporta documents que s'han pogut crear amb anterioritat amb format html, la qual cosa li dona moltes possibilitats reals de ser treballada a nivell escolar amb els alumnes creant, per exemple, la pàgina web de l'escola o del cicle, o ...

La realitat del projecte (canvis constants per mirar d'adaptar-lo als condicionants, sobretot temporals, que han anat sorgint durant el seu desenvolupament) han fet que aquesta plasticitat del sistema hagi estat molt útil ja que ha permès modificar una vegada i una altra la pàgina Web.

Per tal de possibilitar la votació electrònica, es va utilitzar una eina on line de votacions que ofereix Bravenet (www.bravenet.com) de forma gratuïta i prèvia subscripció. Aquesta eina permet crear votacions i ofereix la possibilitat de veure a temps real els resultats de les votacions aportant, a més, gràfiques de barres per fer aquesta consulta més atractiva a nivell visual.

Del mateix proveïdor de serveis on line, s'han utilitzat tres comptadors electrònics de visites a diferents parts de la pàgina Web i el llibre de visites, totes elles eines que s'ofereixen de forma gratuïta.

Cal dir que amb anterioritat a l'ús del sistema de votacions de Bravenet, es va provar el que oferia, també de forma gratuïta, el portal de Freevote (www.freevote.com), tot i que es va desestimar, a partir de les reflexions d'un dels mestres que acabarien participant en el projecte, per la dificultat d'accés que implicava als alumnes.

Pel que fa a la promoció del projecte per tal d'aconseguir "captar" mestres que hi volguessin participar, aquesta s'ha fet de diferents formes:

- a partir de contactes amb mestres especialistes en Educació Física que tenen interès en els projectes telemàtics (és el sistema que, boca-orella, ha aportat els tres centres que al final han participat en el projecte).
- a partir de la publicació a la Guia de Telemàtica Educativa (www.guiadeucativa.net) d'una referència del projecte que n'explica per sobre les seves característiques i ofereix la possibilitat d'apuntar-s'hi (<http://www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/modules.php?op=download&name=News&file=article&sid=89>) (veure annex 3).
- a partir de la publicació a la revista electrònica "5 Cèntims" d'una referència al projecte que també n'explica les característiques elementals (<http://www.educationplanet.com/newsletter/46390>) (veure annex 4).

Com s'ha comentat, tres han estat les escoles que finalment han participat en aquest projecte el desembre de 2002 amb els alumnes de cicle superior d'Educació Primària, el que ha generat un total de 140 votacions en l'ítem més votat (el sistema permet emetre només una votació per cada ítem, però també hi ha la possibilitat de no votar tots els ítems).

Les escoles que han participat han estat:

- CEIP CATALUNYA de Navarces (www.xtec.es/centres/a8022197/)
- CEIP MARE DE DEU DE MONTSERRAT de Súria (www.xtec.es/ceip-montserrat-suria)
- CEIP JOVENTUT de Callús (www.xtec.es/ceipjoventutcallus)

El projecte s'està duent a terme en el seu temps previst, així, les votacions es van fer durant la setmana assignada pel conductor del projecte i abans d'aquestes, les escoles ja havien provat el joc. Abans de finalitzar el curs escolar 2002-03, cada escola ha d'enviar el seu reglament definitiu per ser publicat a la Web i compartit amb tothom.

3. AVALUACIÓ DEL PROJECTE

Pel que fa a l'avaluació sumativa del projecte, donades les seves característiques, aquesta encara (desembre 2002) no s'ha dut a terme.

Es preveu que els mestres de les escoles que hi han participat contestin un qüestionari obert que se'ls ha passat (i que encara no han contestat donada la càrrega de treball que suposa estar a la fi del trimestre).

Un altre instrument d'avaluació que s'ha previst és el "Llibre de visites" de la Web entenent, com Núria Brichs (a "Recomanacions per a la participació en projectes telemàtics") que *"El facilitador del projecte agrairà conèixer aquells aspectes del projecte que han funcionat bé i els que no, i els vostres suggeriments que puguin aportar alguna millora per a properes edicions. Els projectes que donen millors resultats són aquells en què els professors s'impliquen i fan les seves aportacions"*.

