**Nombre del profesor/a**: ÁNGEL MAZUECOS QUIRÓS

**ACTIVIDAD/ACTUACIÓN TIC**

**Título: TORNEO DEPORTIVO**

**Nivel al que va dirigida: 4º ESO**

**Objetivos:**

El objetivo que se persigue es que el alumno sea capaz de elaborar de forma grupal un torneo deportivo, a la vez que da a conocer a sus compañeros las características básicas del deporte elegido. Para ello, se utilizarán las TIC.

**Contenidos:**

CONTENIDOS: Organización y realización de eventos en los que se practiquen deportes y/o actividades físicas realizadas a lo largo de la etapa. Actuaciones e intervenciones de las personas participantes en las actividades físico-deportivas reconociendo los méritos y respetando los niveles de competencia motriz y otras diferencias.

**Breve descripción:**

El objetivo que se persigue es que el alumno sea capaz de elaborar de forma grupal un torneo deportivo, a la vez que da a conocer a sus compañeros las características básicas del deporte elegido. Para ello, se utilizarán las TIC y se seguirán los siguientes pasos:

1. PASO 1: Los alumnos se pondrán en grupos de 5 personas. Se realizará un sorteo del deporte sobre el que deberán investigar y realizar el torneo. Los deportes son: ringored, colpbol, kickball, datchball, floorball o pinfuvote.
2. PASO 2: El profesor compartirá con los alumnos el documento con el índice del trabajo en Google Drive. En él deberán plasmar todos los datos del torneo.
3. PASO 3: Los alumnos deberán utilizar la aplicación MindMeister para realizar los cuadros de competición.
4. PASO 4: Una vez que se ha elaborado el trabajo, los alumnos deben elaborar un Prezi con el fin de presentar a los alumnos el torneo y el deporte, ya que no suelen ser conocidos por los alumnos.
5. PASO 5: Durante el torneo, los alumnos deberán capturar fotos del mismo y elaborar un collage con la aplicación Canvas a fin de recopilar visualmente el desarrollo del torneo. Dicho collage deberá incluirse en el word de Drive.
6. PASO 6: Una vez realizado el torneo, los alumnos que ha desempeñado el rol de organizadores y los participantes deberán realizar una valoración del mismo en la aplicación Padlet.

**Temporalización: 2º Trimestre**

**Espacios: Aula**

**Recursos: Ordenadores**

**Herramientas digitales: Google, Google Drive, Prezi, Canva, Mindmeister, Padlet**

**Enlaces de interés:**

**Justificación metodológica:**

El trabajo por competencias clave exige que los alumnos elaboren productos y lo hagan de forma grupal, teniendo una gran presencia las TIC. Es por ello que con este proyecto pretendemos fomentar las relaciones entre nuestros alumnos, el trabajo grupal y cooperativo a fin de desarrollar dichas competencias, introduciendo las TIC como eje a fin de que los alumnos descubran las diferentes posibilidades que éstas ofrecen dentro del ámbito deportivo.

**Justificación curricular:**

La actividad está justificada por la LOE 2/2006, por la LOMCE 8/2013, el D. 111/2016 así como por la Orden de 14 de julio de 2016 donde se concretan todos los elementos curriculares.

**Evaluación de la actividad** (Identificar cuáles son los resultados de aprendizaje que se pretenden evaluar)

* La organización del torneo deportivo.
* La utilización de las diferentes aplicaciones para llevar a cabo el mismo.
* El proceso de creación del torneo deportivo.

**Documentación gráfica:**