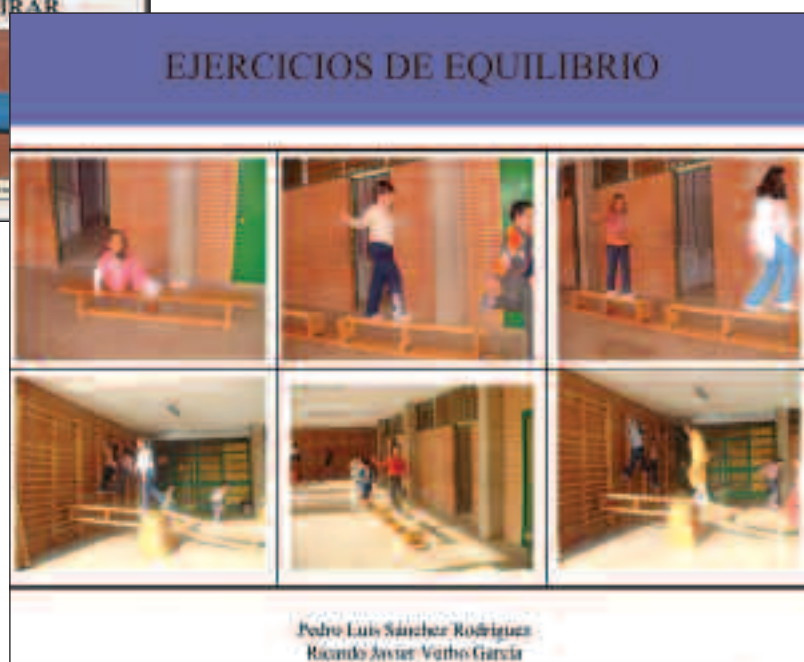


A pie de aula



CMD, EL CUADERNO MOTRIZ DIGITAL

CEIP Santa Ana, de Madridejos (Toledo)

En el CEIP “Santa Ana” se está desarrollando desde el año 2005 un Proyecto de Innovación Curricular denominado “CMD Cuaderno Motriz Digital”, una actualización en el tratamiento de contenidos del área de Educación Física, que ha sido premiado por la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha como Proyecto de Innovación Educativa del año 2007.

La EF moderna exige unidades didácticas que den cabida no sólo al fomento de la actividad física en sí, a la diversión y el esparcimiento recreativo, la motivación, la creatividad y la integración social, sino también a una serie de contenidos de EF que el alumno ha de aprender, y que se pueden desarrollar a través del ordenador, Internet y las nuevas TIC's como herramienta de trabajo personal.

Objetivos del proyecto

La idea principal es dotar al alumnado de un sustrato básico de apoyo de aquellos contenidos que tienen

que fijar y cuyo aprendizaje se ve dificultado por el trabajo en el patio, donde el juego y la diversión entorpecen la visión sobre esos contenidos especialmente en los ciclos inferiores.

Además, la ausencia de materiales curriculares específicos del agrado de los dos profesores del área, favorece más aún la idea de que era necesario crear algo nuevo en el colegio.

Los grandes objetivos que se plantearon los dos especialistas fueron por tanto, el apoyo curricular de los contenidos llevados a cabo en el patio; el uso del ordenador y de las TIC como elemento y herramienta

de trabajo educativo instrumental también en EF; la propia iniciativa personal de "crear algo nuevo"; ordenar, secuenciar y reestructurar todos los contenidos de EF en Primaria en torno a las distintas UDD temporalizadas a lo largo de los distintos niveles educativos, sin cerrar la puerta al tratamiento de igual manera de la Psicomotricidad Infantil; e instalarlo progresivamente a lo largo de los distintos ciclos educativos.

Complementariamente a estos grandes objetivos se han abierto otros, como el uso del tratamiento digital para el análisis de situaciones educativas a todos los niveles curriculares desde el alumnado a la práctica docente y la creación de una historia de vida del alumno en su paso por la etapa de Primaria en el área de EF.

CMD unas siglas muy actuales para un proyecto muy innovador

Bajo el sobrenombre de CMD se esconde un juego de palabras que pretende igualarse con la habitualidad de otras siglas como las de CD, DVD, MP3, IPOD,... muy usadas coloquialmente entre los alumnos y ligadas a afianzar contenidos y conseguir aprendizajes sobre el análisis de situaciones reales en donde los propios protagonistas sean ellos mismos.