Pel que fa a la que podríem anomenar avaluació formativa del projecte, aquesta s'ha anat duent a terme a mesura que s'anava construint i ha estat fruit de les reflexions des de la pràctica tant per part del creador del projecte com, sobretot, per part del consultor de l'assignatura Pràcticum II, i dels mateixos mestres participants. És aquesta l'avaluació que considero més important donat que és la que ha permès adaptar el projecte a la realitat i dur-lo a la pràctica de forma real.

Pel que fa a l'esmentada "avaluació sumativa" aquesta, en principi no ho hauria de ser mai (amb el caràcter de fi de procés que s'atorga al terme "sumativa") donat que serà la formativa per a millorar la realització d'aquest projecte en el futur.

4. PERSPECTIVES DE FUTUR

Fent cas a comentaris realitzats pels mestres que han participat en el projecte "Cada escola, el seu joc", sembla que gaudeix de potencial educatiu. Això fa que s'estudiï la possibilitat de seguir duent-lo a terme en el futur, ja sigui en aquest mateix curs o en cursos posteriors.

També s'estudia la possibilitat proposar el projecte anomenat "Un nou joc", les característiques del qual s'han explicat a la primera part d'aquest document i que, donades les implicacions de multidisciplinarietat que té, s'hauria de dur a terme en un altre curs escolar.

La possibilitat de seguir desenvolupant el projecte, ampliant-ne l'àmbit geogràfic passa per un bon treball de promoció. Així, s'estan estudiant diferents possibilitats:

- s'estudia la possibilitat de publicar el projecte a la pàgina principal de Projectes LaceNet
- s'està intentant que el projecte sigui apadrinat per un esportista d'alt nivell
- s'estudiaria la possibilitat de publicar el projecte a diferents portals Web:
 - o la pàgina d'iearn pangea (<http://iearn.pangea.org>)
 - o la pàgina Web de la Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (www.xtec.es)
 - o El portal edu3650.com (www.edu365.com)
 - o El portal de La Malla (www.lamalla.net) o Vilaweb (www.vilaweb.com)
 - o Portals de consells comarcals, com el del Bages (www.ccbages.org/webscom.htm)
- També es podria enviar per correu electrònic als directors dels centres d'Educació Primària per tal que el donessin a conèixer (en un claustre, per exemple) als mestres de la seva escola.
- Una altra acció podria ser oferir-lo als centres universitaris, en concret als estudis de Magisteri per tal que els seus alumnes en pràctiques en portessin a terme modificacions.
- L'expansió definitiva passaria per estudiar la possibilitat que el projecte fos traduït a més idiomes. Llavors, podria ésser notificat a xarxes educatives internacionals com per exemple el portal World Teachers (www.geocities.com/worldteachers) o el registre de projectes telemàtics internacionals de la Global SchoolNet Foundation (www.gsn.org); o a d'altres llocs de l'estat espanyol com el portal d'Informàtica Educativa (<http://informaticaeducativa.com/educativos/>) o a pàgines personals que inclouen enllaços a projectes educatius com la de Jesús Jover (www.jover.es.org).

IV. CONCLUSIONS

El procés pel que ha passat el Projecte de pràcticum a que es refereix el document que teniu a les mans, crec que respon al que seria la dinàmica normal de treball del psicopedagog.

Així, el projecte podria respondre a una demanda efectuada per part d'algun col·lectiu educatiu, per tal que es dissenyés un projecte telemàtic interdisciplinar que integrés l'àrea d'Educació Física i que anés destinat a l'Educació Primària.

La resposta del psicopedagog passaria, primer de tot, per la cerca d'informació respecte de les dues àrees de coneixement necessàriament implicades i respecte dels alumnes que haurien de participar en el projecte i el seu entorn. Amb aquesta informació caldria que dissenyés un projecte que fos coherent amb els resultats de la cerca d'informació.

El resultat final seria fruit d'aquest "anar i venir" entre el que els coneixements teòrics aporten i la realitat sistèmica dels alumnes a qui aniria destinat el treball, talment com ha succeït en el projecte "**Cada escola, el seu joc**".

Així, no es podria considerar vàlid un projecte creat només a partir de coneixements teòrics i idees molt ben fonamentades però que no atenguessin a la realitat dels alumnes. Per altra banda, tampoc seria positiu un projecte que no volgués anar més enllà dels llibres de text i que es convertís en un annex a aquests, és a dir, que no aportés res de nou a la pràctica educativa dels mestres implicats.

