



Por qué crear un proyecto así

Es indudable que, actualmente debemos tener presente las nuevas tecnologías de comunicación e información en el ámbito educativo. Sin embargo, ¿se utilizan de forma adecuada? ¿Mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Pensamos la repercusión que puede ocasionar el mal uso de las nuevas tecnologías en los alumnos? ¿Qué consecuencias produce la difusión de imágenes y vídeos de menores por la red?

Estas preguntas son ejemplos que dan lugar a la reflexión sobre el uso y el manejo de las TIC, pero son pocas las cuestiones que se plantean al inicio, en el diseño de cualquier tarea. La realidad nos indica que las nuevas tecnologías son una herramienta con un potencial extraordinario en cualquier ámbito profesional, más si cabe en educación. Pero, de la misma manera, el mal uso puede convertirlas en un arma de doble filo y entorpecer cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, causando un daño irreversible en edades sensibles.

En nuestro ámbito, la difusión de material audiovisual en blogs personales o plataformas de videos en los que aparecen menores, así como la falta de un lugar específico donde los profesionales de Educación Física puedan trabajar en red de forma segura, ha sido hasta el momento uno de los hándicap que no se han tenido en cuenta.

Por estos motivos, el proyecto Juega en Equipo nace con la finalidad de facilitar el uso de las nuevas tecnologías en la Educación Física, pero siempre teniendo presente el riesgo de un uso inadecuado. A través de la plataforma *Edmodo*, Juega en Equipo ofrece un punto de encuentro donde los profesionales de Educación Física puedan presentar ideas innovadoras, compartir trabajos o colaborar en proyectos, con el resto de los usuarios del proyecto con el único objetivo de mejorar la calidad de nuestras clases.



En qué consiste el proyecto

El objetivo de este proyecto es crear una comunidad de aprendizaje del área de Educación Física, en la que se aporten ideas, reflexiones y sugerencias, que ayuden a mejorar la práctica docente y permitan desarrollar la materia. De esta forma, a través de la plataforma educativa *Edmodo*, los docentes de Educación Física estarán en contacto y pondrán en común contenidos y herramientas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje motriz.

¿Qué tipo de trabajo se puede compartir?

En Juega en Equipo se puede compartir todo aquello que cada docente considere que es un recurso que ayude a mejorar la enseñanza-aprendizaje de Educación Física. Desde recursos conocidos, modificaciones y mejoras, hasta ideas novedosas. En este hecho es donde está la fuerza del proyecto, ya que, los demás usuarios del proyecto ayudarán a opinar, revisar o evaluar las nuevas ideas, buscando la mejora del trabajo.

“Juega en Equipo es un proyecto de colaboración para maestros y profesores de Educación Física”.

Nuevos Deportes
Programaciones **Proyectos**
Unidades Didácticas **Juegos De Innovación**
Propuestas De Trabajo
Artículos
Sesiones



Dónde se reúnen los miembros

Juega en Equipo utiliza la plataforma educativa *Edmodo* para compartir de forma totalmente privada los contenidos de los usuarios. Edmodo tiene una interfaz atractiva, ordenada y sencilla, que permite interactuar con el entorno virtual de forma muy fácil y estar en contacto con todos los miembros de tu grupo.



Esta plataforma online te da la posibilidad de crear cuestionarios autocorregibles, subir videos de forma privada (solo los participantes de cada grupo pueden verlo), evaluaciones, encuestas, comentarios, adjuntar temarios o gestionar el calendario.

Por ello, el proyecto asegura que todos los vídeos e imágenes de menores no circulen libremente por la red, tal y como sucede en muchos blogs personales o en plataformas de alojamiento de vídeos como *YouTube*.

“Juega en Equipo tiene dos grupos de trabajo. Uno para Educación Física de Primaria y otro para Educación Física de Secundaria”.

Juega en equipo está organizado en dos grupos específicos. El primero relacionado con Educación Física en primaria y el segundo con Educación Física en secundaria. Aunque la mayoría de docentes estamos especializados en una de las dos etapas, Juega en Equipo permite que los usuarios estén en los dos grupos para participar en cualquier tema de los propuestos. De esta forma, cada usuario puede compartir, colaborar y participar con contenidos y conocimientos de su especialidad, así como puede dar su opinión en cualquier tema.



¿Cómo se accede a los grupos de Edmodo?