*C de Cuaderno en tanto la iniciativa está ligada hacia un libro-cuaderno personal de contenidos y actividades impresas y digitales.

*M de Motriz. La motricidad es para los dos especialistas el elemento más importante. No sólo del proyecto sino de la manera de entender y compartir la enseñanza de la EF escolar. No se puede entender el área de EF sin motricidad. El movimiento es el motor de la evolución del hombre y esencial en la psicomotricidad infantil. Es el elemento sobre el que se construyen aprendizajes en EF y sobre el que se asientan las bases para muchos otros aprendizajes en otras áreas de dentro y de fuera del currículo.

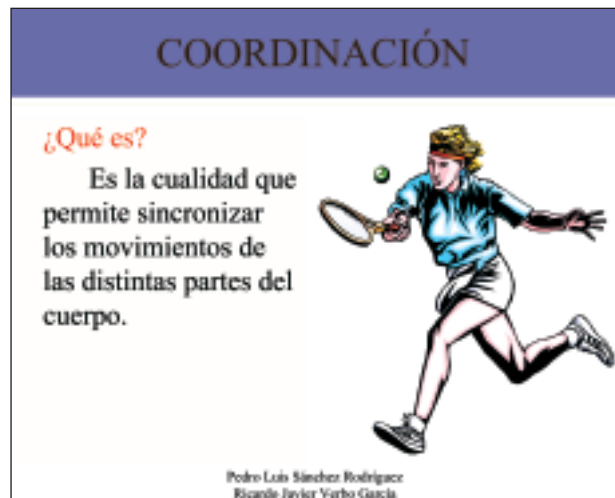
*D de digital, ya que los contenidos se presentan de forma digitalizada y en donde los protagonistas principales son ellos mismos en sus propias situaciones motrices, en su entorno escolar y con sus compañeros de clase.

Básicamente, el proyecto consiste en un cuaderno digital personalizado de contenidos didácticos junto a un fichero de ejercicios y actividades escritas que se agrupan con el sobrenombre de "Cuaderno Motriz Digital"

Pilares del proyecto

La elaboración del CMD se asienta sobre varios pilares básicos.

1. Metodológicamente hablando, el trabajo en equipo es fundamental. Componer, articular y actualizar las distintas UDD de programación; revisar y manejar tanto documentos oficiales como compendios sobre fundamentación de contenidos, didáctica



y metodología de tratamiento escolar; implicar a otros centros y profesionales.

Y mucho más específicamente en cuanto a la sincronización metodológica a todos los niveles: técnicas de enseñanza; instrumentos de evaluación; organización de recursos; tiempos y materiales, temporalización...

Didácticamente, el patio será siempre prioritario y se presta especial atención al montaje de las sesiones para que el componente lúdico, la máxima participación y la diversión siempre estén presentes como base fundamental para fomentar posteriormente la práctica de actividad física en su vida adulta. El Juego como instrumento de aprendizaje. y el concepto de Deporte al servicio de la EF también están presentes en el diseño de UDD.

2. Está presente *la Investigación-Acción* como el gran motor del devenir del CMD. La puesta en práctica de una sesión con sus objetivos, actividades y juegos lleva a una continua revisión y seguimiento del desarrollo de la propia sesión. Reflexión sobre la propia práctica y sobre las actividades previstas siempre con la vista puesta en el objetivo a conseguir por sesión y por UD. Si no se ajusta al objetivo, las actividades no dan juego o la diversión y el aprendizaje dejan de estar presentes, se opta por cambiar la sesión. Nunca es tarde para ajustar y revisar una planificación e incluso una programación didáctica.

Se otorga especial interés a que los alumnos sean capaces de crear e inventar situaciones de juego distintas y variadas. Se les presentan situaciones problemáticas para que busquen en sus estructuras la solución adecuada usando para ello pequeñas estrategias de ayuda en la búsqueda de la solución/es.

Concepto de proyecto de programación. La idea de un proyecto que se proyecta en el tiempo es crucial. Nada se da por acabado y nada se da por concluido, pero sin embargo se construye sobre lo anterior.

