PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL PROYECTO IESPORTS.

1-. INTRODUCCIÓN:

IESports es una actividad en la que, a partir de los deportes electrónicos, desarrollamos entre las chicas y los chicos que los practican dinámicas y valores positivos, empleando como principal vía su propio hobby. Con ello consiguen asimilar por sí mismos, y mientras se divierten, conocimientos, además de madurar psicológicamente y en su relación personal con otros jugadores con los que comparten intereses, con los videojuegos y con el entorno virtual.

2-. OBJETIVOS:

Los alumnos adquirirán guías y pautas en su relación con el entorno virtual y el uso de los videojuegos como entretenimiento y herramienta a la hora de mejorar tanto aptitudes como actitudes.

3-. COMPETENCIAS:

Los videojuegos favorecen diferentes habilidades cognitivas como el pensamiento analítico o la memoria. Además, son capaces de otorgar beneficios que refuerzan la atención y favorecen el aprendizaje, tanto a corto como a largo plazo. Mediante el juego en equipo reciben pautas morales para una convivencia orientada en principios y valores humanos. Principales competencias en las que pretendemos actuar.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.
Desarrollar la actividad con otros compañeros, ya sea de su equipo como del equipo rival, implica que tendrá que comunicarse de manera clara tanto escrita como oralmente.

COMPETENCIA MATEMÁTICAS.
Las competencias matemáticas están implícitas en el propio juego, donde deben emplear cálculos aritméticos para poder resolver de la manera más óptima cada situación que se le presente.

COMPETENCIAS DIGITALES.
Las competencias tecnológicas se desarrollan en torno al conocimiento del software a emplear y la relación de los alumnos con herramientas online para desarrollar la actividad.

COMPETENCIAS PARA APRENDER A APRENDER.
La implicación de los alumnos en la actividad desde el momento de la inscripción. El que desempeñen un buen papel en la competición está completamente ligado a su involucración en la misma, y su buen hacer, tanto en resultados, como en comportamiento.
El alumno deberá conocer todos los valores sobre los que queremos que aprendan, y a su vez analizarlos, desentrañarlos y mejorarlos en cada una de las jornadas que se vayan desarrollando.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS.
Una de las bases fundamentales de nuestro proyecto es fomentar, mientras juegan, los dieciséis valores por los que se rige la actividad. Éstos serán asimilados e interiorizarlos durante la actividad, para que en el futuro sepan, tanto aplicarlo en sí mismos cómo inculcarlos en aquellos con los que interactúan.

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL.
Dejamos que aprendan a organizarse y gestionarse por ellos mismos; el horario con el que van a participar debe consensuarse con el equipo rival. De igual manera deberán elegir al capitán del equipo que se encargue de la labor anterior, ocupando cada uno un puesto y función específica dentro del equipo, ya que además del capitán, los equipos es conveniente que tengan *Shotcaller* (persona que avisa de las jugadas que deben realizar en cada momento), *Support* (persona que se encarga de ayudar a cada compañero en momentos específicos del juego para facilitar el avance del mismo),...

COMPETENCIA ANALÍTICA
Además, serán los propios jugadores quienes deberán determinar y desarrollar la estrategia que vayan a seguir en los partidos, adaptándose en tiempo real a las elecciones o actividades realizadas por el equipo rival.

4-. ESTRATEGIAS:

Abordar la enseñanza de pautas comportamentales y estrategias de aprendizaje a partir de la participación en una competición de videojuegos a los que dedican su tiempo libre.

Entorno competitivo mixto: los videojuegos dan la posibilidad de crear actividades y competiciones mixtas, lo que favorece el desarrollo de valores de igualdad al crear relación de equipo y cooperación entre chicas y chicos.

Construcción de un entorno virtual positivo: explicar cómo deben relacionarse en el entorno virtual con otras personas, evitando menospreciar o atacar a terceros, escudándose en el anonimato digital, y al mismo tiempo tomando medidas para crear espacio seguro. Hacer comprender la

importancia de mantener unos límites en las relaciones virtuales a la par que enseñando los derechos y deberes de cada uno dentro de este entorno.