Considero que el valor del projecte resultant d'aquest pràcticum rau en dos equilibris de forces:

- El primer "equilibri de forces" ha permès mantenir el respecte per, per un costat la realitat escolar, i per l'altre les meves idees pedagògiques
- L'altre "equilibri de forces" ha permès treballar conjuntament dos camps de coneixement que, fins el moment no han anat massa units: L'Educació Física escolar i Internet.

Pel que fa a l'Educació Física, considero interessant el fet de confirmar que és possible concebre una iniciació esportiva "diferent". Una Iniciació Esportiva que contempli els components de tàctica individual, tàctica col·lectiva i estratègia. Que

serveixi per alguna cosa més que perquè els més destres es llueixin i que ajudi a educar, és a dir, a conformar la personalitat dels alumnes. Per aconseguir-ho, és important treballar per ampliar la disponibilitat motriu dels alumnes i també perquè realitzin una reflexió sobre la tasca realitzada.

L'Educació Física ha estat tradicionalment una àrea de coneixement que ha estat poc valorada al món escolar. El fet de ser treballada de forma interdisciplinària i el fet que s'explotin els seus valors educatius atorgaran a l'Educació Física la importància que té; aquella importància que li atorgaríem de forma directa si penséssim que una de les úniques coses que ens acompanya durant tota la vida és el nostre cos, i que, per tant, com més coneguem el nostre cos i les seves possibilitats de moviment, millor ens podrem adaptar a l'entorn i procurar per la nostra salut.

El projecte "**Cada escola, el seu joc**" ha estat un petit gra de sorra més en l'intent d'atorgar a l'Educació Física la importància que es mereix.

Pel que fa a les TIC, el fet que s'hagi pogut dissenyar i dur a la pràctica aquest projecte en poc més de tres mesos, posa en evidència que els projectes telemàtics tenen un potencial educatiu impressionant. Caldria, doncs, un impuls per part de l'Administració, les escoles i la societat en general per tal que aquesta evidència revertís, a la realitat, en una major producció de projectes telemàtics de qualitat que poguessin ésser utilitzats pels alumnes i pels mestres per generar coneixement.

Ha quedat clarament en evidència que aquest suport per part de l'Administració per impulsar la creació de projectes telemàtics, passa per dotar a les TIC de la qualificació d'àrea de coneixement equiparada a d'altres de ja existents. Només d'aquesta manera es treballaran les TIC a les escoles del nostre país d'una forma rigorosa.

Mentre aquest fet no es produeixi, seguirem deixant a les mans de la "bona voluntat" dels mestres més implicats, unes eines tan pedagògicament importants com s'han revelat ser les Tecnologies de la Informació i la Comunicació.

Això pot provocar, entre d'altres coses que no tots els alumnes accedeixin en igualtat de condicions a aquestes tecnologies (tot i que potser en tinguin la mateixa quantitat i qualitat a la seva escola) o que se'n faci un mal ús.

A nivell personal, considero que aquest treball de pràcticum m'ha servit molt (a banda de per aprendre el funcionament de moltes eines informàtiques que desconeixia i per conèixer l'existència i la potencialitat educativa dels projectes telemàtics) per posar-me a la pell d'un psicopedagog en el sentit d'haver de crear una eina que fos útil i de la qual en desconeixia les característiques. Això ha fet que m'hagués d'informar i formar prèviament a l'execució del projecte, tal com ho hauria de fer si hagués d'atendre una demanda d'un centre per l'atenció a un infant amb deficiència auditiva severa, per exemple.

Així mateix, la possibilitat de dur a terme el projecte de forma real m'ha donat la força i l'impuls necessaris quan, en moments de desànim pensava que el projecte mai no veuria la llum. En aquest sentit, penso que els mestres que van participar en aquesta prova-pilot són d'aquells que tenen la virtut important: la de ser capaços de "sortir-se" del programa, del llibre de text, i adaptar la seva programació a una nova idea. Mestres com aquests, que miren més enllà, són els que han de fer anar més lluny les escoles del nostre país. Mestres com aquests són els que realment vetllen per la Qualitat de l'ensenyament dels seus alumnes.

