



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
DR. LUIS ALONSO APARICIO
FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**“EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE UTILIZANDO LA PLATAFORMA DE
APRENDIZAJE COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL
DESARROLLO DE LAS ASIGNATURAS DEL CURRÍCULO NACIONAL DE
EDUCACIÓN FÍSICA (ESTUDIOS DE CASO EN EL ÁREA URBANA)”.**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**PRESENTADO POR
ROXANA MARCELA RIVAS CAMPOS**

**ASESORA
MTRA. INGRID IVETH COLOCHO DE SOLIS**

DICIEMBRE DE 2022

SAN SALVADOR

EL SALVADOR

CENTRO AMÉRICA



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
DR. LUIS ALONSO APARICIO**

**INGENIERO LUIS MARIO APARICIO GUZMÁN
RECTOR**

**MAESTRO MANUEL ERNESTO APARICIO GUZMÁN
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN E INTERNACIONALIZACIÓN**

**INGENIERO OSCAR GIOVANNI DURÁN VIZCARRA
VICERRECTOR ACADÉMICO**

**LICENCIADA FIANA LIGIA CORPEÑO RIVERA
VICERRECTORA ADMINISTRATIVA**

**MAESTRA MARÍA JULIA MENJÍVAR ALVARADO
DECANA DE FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**LICENCIADA ROXANA MARGARITA RUANO CASTILLO
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN ACADÉMICA**

SAN SALVADOR, DICIEMBRE DE 2022



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
DR. LUIS ALONSO APARICIO

MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR

Mtra. Beatriz Andrea Raymundo Pineda
Presidente

Mtra. Karen Marlene Montoya de Blanco
Primer Vocal

Mtra. Lessvia Carolina Obando Carballo
Segundo Vocal

Mtra. Ingrid Iveth Colocho de Solís
Asesor

Mes: DICIEMBRE

Año: DOS MIL VEINTIDÓS

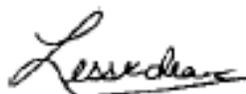
En la Universidad Pedagógica de El Salvador "Dr. Luis Alonso Aparicio" (Modalidad Virtual), a las diecinueve horas del día quince de diciembre del año dos mil veintidós, siendo éstos el día y la hora señalados para la defensa del trabajo de graduación titulado: "EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE UTILIZANDO LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN EL DESARROLLO DE LAS ASIGNATURAS DEL CURRÍCULO NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA (ESTUDIOS DE CASO EN EL ÁREA URBANA)", presentado por la: LICDA. ROXANA MARCELA RIVAS CAMPOS, para optar al grado de MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN. El tribunal estando presente la interesada, después de haber deliberado sobre la defensa de su trabajo de graduación, ACUERDA: **APROBAR**



MTRA. BEATRIZ ANDREA RAYMUNDO PINEDA
Presidente



MTRA. KAREN MARLENE MONTOYA DE BLANCO
1er. Vocal



MTRA. LESSVIA CAROLINA OBANDO CARBALLO
2do. Vocal



LICDA. ROXANA MARCELA RIVAS CAMPOS
Sustentante

DEDICATORIAS

Este trabajo está dedicado a:

Mis papás Mercedes y José quienes con su esfuerzo y amor me permiten lograr cada meta que me propongo de la mano de sus consejos y palabras positivas para superarme día a día.

Mi hermano Julio por su apoyo y permanencia durante todo el proceso con consejos, sugerencias y soluciones.

AGRADECIMIENTOS

Brindó un profundo agradecimiento principalmente a la Maestra Ingrid Colocho, quien fue mi principal colaboradora durante todo el proceso, por su confianza, compromiso, dirección y conocimiento que me otorgó para poder realizar este trabajo.

Mis agradecimientos a la Directora y al personal docente de Educación Física del Colegio Bautista de San Salvador por permitirme realizar la investigación en la institución y por apoyarme en todo lo que necesitaba para ello.

Y por último y no menos importante a mi familia que estuvo dándome su amor y acompañamiento a diario y a mis amigos por brindarme su apoyo y palabras de ánimo para culminar el proceso de investigación.

RESUMEN

Se realizó este estudio con el objetivo de describir la experiencia de aprendizaje en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física teniendo en cuenta la importancia que tiene para las instituciones educativas en la actualidad; por lo cual será de gran utilidad para que se implementen nuevas estrategias de integración tecnológica con los estudiantes.

La investigación que se ha desarrollado es de tipo cualitativo, con una sustentación a partir de una revisión bibliográfica y documental, realizado con una población de cuatro docentes de Educación Física del Colegio Bautista de San Salvador. Como técnica principal se utilizó la entrevista y como instrumento un cuestionario que se dividió en dos partes, una consiste en una guía de análisis con escala de valoración descriptiva y el otro en una guía de entrevista con preguntas abiertas.

