



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

LAS TIC COMO RECURSO EN LA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR. PROPUESTA PRÁCTICA PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Ricardo Fernández Basadre

ricardofernandezbasadre@gmail.com

Juan Ignacio Herrera-Vidal Núñez

juanignacio.herreravidal@gmail.com

Rubén Navarro Patón

ruben.navarro.paton@usc.es

Universidad de Santiago de Compostela (USC). España.

RESUMEN

El objetivo del presente artículo es proponer una actividad para el trabajo de orientación en el ámbito escolar desde el área de Educación Física. Para ello se ha diseñado una ruta alrededor de la Muralla de Lugo en la que los participantes tendrán que hacer un total de 10 paradas o postas. En cada una de ellas deberán “fichar” mediante un código QR que da acceso a un blog y éste, a su vez, proporciona información sobre cada uno de los lugares en los que se encuentran. Una vez leída la información deben responder a una pregunta planteada, para continuar hacia la siguiente parada o posta, de tal manera que completen el recorrido. Esta propuesta está realizada para un lugar determinado, la Muralla de Lugo (patrimonio de la Humanidad), y para un curso determinado, quinto de Educación Primaria. Sin embargo, puede ser utilizada por el profesorado de Educación Física de cualquier etapa educativa, adaptándola a su entorno y lugares de especial interés, así como al curso en el que se pretenda llevar a cabo, ya que es de fácil organización y puesta en práctica. Además, se trabajan las competencias clave y la interdisciplinariedad que marca la nueva Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Educación Primaria, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), juegos de orientación, juegos y deportes.

1. INTRODUCCIÓN.

Estamos en un momento histórico que si por algo se caracteriza es por la información en “tiempo real”. Los medios de comunicación han superado barreras impensables apenas diez años atrás; ahora, por ejemplo, podemos realizar video-llamadas a cualquier parte del mundo (Navarro-Patón, 2009). En la sociedad actual, existe una evidente pérdida de la influencia cultural e ideológica de la escuela sobre los niños y niñas a favor de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Monescillo y Méndez, 2003). Estas TIC, debido a su versatilidad, se han convertido en un medio más de la sociedad contemporánea en materia de Educación. Tanto es así, que aparece reflejado mediante la incorporación como competencia clave en la nueva Ley Educativa (LOMCE, 2013. BOE nº 279). Por ello, gran parte de los profesionales educativos han asumido que cada vez más estas tecnologías tienen una poderosa influencia en la configuración de los valores, el lenguaje, las conductas, las actitudes, y también de las modas, sobre la población en general, pero especialmente en los niños y jóvenes (Alonso, Mantilla y Vázquez, 1995). Estas influencias de comunicación entre niños y jóvenes desbancan a lo tradicional. Se puede jugar un partido de tenis sin salir de casa, suplantando la identidad de Rafa Nadal, y jugar contra un contrincante asiático que ni hable nuestro idioma, pero que en la consola Wii suplanta la identidad de Roger Federer.

Aplicaciones para teléfonos inteligentes, como el WhatsApp, son otro ejemplo; hoy todos los adolescentes y los que no lo son tanto tienen uno, una forma de comunicación vía chat muy útil y en la que se basan hoy en día gran cantidad de relaciones personales. Por tanto, existe un predominio o hegemonía de las experiencias mediadas a través de estas TIC en la configuración del saber, los valores e ideas de una persona; se ha generado la necesidad y, por consiguiente, la dependencia de estas tecnologías y medios para nuestra vida social, económica y educativa (Navarro-Patón, 2008).

Estas realidades nos obligan a reflexionar en el tipo de medios que consumen nuestros niños, y en parte también a potenciar aquellos recursos que contribuyen a una formación e información útil, y no meramente banal. Por ello, en este documento nos planteamos dar un salto cualitativo en el uso de las TIC en la escuela, y hacer una propuesta de aula que ofrezca al proceso de enseñanza-aprendizaje un carácter investigador y creador de conocimiento. La motivación que nos ha llevado a ello es porque actualmente las administraciones educativas invierten más en informatizar los centros, los dotan de medios de difusión, y cada vez son más las experiencias comunicativas del alumnado, principalmente a través de internet. Prueba de esto puede ser la noticia publicada en “La Voz de Galicia” con fecha de enero de este mismo año en la que el titular decía “La Xunta permitirá el uso del móvil en los colegios solo si es con una finalidad pedagógica” (Sampedro, 2015).