V. BIBLIOGRAFIA

1. Documents en “format paper”

- CASTEJON, J. (1995) Fundamentos de iniciación deportiva y actividades físicas organizadas. Madrid: Dykinson
- CASTEJON, J i LOPEZ, V (1997) *Iniciación deportiva a V.V.A.A.* Manual del maestro especialista en educación física. Madrid: Pila Teleña
- CHAVARRIA, X. (1993) La educación física en la enseñanza primaria: Del diseño curricular base a la programación de las sesiones. Barcelona: Paidotribo
- COLL, C. (1997) Psicología de la instrucció. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya
- CONTRERAS, O. (1998) Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Barcelona: INDE
- GENERALITAT DE CATALUNYA (1992) Currículum. Educació Primària. Barcelona
- GUTIERREZ, M. (1995) Valores sociales y deporte. Madrid: Gymnos
- LE BOULCH, J. (1971) Hacia una ciencia del movimiento humano. Introducción a la psicokinetica. Buenos Aires: Paidos
- MADDUX, C. (1996) “Posar Internet a l’abast de les escoles: ajuts i advertències” a Temps d’Educació, núm. 16. pàg. 11-19
- PAREDES, J. (1999): "Usos educativos de la telemática". *Tendencias pedagógicas. Revista del Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid*, 4. pàg. 97-116
- RAPOSO, M. (2002) Novas tecnologías aplicadas á educación: aspectos técnicos e didácticos. Vigo: Servicio de Publicacións da Universidade de Vigo
- SEIRUL-LO, F. (1992) “Valores Educativos del Deporte” a Revista de Educación Física. N° 44 pàgs. 3-11

2. Documents en “format electrònic”

- ADELL, J. (1996) *Redes y educación*
<http://edutec.rediris.es/> (consulta desembre 2002)
- BONNECHERE, E. (1997) *Informàtica distribuïda: una evolució (2)*
<http://www.cdia.ad/revista/html/n20.htm> (Consulta desembre 2002)
- BRICHS, N. *Recomanacions per a la participació en projectes telemàtics*
http://www.lacenet.org/edu365/antartida/recomana_profes_nbrichs.pdf (Consulta desembre 2002)
- BRICHS, N. i GARCIA, J. *El patinet*
http://www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/docs/pdf/patinet_nbrichs.pdf (Consulta desembre 2002)
- CABERO, J. (1996) *Nuevas Tecnologías, comunicación y educación. Revista electrónica de tecnología educativa*. Núm. 1 Febrer
<http://www.uib.es/depart/gte/revelec1.html> (consulta desembre 2002)
- CARA A. i VIVES, N. *L'escola en xarxa*
http://www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/docs/pdf/escola_en_xarxa.pdf (consulta desembre 2002)
- INSTITUCIÓ MONTSERRAT *L'escola a la xarxa*
<http://www.grimm.ub.es/recmes/escuela/> (consulta desembre 2002)
- MARQUÈS, P. (2000-1) *La cultura tecnològica en la societat de la informació*.
<http://dewey.uab.es/pmarques/si.htm> (consulta desembre 2002)
- MARQUÈS, P. (2000-2) *Las Tic y sus aportaciones a la sociedad*.
<http://dewey.uab.es/pmarques/tic.htm> (consulta desembre 2002)
- MARQUÈS, P. (2001-1) *Apunts sobre l'escola del futur*.
<http://dewey.uab.es/pmarques/foru.htm> (consulta desembre 2002)
- MARQUÈS, P. (2001-2) *Los procesos de enseñanza y aprendizaje*.
<http://dewey.uab.es/pmarques/actodid.htm> (consulta desembre 2002)
- MARQUÈS, P. (2001-3) *Factores a considerar para una buena integración de las TIC en los centros*.
<http://dewey.uab.es/pmarques/factores.htm> (consulta desembre 2002)