Se obtuvo como resultado que las plataformas digitales influyen y contribuyen en el aprendizaje de los estudiantes a través de las diversas actividades que generan los docentes para lograr el desarrollo de competencias.

Palabras claves:

Experiencias de aprendizaje, herramientas tecnológicas, Educación Física, Currículo Nacional

ABSTRACT

This research was carried out with the objective of describing the learning experience in the use of platforms as technological tools for the development of the subject of the National Curriculum of Physical Education, taking into account the importance it has for educational institutions today; Therefore, it will be very useful the implementation of new technological integration strategies with students.

The research that has been developed is of a qualitative type, with support from a bibliographic and documentary review, carried out with a population of four Physical Education teachers from the Colegio Bautista de San Salvador. The interview that was used as the main technique and a questionnaire as an instrument that was divided into two parts, one consisting of an analysis guide with a descriptive assessment scale and the other an interview guide with open questions.

It was obtained as a result that digital platforms influence and contribute to student learning through the various activities generated by teachers to achieve the development of skills.

Keywords:

Learning experiences, technological tools, Physical Education, National Curriculum.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	i
INTRODUCCIÓN	ii
Capítulo 1: Planteamiento del problema	14
1.1 Antecedentes	14
1.2 Definición o planteamiento del problema	22
1.3 Objetivos	30
1.4 Justificación	30
1.5 Limitaciones del estudio	33
Capítulo 2: Marco Teórico	35
2.1 Presentación	35
2.2 Bases teóricas	40
2.3 Importancia de la utilización de las herramientas tecnológicas en la Educación Física	71
Capítulo 3: Metodología	74
3.1 Participantes	76
3.2 Instrumentos	77
3.3 Estrategia de análisis de datos	81
Capítulo 4: Análisis y discusión de resultados	82
4.1 Descripción e interpretación de los resultados	83
Capítulo 5: Conclusiones y propuesta de mejora	95
5.1 Conclusiones	95
5.2 Propuesta de implementación	100
Referencias	150
Anexo 1	160

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Matriz de investigación</i>	78
Tabla 2: <i>Análisis del indicador metodología de la enseñanza</i>	83
Tabla 3: <i>Análisis del indicar Plataformas digitales</i>	86
Tabla 4: <i>Análisis del indicador Criterios o formas de evaluar</i>	87
Tabla 5: <i>Análisis del indicador Secuencias de actividades</i>	89
Tabla 6: <i>Análisis del indicador Prácticas deportivas</i>	90
Tabla 7: <i>Análisis del indicador enfoque de la asignatura</i>	91
Tabla 8: <i>Análisis del indicador Desarrollo de competencias</i>	93

PRESENTACIÓN

La pregunta central que se pretende responder de acuerdo a los resultados obtenidos en el trabajo de investigación que reúne algunas experiencias de aprendizaje y las principales herramientas tecnológicas que se pueden utilizar al desarrollar la asignatura de Educación Física, asimismo integrando la tecnología en las diversas disciplinas de la Educación Física para poder obtener resultados favorables en los estudiantes según la nueva realidad del país.

Dicha investigación fue realizada con el aporte de los docentes del Colegio Bautista de San Salvador con la finalidad de recolectar información que los docentes tienen a partir de la utilización de las herramientas tecnológicas, de esta manera nos permite brindar algunas sugerencias en la utilización de herramientas tecnológicas que favorezcan el desarrollo de diversas competencias en los estudiantes.

Otro aporte que dio sustento a esta investigación son las fuentes documentales que fueron parte fundamental en los elementos claves de la investigación, además, se hace énfasis del enfoque cualitativo el cual está orientada la investigación, en el análisis e interpretación de la información que se obtuvo en la entrevista a los docentes especialistas de Educación Física.

Con este estudio se da cumplimiento a la necesidad de mantener actualizados a los docentes en el área tecnológica, ya que ahora debemos estar preparados para atender a las diversas necesidades que se puedan tener en el aula, así se va a contribuir en el desarrollo de competencias de cada estudiante.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, denominada “Experiencias de aprendizaje utilizando plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas en el desarrollo de las asignaturas del Currículo Nacional (Educación Física). Estudio de casos: área urbana” , está orientada por el objetivo general de describir la experiencia de aprendizaje que tienen los docentes del Colegio Bautista de San Salvador para conocer de primera mano cómo los docentes aplican estas herramientas con los estudiantes al momento de desarrollar las clases de Educación Física.

Esta investigación consta de cinco capítulos que se describen a continuación.