Por ello, el principal objetivo a conseguir con el desarrollo de este trabajo, se centra en hacer una propuesta didáctica en el que se integren las TIC en el contexto escolar, más concretamente en el área de Educación Física dentro del bloque de contenidos “juegos y deportes”, pero que se puede y se debe trabajar con otras áreas del currículo educativo.

2. LA PROPUESTA.

Antes de adentrarnos a fondo en la propuesta en sí y su desarrollo, queremos dejar claro que aunque ha sido diseñada para niños y niñas de un ciclo y etapa educativa determinada, podría adaptarse a cualquiera otra, tanto de Educación Primaria como de Educación Secundaria Obligatoria.

Esta actividad de orientación denominada “RutaTIC” está dirigida a alumnado de quinto curso, de tercer ciclo de Primaria. La temporalización se establecerá en función de la programación didáctica correspondiente para la materia de Educación Física, pero con preferencia en el tercer trimestre, debido a que este tipo de actividad se desarrolla al aire libre, por lo que sería aconsejable evitar los días fríos y lluviosos.

“RutaTIC”, es una ruta de orientación y descubrimiento que consiste en que el alumnado aprenda a orientarse en un mapa, localice los “Puntos de Información” y vaya fichando en cada uno de ellos para la obtención de una información relevante de carácter interdisciplinar. Esto también se trabajará luego en clase de Conocimiento del Medio o Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

Entre las características de esta actividad destaca que el alumnado podrá disfrutar de una actividad en la que la orientación, la autonomía y el compañerismo, jugarán un papel clave, todo ello desarrollando la competencia digital. De tal manera que “RutaTIC”:

- Es una mezcla de actividad física y cognitiva, ya que se realiza una actividad variable en cuanto a intensidad física, pero además se tendrá que utilizar la percepción y la inteligencia para tomar decisiones correctas y alcanzar los objetivos propuestos.
- Fomenta la autonomía y aprendizaje de cómo moverse por la ciudad, ya que en numerosas ocasiones el alumnado es transportado de casa al centro educativo y del centro a su casa de nuevo en coche. Además, cada vez resulta más raro ver niños o niñas andando por la calle sin la férrea vigilancia de sus progenitores, algo que era habitual hace tan sólo tres décadas. Estamos de acuerdo con Tonucci (1996) en que la actitud de los adultos hoy en día es la de hacer bastantes más cosas para los niños, pero encerrándolos en espacios dedicados para ellos, que los excluyen de la vida social. Así que actividades como la que proponemos, sirven para que pierdan ese miedo al entorno social y aprendan a relacionarse e interactuar con el más próximo.
- Fomenta el compañerismo y trabajo en equipo, ya que con esta actividad grupal se busca fomentar el aprendizaje cooperativo, trabajar las habilidades que deben desarrollar los integrantes del equipo en el global del trabajo.
- Es modificable y actualizable, a pesar de que la propuesta se desarrolla en la ciudad, es perfectamente posible adaptarla a un ámbito rural. De hecho, “RutaTIC” está pensada para desarrollar actividades en múltiples contextos introduciendo nuevas tecnologías.

3. VINCULACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Para el desarrollo de este apartado tomamos como referencia el Decreto 105/2014 (D.O.G. nº 171), de 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. Las actividades en la naturaleza están recogidas en el currículo de Educación Primaria en nuestra Comunidad dentro de la materia de Educación Física, aunque también en otras se hace referencia a las mismas.

Centrándonos en el análisis de la materia de Educación Física en el Real Decreto 126/2014 (B.O.E. nº 52), en su bloque 6, los “juegos y actividades deportivas”, se trata de contribuir a “desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente (...) y que para su consecución no sólo debemos centrarnos en la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno.” (p. 19.406).