- MONEU, N. i DONAT, D. (2002) *Participar a "Un dia de Kidlink"*
http://www.xtec.es/~ddonat/articles/020518kidday_cat.htm (consulta desembre 2002)
- PIÑERO, A. *La telemàtica a l'escola.*
www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/docs/pdf/telematica_escola_apinero.pdf (Consulta desembre 2002)
- TORRENTS, J. *Integrar els projectes al Currículum*
http://www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/docs/pdf/integrar_projectes_jtorrents.pdf (consulta desembre 2002)
- VICENTE, G. *Telemàtica a primària.*
http://www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/docs/pdf/telematica_primaria_gvicente.pdf (consulta desembre 2002)
- VILLAR, B. *El paper dels pares davant les TIC en el període d'escolarització Infantil i Primària*
http://www.callusdigital.org/lacenet/guiaeducativa/docs/pdf/pares_bvillar.pdf (consulta desembre 2002)

VI. ANNEXOS

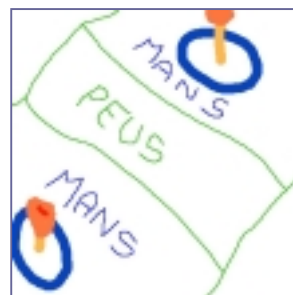
ANNEX 1

Document enviat als alumnes per tal de donar-los a conèixer el joc inventat:

BASES

TERRENY DE JOC:

Ah! Nosaltres jugàvem allà on podiem! És a dir, que només calia definir el camp i dues zones d'objectiu (allò que en digueu porteries o cistelles) dins les quals hi clavàvem un pal d'un metre i mig amb un sac al voltant. Si érem molts nois i noies jugant, el terreny era més gran; si érem pocs, el fèiem més petit.

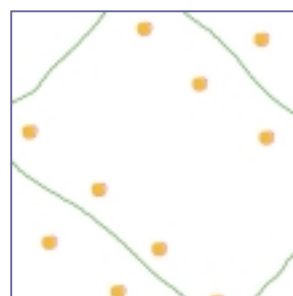


El pal, com us he dit, tenia un sac posat en la seva part superior i es podien fer dues coses: o intentar llençar un objecte (que vindria a ser com aquests que teniu vosaltres i que anomenau pilotes) dins el sac o bé intentar que l'objecte toqués el sac. Evidentment, valia més punts si l'objecte entrava dins el sac !

A veure si definiu quines mides ha de tenir el terreny de joc tenint en compte els jugadors i el funcionament del joc que veureu tot seguit.

El terreny de joc estava dividit en tres zones: dues zones de mans i una zona de peus. Dins de cada zona, l'objecte només es podia tocar amb la part del cos especificada, així, a la zona de mans, només es podia conduir l'objecte botant-lo amb les mans, passant-lo amb les mans a un/a company/a, o llençant-lo al sac. Pel que fa a la zona de peus, només es podia conduir amb els peus tot donant-li puntades.

Quan érem molta canalla, el que fèiem era marcar a terra uns punts que eren les "bases geomètriques". Si alguns membres de l'equip atacant ocupava alguna de les bases fent una figura geomètrica regular, es parava un momentet el joc i equivalia a aconseguir un punt. Per ocupar les bases, aquestes havien d'estar lliures.



MATERIAL:

Ja us he comentat que l'únic material era l'objecte (que d'ara endavant anomenaré "pilota" perquè m'entengueu) i els objectius (que podríem anomenar "cistelles")

TEMPS DE JOC:

Ui!, nosaltres jugàvem fins que ens cansàvem, però ..., seria bo que decidíssim quin temps de joc hem de posar, no creieu?

Bé, una idea podria ser fer dues parts de quinze minuts cadascuna amb cinc minuts de descans entre part i part; què us sembla?

EQUIP

Jo us proposaria que, donat que a la classe sou vora els 25 alumnes, féssim dos equips de 8 alumnes jugant cadascun. La resta de la classe faria de reserva.

Els canvis es poden fer en qualsevol moment tenint en compte que cap jugador no pot estar més de deu minuts seguits jugant