En el primer capítulo de esta investigación se presenta el planteamiento del problema en el cuál se detallan los antecedentes, el planteamiento del problema donde también se formulan la pregunta de investigación, los objetivos que se utilizaron como guía en este trabajo, y la justificación donde se argumenta de manera clara el por qué y a quienes servirá y finalizando este capítulo con las limitaciones.

Como segundo capítulo, se muestra el marco teórico, donde se abordaron diferentes apartados del uso de las herramientas tecnológicas en el área de Educación Física y la importante de la utilización de estas.

El tercer capítulo comprende la metodología de la investigación de cómo se realizará y el tipo de estudio, los participantes, el instrumento a utilizar, el proceso de validación de los instrumentos y la estrategia de análisis de los datos, de esta manera se espera dar un aporte importante a partir de esta investigación.

En el cuarto capítulo, se realizó la interpretación y análisis de los instrumentos aplicados a los docentes para conocer la realidad de cómo ellos utilizan las diversas herramientas tecnológicas.

En el quinto y último capítulo, contiene las conclusiones a las cuales se llegaron después de haber analizado los instrumentos aplicados y dando respuesta a los objetivos planteados en el capítulo uno, los cuales fueron insumos necesarios para poder elaborar la propuesta de mejora la cual está estructurada por: presentación, generalidades, justificación y estrategias. La propuesta que se diseñó está denominada: “Promoviendo el uso de herramientas tecnológicas en Educación Física a través de estrategias didácticas”.

Al final de este documento, se encuentran las fuentes bibliográficas donde se tomaron como referencias libros, revistas y documentos oficiales para la construcción de nuestro tema de investigación. Además se incluyen los anexos.

Capítulo 1: Planteamiento del problema

1.1 Antecedentes

Para la sustentación de bases teóricas, prácticas y metodológicas de este trabajo es necesario investigar y revisar bibliografía basada en las experiencias de aprendizaje en la utilización de herramientas virtuales en la asignatura de educación física, algunas de ellas se presentan a continuación.

Pérez y Fernández (2005) mencionaron en el artículo sobre Formación permanente del profesor de educación física que son pocas las experiencias en la que se integran de manera efectiva las TIC en la formación de ellos, sin embargo, indican que los cambios sociales y las expectativas de los estudiantes de educación superior adquieren conocimiento del uso de instrumentos y desarrollan competencias educativas relacionadas a las TIC como un gran reto que tienen para enfrentar a los estudiantes y docentes que se incluyen en el área de educación física. En este texto los autores exponen el uso de instrumentos de las TIC en el que muestran herramientas como software portátil, pulsómetro y hardware, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de edición gráfica, proyectores, DVD, presentaciones en PowerPoint así como también elementos que son utilizados para efectivizar la integración de las TIC, además de los medios de comunicación que se pueden utilizar entre los estudiantes y profesores como foros, clases virtuales, entre otros.

Otra investigación es la de Moreno (2007). En su tesis doctoral denominada como Las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje de los profesores del área de Educación Física de la III Etapa de Educación Básica de los Municipios Torbes e Independencia del estado Táchira-Venezuela. La

población con la que trabajó, fue de 40 docentes de Educación Física. Los resultados que se obtuvieron fueron que el 85% de profesores no se conectan a Internet desde su casa, así también el 100% considera que el uso de las TIC son un recurso necesario que ayudan a mejorar el proceso educativo de enseñanza. El autor propone opciones de éxito que ayudaran para dar soluciones a las dificultades encontradas, así mismo indica la posibilidad de lograr desarrollar las competencias básicas en TIC para mejorar el trabajo de las actividades profesionales del docente de Educación Física.

La utilización de herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases del currículo nacional ha sido poco común en varios años atrás, mucho menos en la especialidad de educación física. Estudios previos, enfatizan en las ventajas de la utilización de ellas en la especialidad, una de ellas es que “permiten innovar en los contenidos y en la forma de enseñar la materia, aportando numerosos beneficios a profesores y a estudiantes” (Barahona, 2012, p.1050), a los primeros se les facilita la realización y edición de los contenidos de forma creativa y personalizada según la realidad en la que los desarrollan, mientras que a los segundos, les motiva el aprendizaje y auto gestiona la forma de realizarlo.

Según Barahona (2012) el aprendizaje de la educación física basado en el uso de herramientas tecnológicas, enriquece los entornos de aprendizaje y ayuda a implementar diversas actividades complementarias, evaluativas y de investigación e innovación, adquiriendo conocimiento autónomo y atractivo. Así mismo se hace énfasis en una de las mayores ventajas que es tener la oportunidad de quitar barreras de tiempo (fuera de las horas clase) y espacio (fuera de la institución) en el aprendizaje significativo de la Educación Física utilizando la tecnología.