Del mismo modo, el Real Decreto anterior, recoge que la Educación Física y sus elementos curriculares pueden estructurarse en torno a situaciones motrices entre las que se encuentran las “acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico” (p. 19.407). Estas situaciones motrices tienen como característica que se realizan en el entorno próximo al centro y en el entorno natural, con y sin material, de tal manera que este entorno genera incertidumbre al ser cambiante. Por estos motivos, se necesita que el alumnado se adapte al entorno, y actividades de orientación como “RutaTIC” serían un claro ejemplo de puesta en práctica de este punto. Del mismo modo, también contribuye a la aceptación de normas y reglas establecidas por el grupo y al respeto hacia el entorno, el material y los participantes.

Por otro lado, el mismo Real Decreto 126/2014 (B.O.E. nº 52), afirma que estas actividades dentro del área de Educación Física “facilitan la conexión con otras áreas de conocimiento y la profundización en valores relacionados con la conservación del entorno, fundamentalmente del medio natural” (p. 19.407).

Así, entre los contenidos del bloque 6, los “juegos y actividades deportivas”, de todos los cursos de la Educación Primaria en Galicia (Decreto 105/2014, DOG nº 171) se pueden encontrar actividades en el medio natural, haciendo referencia a su conocimiento y práctica. En los dos primeros cursos se aboga por la realización de juegos al aire libre en el parque o en entornos naturales próximos al centro escolar. En el tercer y cuarto curso, se menciona la iniciación a la orientación deportiva mediante propuestas lúdicas (gimnasio, patio, parque), y en quinto y sexto curso, la iniciación al deporte de orientación (colegio, parque, medio natural) y la participación en la organización y desarrollo de juegos de orientación.

3.1. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO RELACIONADOS CON LA PROPUESTA.

Una vez confirmado el nuevo currículo de Primaria en Galicia que se estableció en el curso 2014/2015 por la entrada en vigor de la Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), la actividad

propuesta contribuye al desarrollo de los siguientes objetivos de etapa, y a la consecución de las competencias clave, tal como aparece en la Tabla 1, y los contenidos, en la Tabla 2 (Decreto 105/2014, DOG nº 171, p. 37.414):

Tabla 1. Elementos del currículo vinculados con la propuesta.

<p>Objetivos de etapa</p>	<p>Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de las demás personas, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.</p> <p>Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas y de discriminación por cuestiones de diversidad afectivo-sexual.</p> <p>Conocer, apreciar y valorar las singularidades culturales, lingüísticas, físicas y sociales de Galicia, poniendo de importancia las mujeres y hombres que realizaron aportaciones importantes a la cultura y a la sociedad gallega.</p>
<p>Competencias clave</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL). La actividad contribuye a esta competencia desde varias perspectivas, gracias a la variedad de intercambios comunicativos que genera, además del vocabulario específico al que acerca al alumnado.</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). Al trabajar la orientación hay que entender la relación entre lo que está representado en el plano y la realidad, por lo que resulta imprescindible interpretar los símbolos más básicos.</p> <p>Competencia digital (CD). El alumnado tiene que ser quien de hallar la información usando las TIC: bases de datos. Debe mostrar un dominio básico de diferentes lenguajes (icónica, visual, sonora, gráfica...) y un conocimiento de los tipos de información, de sus fuentes, de sus posibilidades y de su localización.</p> <p>Competencia social y cívica (CSC). Incentivando la consecución de objetivos grupales comunes en un juego cooperativo. Respetando las reglas del juego y aprendiendo a compartir el éxito y el fracaso, aceptando las posibilidades y limitaciones propias y ajenas, independientemente del sexo, de la raza, de las creencias, de las características físicas.</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (CCEC). Potenciando el desarrollo estético y la creatividad a través del estudio de monumentos, edificios y obras de arte.</p> <p>Competencia para aprender a aprender (CAA). Con las estrategias que cada niña y niño tendrán que desarrollar respecto al autocontrol y al control de la actividad.</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEE). Incrementando el nivel de habilidades y de capacidades.</p>

Tabla 2. Elementos del currículo vinculados con la propuesta. Los bloques de contenidos.