REGLES DE JOC

- Abans de començar el partit se sorteja qui tindrà la possessió de la pilota a l'inici de cada període. Després de cada cistella, l'equip que l'ha rebut, té la possessió de la pilota i la posa en joc des de la seva cistella.
- Per a cada zona, la conducció de la pilota ha de ser la definida.
- Si la pilota surt fora del camp de joc passarà a ser de l'equip que no l'ha tirat fora, i tindrà cinc segons per posar-la en joc.
- Quan la pilota queda lliure, passarà a ser del jugador que se la pugui fer seva.
- No és permès el contacte físic entre els jugadors. Si un defensa està immòbil i és tocat per un atacant en el camí cap a la porteria, la pilota passarà a mans de l'equip defensor.
- Els equips disposen de 30 segons per fer una jugada. Si en aquest temps no han fet un llançament a la cistella, la pilota passarà a mans de l'altre equip.
- Un jugador no pot tenir la pilota més de cinc segons sense passar-la o tirar a cistella.
- El jugador que té la pilota l'ha de passar o ha de córrer botant-la o donant-li puntades (depenent de la zona). Mai no pot caminar. En aquest darrer cas la pilota passa a l'equip contrari.
- Cap jugador no pot entrar a la zona de cistella que ha de tenir un diàmetre mínim de 5 metres.
- Hi ha d'haver com a mínim tres passades dins de cada zona (zones de mans i zona de peus) abans de llençar a cistella
- El jugador que ha fet el darrer llançament a cistella amb èxit, no ho pot repetir fins que ho hagi fet un altre company seu, és a dir, un mateix jugador no pot fer dos punts seguits.
- Al llarg de cada una de les parts, han d'haver participat en el joc la totalitat dels alumnes (titulars i reserves)
- Abans de començar el joc, es fa sempre (fins i tot en el moment de la competició) un sorteig per adjudicar els jugadors a un o altre equip.

FALTES I SANCIONS

- La pilota passa a possessió de l'altre equip quan:
 - Es toca amb la mà en la zona de peus o amb els peus en les zones de mans.

- Surt fora del terreny de joc.
- Es tarda més de cinc segons a treure de banda o es reté més de cinc segons sense jugar-la.
- Passen trenta segons sense fer un tir a la cistella.
- Es camina amb la pilota.
- Es trepitja amb la pilota la zona de cistella.
- Es fan obstruccions, es donen empentes o hi ha contacte corporal.

Bé, com veieu, el que volien transmetre'ns els qui ens ensenyaven aquests jocs era, entre d'altres coses, el següent:

Participació activa i moviment. És un esport de moviment: l'equip només pot tenir la pilota trenta segons, els jugadors s'han de moure constantment, el jugador que té la pilota ha de córrer i només pot retenir la pilota cinc segons.

Autonomia

Les regles del joc són senzilles amb la intenció que siguin els mateixos jugadors els que vetllen pel compliment del reglament. Els arbitres només intervenen en aquells casos estrictament necessaris.

Respecte

El joc potencia el respecte entre els jugadors i jugadores. No està permès cap tipus de contacte ni cap jugada que pugui resultar perillosa i també cal penalitzar totes les actituds poc esportives. El fet de fer el sorteig d'equips prèviament a començar a jugar fa que s'evitin efectes negatius de la competició mal entesa.

Comunicació

El treball en equip i la comunicació entre els seus membres és bàsica. Que els jugadors només disposin de cinc segons de possessió de la pilota impedeix les jugades individuals i l'obligatorietat de fer determinat nombre de passades requereix la implicació de bona part de l'equip per completar les jugades.

Com a resum final, dir que el joc era un joc d'equip, ràpid i no violent, les regles del qual s'articulaven al voltant de quatre fonaments bàsics:

- Córrer sempre.

El jugador que té la pilota no pot caminar, sinó que està obligat a córrer o a passar-la.

- Cap contacte.

No està permès cap tipus de contacte.

- Cinc segons.

Cinc segons és el temps màxim que un jugador pot tenir la pilota. D'aquesta manera, s'obliga els jugadors al treball en equip i s'eviten al màxim les individualitats.

- Moltes passades.

La obligatorietat de fer moltes passades fa que tots els jugadors hagin de participar més del joc.