En esta investigación afirman que las causas por las que los docentes no hacen uso de las herramientas virtuales en educación física es por la falta de capacitación desde pregrado en la formación académica, además de la falta de interés y del autoaprendizaje, desconociendo las herramientas que se pueden utilizar para trabajar las diferentes áreas de Educación Física con los estudiantes.

Por otra parte, las experiencias de aprendizaje se van orientando cada vez más a la utilización de entornos virtuales, como menciona Miguel (2018) “es posible diseñar experiencias que permitan el uso de las TIC para potenciar la colaboración y el aprendizaje” todo esto con el fin de cumplir varios objetivos, como por ejemplo potenciar la investigación en los estudiantes, desarrollo de habilidades tecnológicas, trabajo en equipo, mejora del rendimiento, entre otras.

Todo lo anterior se hace posible, con docentes competentes debidamente formados en el área. La competencia digital de los docentes, Miguel (2018) las clasifica en cinco áreas “Información y Alfabetización informacional, Comunicación y Colaboración, Creación de Contenido Digital, Seguridad y Resolución de problemas”, lo cual puede también servir de guía para formular los programas de mejoramiento profesional de los docentes.

Según Monguillot, González y Guiter (2015) “una adecuada integración de las TIC en las situaciones de aprendizaje permitirá acercar la realidad al alumnado y desarrollar aprendizajes útiles, motivantes y funcionales para su vida” (p.63). Aunque en el área de Educación Física, se vuelve más difícil la integración de las herramientas tecnológicas debido a la exigencia práctica de desarrollo motriz en los estudiantes, también se

desarrollan contenidos teóricos según el grado en el que se encuentren, siendo de mucho apoyo y de gran utilidad las nuevas tecnologías.

Con respecto al uso de las nuevas tecnologías en las clases de Educación Física, Capllonch (2005) aportó una serie de datos y conclusiones que se muestran a continuación:

No solo son necesarios los conocimientos informáticos, recursos disponibles, infraestructuras en los centros, predisposición por parte de los docentes, etc. La formación inicial de los docentes de Educación Física es clave para que la integración llegue a las aulas.

En los datos anteriores, se confirma que el problema común por la que no se implementa como debe ser, la utilización de herramientas virtuales en la clase de Educación Física es por la baja formación de docentes para que las apliquen con los estudiantes, así como la falta de recursos para el desarrollo de los estudiantes.

Durante la pandemia del COVID-19, se establecieron estrategias de aprendizaje virtual mediante el uso de plataformas y herramientas tecnológicas para obtener continuidad en la educación. Según la CEPAL/UNESCO (2020) en “la adaptación, la flexibilización y la contextualización curricular se deben considerar elementos como la priorización de objetivos de aprendizaje y contenidos que permitan lograr una mejor comprensión de la crisis y responder a ella de mejor forma” (p.4), todo eso se logra mediante la incorporación de la comprensión de su entorno, las experiencias y las conductas para desarrollarse.

Uno de los grandes problemas que hubo dentro del contexto de la pandemia fue la desigualdad en el acceso a la educación por diversos factores, ya sea de conectividad o por

escasez de recursos tecnológicos ideales para recibir las clases o instrumentos de aprendizaje, esto a su vez, afectó a los docentes para poder implementar “la evaluación y monitoreo de los aprendizajes-así como la retroalimentación-para conocer el progreso de las y los estudiantes y tomar las acciones pedagógicas pertinentes a fin de mejorarlo” (CEPAL/UNESCO, 2020, p.9).

En el artículo, integrando tecnología en las escuelas de El Salvador, Martínez (2011) afirma que “la tecnología educativa como conocimiento científico aplicado a resolver problemas de enseñanza y aprendizaje promete convertirse en una herramienta muy útil e innovadora dentro del aula que puede ayudarnos como individuos o como nación a construir experiencias de aprendizaje” (p. 24), prepara además a los estudiantes para el futuro tecnológico y a los docentes para ser modelos e instructores de la tecnología siendo eficaces al momento de impartir las clases.

Las tecnologías tienen un gran impacto en la educación en estos tiempos, a diario los docentes presentan desafíos en los que ellos mismos deben buscar soluciones y replantear su rol en el aprendizaje de los estudiantes, así como aumentar las competencias necesarias para su desarrollo. Uno de esos desafíos es el factor económico del uso de las tecnologías y los recursos necesarios para ellos, a esto se le suma la falta de capacitación en los docentes de las instituciones educativas (Martínez, 2011, p. 25)

En El Salvador en el año 2004 se comenzó a implementar de manera gubernamental la modernización en la educación y el desarrollo cultural, durante el período del presidente Elías Antonio Saca, se formó una visión a largo plazo en la creación del Plan Nacional de

Educación 2021 en el que se buscaba implementar estrategias y programas educativos que brindaran educación de calidad (Gobierno de El Salvador, 2004).