Bloque	Relación con la propuesta
Bloque común	El contenido fundamental que se trabaja es la integración de las TIC en el proceso de aprendizaje, pero también se trabaja y fomenta la confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes apropiadas y afrontar las dificultades propias de este tipo de prácticas.
Imagen corporal y las habilidades perceptivo-motrices	El alumnado participante tiene que realizar una exploración de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento, así como la consolidación de la lateralidad y proyección en el espacio, de tal manera que tienen que organizar los elementos en el espacio, apreciación y estimación de distancias, trayectorias orientación y longitud.
Habilidades motrices	El alumnado tendrá que adaptar las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos o con incertidumbre, incidiendo en los mecanismos decisionales.
Actividad física y la salud	El alumnado tendrá que adoptar medidas básicas de seguridad en la ejecución de las actividades físicas y en el uso de materiales y espacios, además de mantener una actitud favorable hacia la actividad manifestando comportamientos responsables, respetuosos y seguros hacia uno y los demás. Muy importante es la identificación y respeto, al realizar salidas fuera del centro escolar, de las señales básicas de tráfico que afectan a los peatones y conductores de vehículos.
Juegos y deportes	El alumnado tiene que comprender, aceptar y cumplir las normas del mismo. Además se produce una valoración del esfuerzo en la práctica lúdica y deportiva como elemento de superación personal y disfrute en un entorno urbano.

4. METODOLOGÍA Y PASOS A SEGUIR EN LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA.

4.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

La actividad propuesta se basa en que el alumnado realice una ruta de orientación urbana por la ciudad de Lugo. Para eso se eligió una trayecto de algo más de 2,5 kilómetros alrededor de la Muralla Romana, en la que los niños y niñas, en grupos de 4 o 5, tendrán que hacer diez escalas, que coinciden con las diez puertas del monumento.

En estos lugares se tendrá que fichar de una manera especial, mediante un teléfono móvil y con la aplicación diseñada para tal efecto. En cada parada, una vez que se escanea el código QR, este los re-direcciona a un blog de aula, donde se abrirá un enlace con la información del Punto de Interés (POI), y en el que tendrán que resolver una prueba o acertijo relacionada con la información que aparece en el blog. El alumnado tendrá que repetir el proceso en las 10 paradas y volver rápidamente al punto de partida.

Se otorgará mayor puntuación al equipo que tarde menos tiempo en pasar por los diez puntos propuestos y regrese al inicio, y además tendrán que haber respondido correctamente a todas las pruebas y acertijos.

No obstante, como esta actividad es de carácter multidisciplinar, el alumnado de quinto de Primaria, distribuido en los mismos equipos en la clase de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, elaborará un informe acerca de “los diez puntos de la Muralla”, que tendrán que exponer públicamente. Los equipos que obtengan la mejor puntuación combinada, serán los ganadores.

4.2. MATERIALES NECESARIOS

- Cinco teléfonos móviles o tabletas con sistema operativo Android o IOS.
- Aplicación gratuita para leer códigos QR.
- 10 adhesivos con los códigos QR impresos.
- Blog de Aula.
- App de Instagram (opcional).

4.3. CÓMO PREPARAR LA ACTIVIDAD. PASOS A SEGUIR

Para comenzar esta actividad, debemos elegir la zona en la que queremos realizar la ruta de orientación, bien por su valor patrimonial, cultural, natural, o simplemente porque es un entorno singular donde podemos realizar una actividad de orientación. Para ello, se debe buscar la temática de la ruta (en nuestro caso es una ruta histórico-patrimonial).

Como segundo paso, debemos crear un blog, en el cual se debe incluir toda la información que van a encontrarse los participantes cuando lean cada uno de los códigos QR asignados a cada parada o posta. En este paso podemos implicar al alumnado en su creación y al profesorado de otras áreas de conocimiento. Para crear este blog, basta con buscar un servidor que permita crear un blog gratuito en un buscador de Internet y seguir los pasos para su creación (se sugieren las palabras claves “crear blog gratuito”).