Además del uso del ordenador y las TIC como elemento de aprendizaje y herramienta de trabajo personal, el tratamiento digital fotográfico y visual, es un



elemento motivador y personal a la vez que educativo también en EF.

Grados de implicación de la comunidad educativa

Toda la comunidad educativa queda implicada desde el momento en que hay que debatir en el claustro si se lleva a cabo o no y posterior-

mente en el Consejo Escolar, aunque también es cierto que en distinto grado.

Una vez comenzada su andadura, la enormidad del proyecto genera dudas en los profesores. Es un proyecto muy ambicioso. Los dos especialistas solos no pueden llevarlo a cabo. Cada vez queda más patente el hecho de que la implicación de la comunidad educativa es importantísima: alumnos, claustro, y padres.

Se abren nuevas posibilidades de trabajo y nuevas perspectivas informáticas y de tecnología digital. La posibilidad de dar también acogida a esas Unidades para resolver problemas y conflictos de aula con intervención o no del equipo psicopedagógico, desarrollar situaciones o temas transversales vinculados a valores, o incluso si el mismo claustro lo considerase oportuno usarlo como instrumento o recurso para analizar formas o situaciones evaluativas metodológicas de aula, se presenta como todo un mundo educativo apenas sin explorar.

- El *alumnado* queda afectado básicamente en la selección del material básico de uso personal, uso del aula Althia, normas y usos de su Cuaderno Motriz y la organización propia de grupos de trabajo para el supuesto caso de tener que manejar cámaras o videos digitales en alguna sesión (a qué grupo le toca, en qué situaciones tomar imágenes, etc, etc,...)
- En cuanto al *profesorado*, sin alejarse de la programación fijada, afecta en cuanto al ajuste de UDD, uso por cursos del aula Althia, explicaciones en tratamiento PowerPoint, y selección y organización de actividades usando el programa Clic o distintas Webs infantiles.

La evaluación se llevará a cabo en tres dimensiones: desde un plano curricular, fáctico o de medios y de desarrollo del proyecto.

- El *claustro*, se implica en la reserva de una sesión al menos semanal del grupo al aula Althia en el área de EF; el reparto de tutorías por niveles a cada profesor de EF y en la reserva de una hora al menos semanal de coordinación entre los especialistas del área.
- Los *padres* serán los más afectados. A ellos hay que hacerles llegar todo el proyecto y ellos son

los que han de decidir si se lleva a cabo o no. El mayor handicap radica en que en esta idea de Cuaderno Digital, los protagonistas son sus hijos y las imágenes son de ellos. Han de hacerse responsables y firmar un documento en el que se comprometan a aceptar y autorizar el contenido de los Cd's con sus imágenes. Los profesores no se hacen responsables del uso de esas imágenes una vez que los Cd's abandonen el colegio.

Organización semanal

El trabajo semanal es menos complejo. La planificación del área y de la PGA no sufre cambio ni modificación alguna. El orden y la estructura de la sesión se mantienen como siempre.

Dependiendo de esta, se opta por elegir fotografiar o efectuar alguna grabación. Al principio, el control es por parte del profesor pero poco a poco los alumnos son los encargados de captar las imágenes. Ellos son los que llevan el material a la pista como el resto de materiales. Montan y graban. Se intenta aprovechar algún alumno de baja médica, o alguna situación de clase en la que el/los alumnos puedan actuar.

No siempre ni en todas las clases se toman imágenes, solo en aquellas en las que el profesor lo considere, ya sea porque la actividad esté suficientemente conseguida, la Unidad esté acabada o simplemente porque los alumnos están trabajando libremente y solo haya que controlar la clase para que transcurra con toda normalidad y no requiera mayor atención.

Posteriormente llega el verdadero trabajo: el vertido de información al ordenador y la confección de la UD seleccionando y montando imágenes.

Se aprovecha la hora de coordinación y siempre y cuando sea posible alguna exclusiva. El trabajo en casa es casi obligado. Los alumnos tendrán acceso a la información hacia el final del desarrollo de la Unidad, coincidiendo con la asistencia al aula Althia para ver y explicar los contenidos que tendrán que repasar más tarde y sobre los que se llevará a cabo alguna actividad, sea informáticamente, a través del programa Clic, consultando alguna Web infantil, o escrita en papel impreso que posteriormente se adjuntará en el fichero anexo.