El Gobierno de El Salvador (2004), en ese período presidencial 2004- 2009, afirmó que se incorporaría “la innovación y la tecnología para el desarrollo educativo en todos sus niveles, además de la creación de centros de educación técnica (MEGATEC) que articulen el tercer ciclo básico y la educación media, técnica y tecnológica” con esto, se intensificó el uso la informática en currículo nacional de educación básica y media, desarrollando programas de conectividad tecnológica para fomentar el aprendizaje significativo y las competencias necesarias para innovar en el ámbito educativo.

Posteriormente en el periodo presidencial de Mauricio Funes en los años 2010-2014, se realizó el Plan Quinquenal de desarrollo, en el apartado sobre Política de Educación, se destaca “el Programa de Ciencia y Tecnología, que persigue un cambio profundo y urgente en el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación, y que se configura como un eje transversal a lo largo de todo el proceso educativo” (Gobierno de El Salvador, 2010, p. 83).

En ese mismo plan, se menciona sobre la dignificación del magisterio tanto la parte económica como profesional, tomando en cuenta desde salarios hasta especializaciones, actualizaciones y capacitación en la tecnología con el fin de obtener una educación de calidad y de innovación. Otro aspecto importante, es la contemplación de dos ejes transversales de arte y cultura y recreación y deporte, que fue coordinado con la Secretaría de Cultura y el Instituto Nacional de los Deportes de El Salvador (Gobierno de El Salvador, 2010, p. 85).

Para el gobierno del presidente Sánchez Cerén, se planteó el plan Quinquenal de Desarrollo 2014-2019 avanzar hacia un país más educado, asegurando una educación inclusiva, universal y de calidad. Dentro de esa perspectiva se inició un programa: Niñez y juventud del futuro: Una niña, un niño, una computadora, con el objetivo de aumentar la calidad educativa y a su vez la igualdad de oportunidades con las Tics reduciendo la brecha de acceso y conocimiento digital. Cabe destacar, que en este período presidencial, se continuó con la capacitación de docentes con un Plan de Formación Continua para Docentes, teniendo como meta fortalecer el Sistema Nacional de Desarrollo Profesional Docente (Gobierno de El Salvador, 2014, p. 134).

En el año 2018, fue creado por decreto legislativo, el INFOD que según sus siglas es el Instituto Nacional de formación Docente, se encuentra adscrito al Ministerio de Educación con el fin de velar por la calidad de la formación de los docentes. El INFOD (2020) afirmó que “se trabaja en la conformación e instalación de la institución, la definición de sus instrumentos de regulación y la constitución de los departamentos de Formación y certificación; Evaluación docente; Investigación educativa, e Innovación y desarrollo curricular”, todo con el propósito de fortalecer todos los procesos de formación de los profesionales en la carrera docente, de forma inicial, posgrados, especializaciones y actualizaciones.

Actualmente en el período de Nayib Bukele 2019-2023, está disminuyendo la brecha digital garantizando la educación ante la presencia de la pandemia del COVID-19. Tanto estudiantes como docentes, en su mayoría, cuentan con herramientas tecnológicas necesarias para cumplir satisfactoriamente el proceso de enseñanza aprendizaje, entre ellas, las cuentas de Google Classroom que fueron donadas al gobierno para proporcionar a cada

usuario. Asimismo, está otorgando equipo informático de forma gratuita a estudiantes y docentes para garantizar el uso y acceso a la plataforma virtual y cumplir con el desarrollo de sus clases (Presidencia de la República de El Salvador, 2020)

La Presidencia de El Salvador (2020) mencionó que más de setenta mil docentes, tanto del sector público como privado, fueron capacitados durante ocho semanas, para iniciar la educación digital, permitiendo tener los recursos necesarios para comunicarse y visualizar el avance educativo de los aprendizajes, además, dicha capacitación está avalada y certificada por Google y con los estándares de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Con esa capacitación, los docentes adquirieron competencias idóneas para la realidad educativa salvadoreña tales como:

La producción de materiales educativos digitales, seguimiento de procesos académicos de todos los estudiantes, diseño, elaboración y uso de rúbricas relacionadas con la evaluación de objetivos de aprendizaje. Además, aprendieron sobre la importancia de la ciudadanía digital y modalidades de educación virtual del uso de Google Classroom y las aplicaciones del grupo de herramientas para educación de Google, para la gestión de la enseñanza y aprendizaje, comunicación, entre otros (Presidencia de la República de El Salvador, 2020).

La tecnología se convirtió en algo necesario para enfrentar la nueva realidad, es por eso, que cada docente debe estar constantemente capacitado para cubrir las necesidades de sus estudiantes y adecuarlos al currículo nacional de cada asignatura.