Una vez generado el blog con cada una de las paradas y postas (en nuestro caso 10 paradas), debemos utilizar nuevamente el buscador de internet para encontrar un generador de códigos QR (se sugieren las palabras clave “crear códigos QR”), de tal manera que creemos tantos códigos QR como paradas y postas tengamos. En ese generador debemos seguir también las instrucciones que nos proporciona, pero lo más importante es que debemos crear un vínculo de la URL de cada página del blog, que a su vez corresponde a una parada, con el código QR correspondiente.

Posteriormente debemos guardar cada uno de los códigos QR generados e imprimirlos para colocarlos en los POI de cada una de las postas, recordando qué código corresponde a cada posta.

Se debe descargar una aplicación que permita leer los códigos QR en los teléfonos o tabletas que se vayan a utilizar en la ruta y que éstos tengan asegurado el acceso a internet durante todo el desarrollo de la actividad.

Una vez realizado todo el proceso, se hacen los grupos para participar, se reparten las instrucciones y el mapa de la zona, y ya se puede empezar a jugar (ver como ejemplo la Figura 1 de este documento).

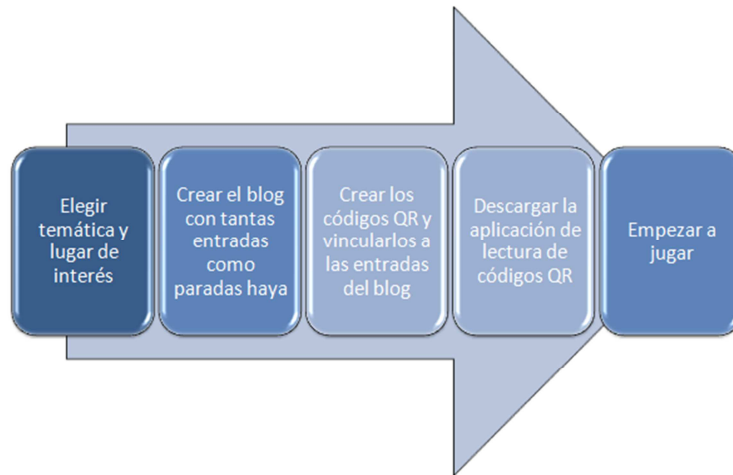


Figura 1. Proceso para el diseño de la ruta de orientación "RutaTIC".

4.4. INFORMACIÓN SOBRE LA RUTA

En La siguiente figura (Figura 2), se puede observar la ubicación de las 10 paradas de las que consta la actividad de orientación "RutaTIC" que se corresponden con las siguientes ubicaciones:

1. Puerta de San Fernando
2. Puerta Falsa
3. Puerta de la Estación
4. Puerta de San Pedro
5. Puerta del Campo "Castelo"
6. Puerta del Obispo Aguirre
7. Puerta de Santiago
8. Puerta "Miñá"
9. Puerta del Obispo Odoario
10. Puerta "Nova"