Formato del CMD

El CMD presenta una estructura básica que se repite en todos los ciclos tanto en su parte impresa como digital.

- El "Cuaderno Motriz Digital" está compuesto por tanto de:
 - Cuaderno impreso
 - Libro digital (CD)
- Cuaderno impreso

Portada

- Índice
- Unidades didácticas
- Libro digital (CD)
 - Portada
 - Índice
 - Unidades didácticas
 - Contenidos
 - Actividades (Programa Clic)

Ayudas

La ayuda tanto externa como entre compañeros en torno al soporte informático y orientación sobre los programas de recuperación de imágenes y vertido digital, es digna de agradecer. Por otro lado la suerte o el azar juegan con los dos profesores que han tenido la fortuna de trabajar en el mismo centro educativo. No es fácil encontrar buenos profesionales que, aparte de compartir la misma concepción en el tratamiento de la Educación Física escolar, se quieran implicar en proyectos de tal envergadura.

Esto ha sido muy favorecedor, pues la sensación de labor de equipo bien conectado, coordinado e incluso alentador en momentos difíciles en que la carga de trabajo y las dificultades en torno al soporte informático generan desesperanza y frustración, logran no perder nunca la luz del objetivo que domina todo el proyecto que no es otro que "los alumnos aprendan contenidos de E.F. ligados al movimiento, a sus compañeros y al contexto en que están aprendiendo."

Aprendizajes

Los aprendizajes han sido múltiples. La manejabilidad e incluso el aprendizaje de términos y expresiones en el uso del software informático o de los programas de recuperación y vertido digital ya es de por sí plausible. Y lo es más, con el avance tan rápido de las tecnologías digitales hoy en día.

Curricularmente también crece el enriquecimiento personal. A la organización, secuenciación y ajuste de contenidos en ciclos y etapas, y al tratamiento más adecuado metodológico de la sesión, se une el repaso de las características psicopedagógicas de los Ciclos y de los fundamentos teóricos básicos de las Unidades y selección de juegos y actividades de patio. Además, el acopio de maneras y formas de actuar, simplemente observando con total naturalidad otras formas de dirigir una clase como la que está llevando a cabo el compañero en la pista, y la posibilidad de compartir un proyecto de trabajo con lo enriquecedor que resulta el trabajo en equipo cuando ese equipo está coordinado funcionalmente, conlleva sentir que la profesión que uno tiene es mucho más gratificante y positiva, ya no solo profesionalmente, sino en cuanto a sentir que estás haciendo "lo que te gusta y con quien te gusta".



El trasvase de información en función de lo observado en la pista y en las grabaciones digitales entre los dos profesores, el diseño de hojas de registro, de instrumentos de evaluación, de auto-evaluaciones didáctico-digitales, de jornadas de análisis de situaciones educativas con respecto alumnado y sus relaciones de grupo; pero también dentro de las actividades programadas en el ciclo, extraescolares o complementarias, salidas, excursiones,... e incluso del centro como institución educativa, son quehaceres poco explorados en nuestro trabajo diario y que este tratamiento aporta multitud de posibilidades.

Para concluir

Se puede considerar la experiencia como enormemente positiva.

Principalmente para los alumnos que encuentran un elemento motivador más a sus clases, a la vez que se favorece el asentamiento de contenidos de patio que era el fin primordial. El aprendizaje del manejo de elementos digitales tan novedosos en nuestra sociedad actual y el uso del ordenador como elemento de trabajo personal también forman parte de lo positivo de la experiencia.

Pero además, posteriormente, en su vida como adultos, se darán cuenta del valioso material que les ha quedado como legado en su paso por el colegio de Educación Primaria de su localidad y con sus primeros compañeros de estudios y/o trabajo.

Queda mucho camino que explorar. Configurar personalmente las presentaciones de las UDD en Power-Point, insertando fotografías digitalizadas o pequeñas composiciones de video digital, crear páginas webs, usar el mail, participar en juegos de actividades on-line, Web-quest,... poco a poco irán formando parte del "CMD" y se incorporarán a los contenidos propios del área de Educación Física.