1.2 Definición o planteamiento del problema

La teoría de Vygotsky hace referencia a que el ser humano presenta un código genético que es llamada como línea natural del desarrollo o código cerrado, que es una función de aprendizaje en el que la persona que interactúa con el contexto adquiere aprendizajes significativos. Además, menciona que todo el aprendizaje que se obtiene a lo largo de la vida, se logra a través de experiencias en la práctica y con la interacción con otras personas. Esta teoría se enfoca en que todo individuo utiliza sus experiencias para obtener otros aprendizajes nuevos que le serán útiles para su desarrollo.

“Esta teoría indica también que se producen cambios cualitativos en el modo de pensar de los niños, en los cuales desarrolla sus aprendizajes en cuatro etapas entre la infancia y la adolescencia: (sensorio motriz, pre-operacional, operaciones concretas y operaciones formales)” (La Rosa et al., 2021, p.30).

Es importante resaltar el estudio de las plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas en El Salvador, para conocer cuáles son las características y clasificaciones que poseen para el desarrollo de capacidades y habilidades de los estudiantes en el Currículo Nacional de Educación Física.

En la Política Nacional de Desarrollo Profesional Docente, el MINED (2009) afirma que “el ejercicio de la profesión docente se constituye en uno de los elementos medulares para la apuesta por la calidad de la educación, especialmente por la incidencia que tiene la práctica educativa en el aprendizaje del estudiantado” (p. 6), es por eso, que se deben comprometer a ejercer su labor de forma correcta, para generar en los estudiantes las competencias necesarias para su desarrollo profesional y personal.

Para que la educación en nuestro país y en especial la asignatura de Educación Física, sea vista por la sociedad como esencial para el crecimiento y aprendizaje necesario en la formación de los estudiantes se espera que:

El sistema educativo debe motivar y favorecer al profesorado para que se comprometa con su desarrollo profesional, satisfaciendo las necesidades de aprendizaje a través de la autoformación o mediante su participación en procesos de actualización y especialización. Considerando que la formación continua es crucial para la mejora de las competencias docentes (MINED, 2009, p.11).

Muchos docentes desconocen nuevas estrategias y métodos de enseñanza según la realidad en la que actualmente vivimos, es ahí donde se vuelve indispensable que instituciones impartan formación actualizada para que los docentes hagan adecuaciones curriculares en sus lugares de trabajo comprometidos al desarrollo de competencias de los estudiantes según las nuevas necesidades que tiene cada uno.

Desde hace ya unos años el MINED (2009) menciona que “existe una brecha entre estudiantes y docentes con respecto al uso de las tecnologías de la información y la comunicación” (p.12).

Actualmente el docente no solo debe tener conocimiento de la utilización de las herramientas tecnológicas, sino que debe ser un facilitador de aprendizaje para los estudiantes, todo con el fin de desarrollar de forma responsable sus conocimientos asociados a la educación según el Currículo Nacional.

Es indispensable que los docentes se mantengan continuamente aprendiendo para guiar a los estudiantes a nuevos conocimientos, además se deben ir actualizando e innovando dentro del contexto donde ejercen su profesión, involucrando experiencias de aprendizaje en la institución, los procesos formales e informales de su carrera y los que por su propia cuenta aprende para fortalecer su competencia docente en su gestión en las clases con los estudiantes. La formación constante es necesaria para lograr una educación de calidad y adecuar el proceso de enseñanza aprendizaje a la realidad y a las necesidades de su entorno.

Para disminuir esa brecha digital, el MINED (2009) planteó líneas de acción para trabajar con los docentes, entre ellas la incorporación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente y en la práctica cotidiana del profesorado (p.28). Dicha acción pretende a largo plazo que sea el docente un facilitador y orientador de conocimiento para los estudiantes.

Dentro de la asignatura de Educación Física en los Centros Escolares no se incluye la tecnología ya que se tiene la idea que es únicamente parte práctica en todos los niveles, sin embargo, hay diferentes formas para aplicarla, es por eso que en la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte (UNESCO, 2012) el artículo 7.1 establece el derecho y la importancia de “reunir, suministrar y difundir información o documentación relativa a la Educación, Ciencias de la Actividad Física, y el Deporte” (p.5), esto involucra utilizar las herramientas tecnológicas adecuadas a cada situación e integrar a la sociedad en la participación de las actividades.

Las TIC en la Educación Física, también se relacionan en una de las grandes ventajas de utilización, que consiste en la comunicación y transmisión de conocimientos entre docente-estudiante y viceversa que además es rápida y directa. Otro factor importante es la facilidad con la que se pueden organizar y desarrollar contenidos con los estudiantes siendo creativos y dinámicos, con la accesibilidad de verlos en más de una ocasión para su mayor entendimiento, aportando a la construcción de relaciones equilibradas entre docentes-estudiantes (Fernández et al., 2020, p. 827).