Aplicación de los videojuegos a AVD: la actividad se enfoca en varias áreas de ocupación, en primer lugar porque los videojuegos ya forman parte de las actividades que ocupan su ocio y tiempo libre. Además, al tratarse de una actividad participativa y social, discurre en varios niveles de su vida.

Dinámicas de integración social en los centros: construir relaciones entre alumnos del mismo centro para favorecer la integración de alumnos con posibilidad de exclusión del grupo y fortalecer lazos de amistad tanto en el entorno online como en el analógico. De igual manera ocurre con la diferencia de edad o incluso de nacionalidad, entendiendo los videojuegos como multiculturales.

5-. UNIDADES DIDÁCTICAS:

La actividad nos da la posibilidad de fomentar valores entre los participantes a lo largo de la misma. Valores que, al ser asimilados dentro de la realización de su *hobby*, se convierten en un conocimiento que es gestionado por los propios alumnos.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS: La formación de **equipos** se debe dirigir hacia el fortalecimiento de relaciones entre el alumnado del centro. Se pretende incentivar la formación de equipos mixtos y también la formación entre alumnos de diferentes clases y cursos. Con ello fomentamos valores de **integración, diversidad y amistad** además de **identidad de centro** y favoreciendo dinámicas para evitar la exclusión del entorno de alumnos o para evitar el acoso escolar.

FASE PREVIA A LA JORNADA: Los equipos tendrán que organizarse para jugar el partido, comenzando por que los capitanes de los equipos que se enfrenten deben fijar el día y hora del partido, y adecuarlo para que todos los miembros puedan jugar. Todos los participantes deben demostrar **compromiso** con su equipo, **sinceridad** rehuyendo de la posibilidad de hacer trampas, y enfocarlo a la jornada con sentimientos de **alegría** y deseo de disfrutar y **valentía** ante el reto a superar.

DURANTE LOS PARTIDOS: Desempeñar los conocimientos que se requieren en el juego con **sabiduría** dando siempre el máximo **esfuerzo** durante el encuentro, sin olvidar que, tanto los rivales como los compañeros deben ser tratados en todo momento con **respeto** y **deportividad.**

TRAS LOS PARTIDOS: Saber asimilar tanto las derrotas con buen ánimo como las victorias con **humildad** y con espíritu de **superación** hacia el siguiente partido, con **disciplina y justicia**.

CHARLAS Y ENSEÑANZA ONLINE: dirigidas a padres, profesores y alumnos, expandiendo los conocimientos que van adquiriendo los participantes mediante el juego, además de involucrar a padres y profesores y aportar a éstos herramientas para el aprendizaje de los jóvenes.

FINAL PRESENCIAL EN UN ENTORNO DE CONVIVENCIA: La liga finaliza con una final presencial en la que participan equipos de centros de todo el territorio nacional. Una experiencia que dará lugar a que los alumnos construyan lazos de amistad con otros jóvenes de diferentes zonas, al mismo tiempo que enriquecen sus relaciones sociales y sus experiencias vitales.

6-. METODOLOGÍAS:

- ENFOQUE LÚDICO:
  La participación activa en la competición de IESports, permite que los jóvenes asimilen con mayor predisposición todos los valores y pautas que se les enseñarán. Al mismo tiempo, la parte lúdica ayuda a reforzar o a crear lazos sociales con compañeros del centro o de otros centros de estudios, además de la relación alumno-profesor y alumno-centro.

- APRENDIZAJE COLABORATIVO:
  Los integrantes del equipo deberán organizarse y colaborar entre ellos para lograr buenos resultados y llegar a cumplir sus objetivos. Permite además que los alumnos desarrollen y mejoren su comunicación con otros, promoviendo la generosidad y la cooperación con sus compañeros.
  Al mismo tiempo el hecho que ellos mismos se tengan que organizar permite que fomenten su responsabilidad como grupo, y también individual.

- METODOLOGÍA ACTIVA:
  Los alumnos que participan en IESports aprenden de manera autónoma, al mismo tiempo que ayudan a sus compañeros a aprender y mejorar mientras se desarrolla la actividad.
  Por sí mismos, deben obtener información y crear estrategias a la hora de afrontar la competición, y evitar que dentro de su equipo se incida en comportamientos y actitudes negativas, ya sea entre ellos o con sus rivales.