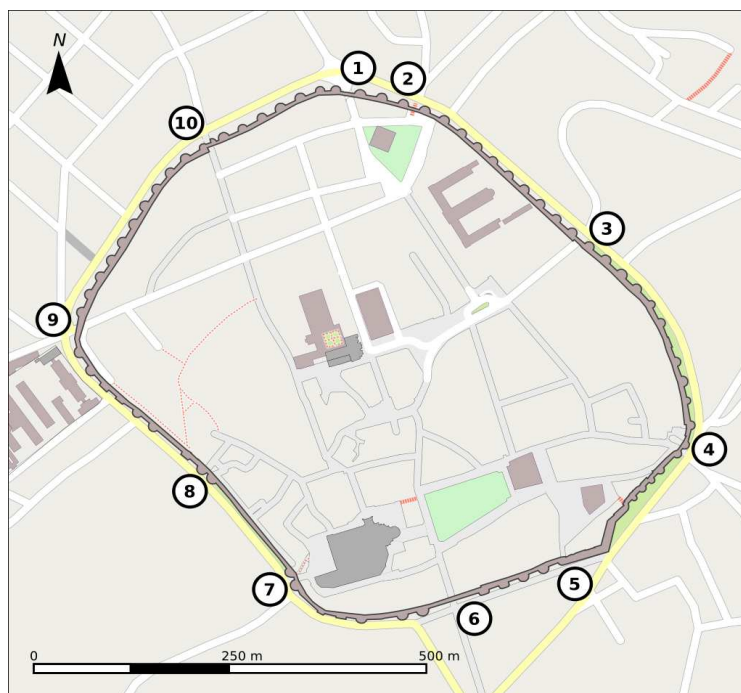



Figura 2. Representación gráfica de las 10 paradas alrededor de la Muralla de Lugo. Elaboración Propia.

A continuación se procede a plasmar los códigos QR utilizados para el acceso al blog de aula, que se encontrarían en cada uno de los POI y la información que este contiene. En la siguiente tabla (Tabla 3), se trata de representar cómo acceder a la página del blog correspondiente a la parada 1. En la Tabla 4 sólo se pondrá el nombre del POI y el código QR que da acceso a la información que aparecerá en cada página del blog y las instrucciones a seguir por el alumnado. Si el lector o lectora quiere acceder a la información, sólo tiene que leer el código QR con alguna de las muchas “app” que están creadas para tal efecto.

Tabla 3. Código QR del POI de la Parada 1 de la ruta e información que aparecerá en el blog correspondiente a este lugar una vez se accediese. Elaboración Propia

PARADA 1	Código QR que estará en el POI
Puerta de San Fernando	
INFORMACIÓN QUE APARECERÁ AL ABRIR EL BLOG PUERTA DE SAN FERNANDO 43° 00' 52.43" N 7° 33' 30.30" O	

La actualmente denominada Puerta de San Fernando fue la primera de las puertas modernas. Se abrió en 1854 en el lugar donde estaba el llamado “boquete”, por donde

entraba en la ciudad el acueducto de origen romano.
 En 1858, con motivo de la visita de Isabel II y sus hijos, se le dio el nombre de Puerta del Príncipe Alfonso, en honor al futuro Alfonso XII, que era entonces un niño de menos de un año.

En 1962 se reforma; debido a que toda la población se instala en el norte de la ciudad y a la dificultad del tráfico, se decide ensanchar la puerta. De paso, se aprovechó su construcción para derrumbar los edificios arrimados a la Muralla en su parte exterior, que serían eliminados totalmente catorce años después.

En la actualidad, un monolito al lado de esta puerta recuerda otra visita real, la que hicieron en 1976 los Reyes de España, Juan Carlos I y Sofía. Atravesando la puerta y mirando al centro de la ciudad, se puede ver la iglesia de San Froilán, patrón de Lugo.

PREGUNTA

Debéis responder mediante una entrada en el blog con el nombre de guerra de vuestro equipo.

¿Qué es lo que pasaba hacia el interior de la muralla, por dónde hoy está la puerta de San Fernando?

En la Tabla 4 aparecen los código QR correspondientes a las paradas de la 2 a la 10, que escaneado con el lector de estos códigos da acceso al blog que contiene la información y la pregunta a contestar por el alumnado, tal y como se ha ilustrado en la Tabla 3.

Tabla 4. Código QR de los POI de las Paradas 2 a la 10 de la ruta, que da acceso al blog y a la información correspondiente a estas paradas. Elaboración Propia.

<p>Puerta de la Estación</p> 	<p>Puerta Falsa</p> 	<p>Puerta del Campo "Castelo"</p> 
<p>Puerta de San Pedro</p> 	<p>Puerta de Santiago</p> 	<p>Puerta del Obispo Aguirre</p> 
<p>Puerta "Miñá"</p>	<p>Puerta del Obispo Odoario</p>	<p>Puerta "Nova"</p>