Al aplicarlos al Currículo Nacional de Educación Física, se puede llevar de la mano con contenidos en los que es necesaria la teoría, demostraciones de actividades con mayor amplitud y concentración de habilidades y capacidades según su nivel de desarrollo, así como reforzar contenidos mediante juegos o actividades de acuerdo a los contenidos diarios, también otra parte importante es que permite evaluar utilizando la tecnología con una amplia variedad de opciones tanto teórica como práctica.

“La asignatura de Educación Física y la combinación con el uso de TIC permiten al docente evaluar comportamientos que se presentan en la práctica diaria de actividad física, permitirá evaluar y resolver problemas relacionados al dominio de patrones motores básicos” (Fernández et al., 2020, p. 828). El estudiante aprenderá a valorar su cuerpo y a la actividad física, su desarrollo motriz y de capacidades físicas mediante la organización y planificación del docente en el área tecnológica promoviendo el interés al estudiante.

Costa (2018) menciona que dentro del área de educación física pueden existir ciertas limitantes vinculadas al uso de las herramientas tecnológicas, entre ellos:

- Poco equipo tecnológico adecuado y eficiente. En los Centros Educativos usualmente no existen recursos tecnológicos y si los hay son limitados en cuanto a horario y a cantidades, si se utiliza, debe ser por teléfonos celulares con Wifi propio.
- Falta de conocimiento del docente en el uso de equipo tecnológico, muchos de ellos poseen conocimientos básicos dificultando el uso efectivo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Algunos docentes de Educación Física ven las herramientas tecnológicas como algo malo para la especialidad pensando que es contradictorio según la visión de un estilo de vida activo evitando el sedentarismo en los estudiantes.
- Muchos docentes no han modificado su rol tradicional y, a pesar de las modificaciones curriculares y de las necesidades actuales, deciden continuar con el enfoque que recibía la Educación Física muchos años atrás.

La educación enfrenta desafíos en los Centros Educativos al implementar la tecnología y llevar a cabo experiencias de aprendizaje para adecuarlas al desarrollo curricular de Educación Física, como por ejemplo, el diseño y mantenimiento de la infraestructura o equipo tecnológico, las competencias de los docentes y la brecha digital que existe en la sociedad.

El estudio en torno al tema experiencias de aprendizaje en la utilización de las herramientas tecnológicas, se realizará en los meses de abril a noviembre de 2022.

Este estudio tiene como base fundamental el planteamiento del problema, así como su delimitación espacial, temporal y semántica del objeto de estudio para la realización de dicha investigación.

Delimitación geográfica espacial

Debido a que es una investigación de tipo cualitativo se ha recopilado información tanto internacional como nacional. En El Salvador hay pocas investigaciones sobre las experiencias de aprendizaje utilizando plataformas de aprendizaje como herramienta tecnológica en el desarrollo de las asignaturas del Currículo Nacional de Educación Física.

Delimitación temporal

Se desarrollará en los meses de abril a noviembre de 2022, es necesario mencionar que, se tomará en cuenta el Colegio Bautista de San Salvador y se aplicarán los instrumentos a los docentes de la especialidad de Educación Física para indagar acerca de la utilización de las herramientas tecnológicas en esa disciplina.

Delimitación semántica

Experiencias: se obtiene de la interacción de una persona con algo ajeno a él y que marcó el después a lo sucedido, también, involucra la relación de la persona con los demás y su entorno. Existen diferentes tipos de experiencias, entre ellas, de lenguaje, sensoriales, emocionales, de conocimiento y de relaciones (Larrosa, 2006, p.93), en el ámbito educativo, dentro o fuera de la institución los estudiantes y docentes, a diario generan experiencias a muchos ámbitos, entre ellos los aprendizaje y los de convivencia, sea virtual o presencial, cada asignatura da como resultado una experiencia y que a su vez puede ser negativa o positiva.

Aprendizaje: “conjunto de procesos a través del cual o de los cuales, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con el

concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación” (Zapata, 2015 , p. 73). En el desarrollo de conocimientos se complementa el proceso con la enseñanza y guía del docente para cumplir con los objetivos necesarios de acuerdo al currículo educativo de cada asignatura.

Plataformas: en el ámbito virtual y educativo, “es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes” (Becerro, 2009). La función principal es crear, administrar, programar y gestionar información para que otra persona pueda desarrollarlos y adquiera un aprendizaje significativo de forma creativa e innovadora.

Herramientas tecnológicas: son programas o aplicaciones que brindan información necesaria a todas las personas, mayormente son gratuitas o al menos son accesibles a algunas de las funciones para su desarrollo. El uso de cada herramienta depende de las necesidades y características que desee implementar, algunas de ellas tienen áreas específicas de realización o incluso son únicamente para un área. (Torrecilla, J., 2021).