ANNEX 2

Document enviat als alumnes per tal de donar-los a conèixer el reglament "semidefinitiu" del joc inventat, fruit de les votacions emeses:

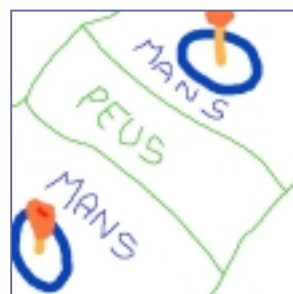
LES BASES DEL SÀLIXBOL

TERRENY DE JOC:

El terreny de joc ve definit per la pista de bàsquet. Pel que fa a l'objectiu, hi ha hagut una mena d'empat tècnic



doncs la diferència entre les dues opcions més votades és només d'un sol vot. Quan això passava a la meva tribu, els avis del poble decidien que les dues opcions votades eren bones. Així, faré cas dels savis i decideixo que hi ha dues



opcions a les que cada escola es pot acollir:

- construir una cistella amb un pal d'un metre i mig amb un sac al voltant
- utilitzar les cistelles de bàsquet.

Pel que fa a les zones, queda clar que creieu que hi ha d'haver dues zones de mans i una de peus, és a dir, igual que al meu temps. Així, dins de cada zona, la pilota només es podrà tocar amb la part del cos especificada, així, a la zona de mans, només es pot conduir botant-la amb les mans, passant-lo amb les mans a un/a company/a, o llençant-la al sac/cistella. Pel que fa a la zona de peus, només es pot conduir amb els peus tot donant-li puntades.

A cada zona, hi haureu de dibuixar 4 bases geomètriques. Si alguns membres de l'equip atacant ocupen alguna de les bases fent una figura geomètrica regular, es para un momentet el joc i equival a aconseguir un punt. Per ocupar les bases, aquestes han d'estar lliures.

MATERIAL:

EL material a utilitzar és una pilota (o potser dues??, o tres????) de la mida de les pilotes d'handbol

TEMPS DE JOC:

Cada partit constarà de dues parts de 25 minuts cada una.

EQUIP

Cada equip tindrà a sis membres participant de forma activa en el joc. La resta d'alumnes són els seus reserves o substituïts. Els canvis es poden fer en qualsevol moment tenint en compte que cap jugador no pot estar més de deu minuts seguits jugant

REGLES DE JOC

- Abans de començar el partit se sorteja qui tindrà la possessió de la pilota a l'inici de cada període. Després de cada gol l'equip que l'ha rebut, té la possessió de la pilota i la posa en joc des de la seva cistella.
- Per a cada zona, la conducció de la pilota ha de ser la definida.
- Si la pilota surt fora del camp de joc passarà a ser de l'equip que no l'ha tirat fora, i tindrà cinc segons per posar-la en joc.
- Quan la pilota queda lliure, passarà a ser del jugador que se l'apropii primer.
- No és permès el contacte físic entre els jugadors. Si un defensa està immòbil i és tocat per un atacant en el camí cap a la porteria, la pilota passarà a mans de l'equip defensor.
- Els equips disposen de 30 segons per fer una jugada. Si en aquest temps no han fet un llançament a la cistella, la pilota passarà a mans de l'altre equip.
- Un jugador no pot tenir la pilota més de cinc segons sense passar-la o tirar a cistella.
- El jugador que té la pilota l'ha de passar o ha de córrer botant-la. Mai no pot caminar. En aquest darrer cas la pilota passa a l'equip contrari.
- Cap jugador no pot entrar a la zona de cistella que ha de tenir un diàmetre mínim de 5 metres.
- Hi ha d'haver com a mínim tres passades dins de cada zona (zones de mans i zona de peus) abans de llençar a cistella
- El jugador que ha fet el darrer llançament a cistella amb èxit, no ho pot repetir fins que ho hagi fet un altre company seu, és a dir, un mateix jugador no pot fer dos punts seguits.
- Al llarg de cada una de les parts, han d'haver participat en el joc la totalitat dels alumnes (titulars i reserves)
- Abans de començar el joc, es fa sempre (fins i tot en el moment de la competició) un sorteig per adjudicar els jugadors a un o altre equip.

FALTES I SANCIONS

La pilota passa a possessió de l'altre equip quan:

- Es toca amb la mà en la zona de peus o amb els peus en les zones de mans.
- Surt fora del terreny de joc.
- Es tarda més de cinc segons a treure de banda o es reté més de cinc segons sense jugar-la.
- Passen trenta segons sense fer un tir a la cistella.
- Es camina amb la pilota.
- Es trepitja amb la pilota la zona de cistella.
- Es fan obstruccions, es donen empentes o hi ha contacte corporal.