Entra en nuestra [web](#), en el apartado [Contacto](#), y rellena el formulario que te aparece en pantalla. Te enviaremos un e-mail con la contraseña de acceso a Edmodo, que te permitirá crearte un usuario en la plataforma (si no tienes) y entrar directamente al grupo de contenidos que hayas seleccionado.

En el mismo e-mail, habrá un archivo pdf que tendrás que rellenar y enviarnos con la autorización personal de uso y publicación de medios audiovisuales en *Edmodo*. El porqué de esta autorización, lo explicamos en el siguiente apartado.

Y ya está, así de fácil. Ya eres un usuario de Juega en Equipo y ya puedes participar, compartir y colaborar con los compañeros del proyecto.

Protección de datos

En pleno siglo XXI, las TIC e internet están a la orden del día. Estamos viviendo una época donde el entorno virtual es parte de nuestro mundo profesional y personal, aunque muchos de los usos que se les da a las nuevas tecnologías no son del todo adecuados. La mayoría de las veces por desconocimiento, el manejo de las TIC se convierte sin pretenderlo en algún tipo de problema que se ve agravado por las redes sociales.

“Muchos adolescentes se ven despojados de su intimidad y privacidad por culpa de las redes sociales”.

Fotos privadas que pasan de móvil en móvil, comentarios ofensivos y anónimos que se envían a otras personas pensando que la red nos esconde, videos de menores sin el consentimiento paterno, o términos como el sexting, grooming o cyberbullying; son parte de una larguísima lista de ejemplos de actitudes en red desfavorables.



Para evitar cualquier problema, Juega en Equipo utiliza *Edmodo* de forma privada y cerrada a los maestros y profesores de Educación Física. De esta forma, ofrecemos privacidad, la protección de los datos e identidad del menor.

Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPD)

En 1996 se establece la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de Modificación Parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. En ella, se implanta por primera vez en España el derecho del menor, como tal, a su intimidad. El menor nunca debe tener expuestos sus datos, su imagen o cualquier tipo de información relativa a su persona en la red ni en ningún otro tipo de base de datos. En el apartado *referencias* encontrarás un enlace a la legislación actual referente a la protección de datos del menor.

Para cumplir con el propósito de proteger al menor

Los participantes de este proyecto deben tener la autorización paterna para el uso y difusión de material audiovisual. Juega en Equipo piden la declaración

“Juega en Equipo pide a sus miembros una declaración de uso y publicación responsable de medios audiovisuales”.

de uso responsable y la confianza de que cada usuario tiene la autorización propia de las familias para poder publicar (o negar su publicación) las imágenes o videos que con carácter pedagógico se puedan hacer a los niños, en las diferentes actividades realizadas en el colegio y fuera del mismo en actividades extraescolares.

A su vez, Juega en Equipo pide también a los participantes del proyecto una declaración de uso y tratamiento responsable de los datos e información, comprometiéndose a no hacer uso de ella fuera del Proyecto. Dicha declaración, está disponible en la web del proyecto, en el apartado LOPD.



Normas básicas de uso

Como usuario de Juega en Equipo, podrás subir y compartir cualquier tipo de archivo audiovisual a Edmodo. Establecemos una serie de normas básicas para el buen funcionamiento del proyecto:

- Si subes cualquier material directamente a Edmodo, recuerda que no hace falta el uso de contraseña. Solo los usuarios de tu mismo grupo pueden acceder.
- Si compartes y enlazas videos de las diferentes plataformas online de alojamiento (YouTube, Vimeo, DailyMotion...), tendrás que protegerlos con contraseña. Esta contraseña la podrás compartir con los demás participantes poniéndola en el mismo post de Edmodo.
- Si compartes y enlazas documentos de texto, presentaciones o similares (Slideshare, Scribd, Calameo...), tendrás que protegerlos con contraseña. Esta contraseña la podrás compartir con los demás participantes poniéndola en el mismo post de Edmodo.

Referencias

- Agencia Española de Protección de Datos. (2014). Recuperado el 12 de 08 de 2015, de <http://www.agpd.es>
- AGPD. (2013). *Tú decides en internet*. Recuperado el 12 de 08 de 2015, de Área didáctica para profesores y padres: <http://www.tudecideseninternet.es/educadores/legislacion>
- EDEX. (2004). *Pantallas Amigas*. Recuperado el 12 de 08 de 2015, de <http://www.pantallasamigas.net/>
- Piñar Mañas, J., & Otros. (2011). *Redes sociales y privacidad del menor*. Madrid: Editorial Reus.