5. APORTACIONES Y CONCLUSIONES.

Con el objetivo de hacer convivir a las TIC (en este caso el uso de los teléfonos móviles de tercera generación y las tabletas) y a la escuela, a través de una actividad dentro del área de Educación Física como es una ruta de orientación empleando las TIC como recurso generador de gran cantidad de actividades, surgió la necesidad de plantearnos estrategias didácticas y educativas que fuesen capaces de aprovechar los recursos que nos ofrecen estas tecnologías. Pero también es necesario que estas estrategias se tomen a nivel administrativo, social y educativo, para que se llegue a convertir en una realidad que tenga continuidad, siempre utilizando estos medios con carácter educativo y con finalidad pedagógica. Consideramos que el entorno urbano y natural como espacio físico, puede llegar a convertirse en un aula más, ya que los valores y las actitudes han de educarse siempre en contextos reales, donde el alumnado interacciona con los otros, con el entorno y su realidad (Sequeiros, 1996).

Por otro lado, la realización de actividades de orientación con apoyo de las TIC como posibilidad educativa en el ámbito de la educación formal, constituye un importante aporte de esta disciplina a la consolidación de los procesos educativos de jóvenes y niños. Permite utilizar recursos tangibles y, de este modo, garantizar experiencias activas que vinculen al estudiante a nivel emotivo, sensorial e intelectual, con el ambiente natural (Pellegrini, 2009).

En nuestro caso, proponemos la posibilidad de conocer y poner en relieve el valor patrimonial y cultural de la Muralla lucense, Patrimonio de la Humanidad desde el año 2000, diseñando actividades sencillas para los diferentes elementos de interés que se han estimado por su riqueza.

Por último, la oferta de nuestra actividad a los centros educativos, supone una innovación; por un lado, con el uso de los teléfonos móviles con fin educativo, y por otro, refiriéndonos a las salidas escolares. Con esta acción, ofrecemos la posibilidad de aprender numerosos contenidos teóricos *in situ* (siempre dependiendo de la edad y la etapa educativa del grupo), arrancando al alumnado de la normalidad del aula y promoviendo valores en ellos que con el paso del tiempo parecen perdidos para la mayoría de nosotros, pero que la naturaleza y el trabajo en grupo pueden lograr que broten.

Consideramos nuestra propuesta, por tanto, innovadora para todos aquellos interesados en conocer más sobre el uso de las TIC en relación con la Educación Física escolar, y sobre todo, para todos los docentes que decidan utilizar este recurso como actividades dentro de su programación escolar, implicando

contenidos propios de la Educación Física, de las Ciencias Naturales, las Ciencias Sociales, el Arte, etc.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alonso, M., Mantilla, L. y Vázquez, M. (1995). *Teleniños públicos, teleniños privados*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Decreto 105/2014, de 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*, 171, pp. 37406-38087.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, pp. 97858-97921.

Monescillo, M. y Méndez, J.M. (2003). Orientar para educar en el consumo de los mensajes mediáticos. *Revista Comunicar*, 20, pp. 21-30.

Navarro-Patón, R. (2009). Los medios de comunicación y las NTIC en la sociedad de hoy en día. *Revista Educación y Deporte*. Nº 14, pp. 20-28.

Navarro-Patón, R. (2008). *Estudio del efecto de materiales audiovisuales de educación para la salud, sobre la prevención de accidentes en niños/as de primer ciclo de primaria*. Tesis Doctoral: Universidad de Vigo.

Pellegrini, N. (2009). Sendero de interpretación ambiental en el bosque de la Universidad Simón Bolívar. Sapiens. *Revista Universitaria de Investigación*, 2, 47-67.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, pp. 19349-19420.

Sampedro, D. (2015). La Xunta permitirá el uso del móvil en los colegios sólo si es con una finalidad pedagógica. *La Voz de Galicia*. In press. Disponible en: http://www.lavozdegalicia.es/noticia/galicia/2015/01/09/xunta-permitira-uso-movil-colegios-solo-finalidad-pedagogica/0003_201501G9P10991.htm

Sequeiros, L. (1996). *Transversalidad y el área de ciencias de la naturaleza de la educación secundaria obligatoria: Salud, consumo y Medio Ambiente*. Córdoba: ICE, Universidad de Córdoba.

Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Fecha de recepción: 23/02/2015
Fecha de aceptación: 19/03/2015