Bé, com veieu, el que volien transmetre'ns els qui ens ensenyaven aquests jocs era, entre d'altres coses, el següent:

Participació activa i moviment. És un esport de moviment: l'equip només pot tenir la pilota trenta segons, els jugadors s'han de moure constantment, el jugador que té la pilota ha de córrer i només pot retenir la pilota cinc segons.

Autonomia

Les regles del joc són senzilles amb la intenció que siguin els mateixos jugadors els que vetllen pel compliment del reglament. Els arbitres només intervenen en aquells casos estrictament necessaris.

Respecte

El joc potencia el respecte entre els jugadors i jugadores. No està permès cap tipus de contacte ni cap jugada que pugui resultar perillosa i també cal penalitzar totes les actituds poc esportives. El fet de fer el sorteig d'equips prèviament a començar a jugar fa que s'evitin efectes negatius de la competició mal entesa.

Comunicació

El treball en equip i la comunicació entre els seus membres és bàsica. Que els jugadors només disposin de cinc segons de possessió de la pilota impedeix les jugades individuals i l'obligatorietat de fer determinat nombre de passades requereix la implicació de bona part de l'equip per completar les jugades.

Com a resum final, dir que el joc és un joc d'equip, ràpid i no violent, les regles del qual s'articulen al voltant de quatre fonaments bàsics:

- Córrer sempre.

El jugador que té la pilota no pot caminar, sinó que està obligat a córrer o a passar-la.

- Cap contacte.

No està permès cap tipus de contacte, ni de cos amb cos, ni de raqueta amb raqueta, ni de raqueta amb cos.

- Cinc segons.

Cinc segons és el temps màxim que un jugador pot tenir la pilota. D'aquesta manera, s'obliga els jugadors al treball en equip i s'eviten al màxim les individualitats.

- Moltes passades.

La obligatorietat de fer moltes passades fa que tots els jugadors hagin de participar més del joc.

ANNEX 3

Part de la pàgina Web de la Guia de Telemàtica Educativa on es fa referència del projecte


EARN-Pangea



Encara no ets soci d'EARN-Pangea...?

Entrar/crear un compte 
 [PRESENTACIÓ](#)
 [Inici](#)
 [El teu compte](#)
 [ENVIAR NOTÍCIA](#)

Gener 3, 2003

ENLLAÇOS

ARTICLES GUIA

1 Trieu aquest **PRIMER ITINERARI** que us ha de servir per iniciar-vos i orientar-vos en la telemàtica.

2 Ara bé, també podeu optar per un **SEGON ITINERARI** que us permetrà aprofundir encara més en aquells coneixements relacionats en la telemàtica educativa.

O bé veure els articles per **AFINITAT TEMÀTICA**

Nou projecte LaceNet

enviat per: ramonb



En [Carles Ballart](#), estudiant de darrer curs dels estudis de Psicopedagogia de la UOC està desenvolupant un **nou projecte LaceNet** al voltant de l'**àrea d'Educació Física**. Aquest any es portarà a terme experimentalment amb un **nombre reduït d'escoles** (alumnes de cicle mitjà d'Educació Física). En **Sàlix**, l'animador dels projectes LaceNet plantejarà als alumnes l'**elaboració d'un joc** i coordinarà les normes que entre totes les escoles participants aportaran. No es descarta fer una **trobada final** entre les escoles participants en la qual es faria un **torneig** amb aquest nou joc de **creació col·lectiva**. En principi hi ha uns quants mestres del Bages engrescats però si hi esteu també interessats i voleu col·laborar amb el Carles, podeu contactar directament amb ell a l'adreça de correu-e cballart@uoc.edu.



Related links

- [Llegir més Projectes](#)
- [News by ramonb](#)

Article més llegit Projectes:

[Nova edició dels premis Cable & Wireless Childnet Awards](#)

Nou projecte LaceNet | [Entrar/Crear un compte](#) | 0 Comentaris

Threshold

Thread

Primer els més antics

Actualitzar

Qualsevol comentari és responsabilitat de la persona que l'envia. No ens fem responsables del seu contingut.

Pràcticum II
Estudis de Psicopedagogia – UOC

51

Carles Ballart i Junyer
Prof. Consultor: Ramon Barlam

ANNEX 4

Vista de la referència de la revista electrònica "5 cèntims" al projecte "Cada escola, el seu joc".