Currículo Nacional: está basado en una teoría pedagógica orientada a la práctica educativa, tomando en cuenta los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo nacional (MINED, 1994, p. 13), dentro de esta teoría se destaca la incorporación, articulación y desarrollo de categorías, conceptos y principios científicos para explicar los hechos y procesos de la realidad del país, contrarrestando y retroalimentando en las diferentes áreas.

Educación Física: “es una disciplina pedagógica ocupada en considerar y crear las condiciones para incidir en el desarrollo de la corporeidad y de la motricidad como

dimensiones humanas” (Gómez, 2005, p. 2), se desarrolla mayormente en el ámbito escolar abarcando lo relacionado al cuerpo humano, beneficiando la formación y desarrollo integral de cada estudiante, preparando además a sujetos capaces de enfrentar algunas situaciones y necesidades de aprendizaje dentro de la sociedad cambiante, manteniendo aspectos culturales necesarios.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta General

- ¿Cómo es la experiencia de aprendizaje que se obtiene en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física?

Preguntas Específicas

- ¿Cuáles son las características de la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de educación física para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?
- ¿Cómo influyen los tipos de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación física?

1.3 Objetivos

General

Describir la experiencia de aprendizaje en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física.

Específicos

- Identificar las características de la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de educación física para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
- Determinar los tipos de herramientas tecnológicas y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación física.
- Diseñar una propuesta para los docentes en la utilización de plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas que fortalezcan sus habilidades y las apliquen con sus estudiantes del Colegio Bautista de San Salvador.

1.4 Justificación

Actualmente, las herramientas tecnológicas son recursos que apoyan nuevas estrategias que desarrollan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, así también la formación y actualización de los docentes. Esta investigación analiza la experiencia de aprendizaje en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física. Es esencial la utilización de la tecnología dentro de la asignatura de Educación Física, para fortalecer,

crear y comunicar a la población estudiantil sobre procesos de aprendizaje para la asignatura.

Durante la pandemia del COVID-19, surgió la necesidad de utilizar plataformas que ayudarían a continuar con las diferentes asignaturas del Currículo Nacional, una de ellas, Educación Física, siendo importante para el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en los estudiantes, además para contribuir al proceso psicológico y emocional en el que se encontraban los estudiantes por la cuarentena obligatoria.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (2020) menciona que si las tecnologías y aplicaciones móviles condicionan los aprendizajes y las experiencias vitales del alumnado, la institución educativa y su profesorado necesitan readaptar su discurso y sus métodos pedagógicos si quieren inspirar y formar a los jóvenes en el futuro.

Considero que los Centros Educativos y los docentes deben adecuar sus planificaciones de acuerdo a la nueva realidad utilizando la tecnología y las estrategias necesarias según los niveles educativos, con el fin de generar más y mejores experiencias de aprendizajes.

Por su parte, Atamara (2020), hace referencia que en la educación presencial el profesor adquiere la responsabilidad de desarrollar y explicar los contenidos, mientras que, en la modalidad virtual, el estudiante asume el papel de protagonista de manera indiscutible, y el profesor cambia su rol como un orientador, guía y facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el ámbito tecnológico, la formación y actualización de los docentes de cada institución educativa debería ser uno de los aspectos esenciales para la nueva realidad del país, para afrontar las nuevas necesidades de los estudiantes y obtener un aprendizaje significativo, rompiendo paradigmas en el área de Educación Física, en la que no se acostumbra a trabajar y reforzar contenidos del programa de estudio del Currículo Educativo de forma virtual con el uso de plataformas y herramientas que lo complementen.

La integración tecnológica en la Educación Física puede ser para poder practicar desde casa, sugiriendo el empleo de las aplicaciones como un recurso útil, los podcast para la enseñanza de contenidos teóricos, vídeos y multimedia de apoyo a la enseñanza, medidas digitales de ejercicio y rastreadores de la frecuencia cardíaca e incluso el uso de redes sociales para fomentar el aprendizaje informal (Juanes y Rodríguez, 2021. P. 37).

Para la utilización de estos es necesario que los docentes de las instituciones obtengan capacitaciones y guías de utilización de herramientas, en este caso, de aplicación a la asignatura de Educación Física con la adecuación curricular de los niveles académicos a los que se imparten.

Con dicho estudio se espera analizar la utilización de las plataformas de aprendizaje que utilizan los docentes de la asignatura de Educación Física para el desarrollo de los contenidos en los diversos niveles.

Con este trabajo se busca también contribuir con otros investigadores en el área educativa, especialmente Educación Física, brindando información teórica necesaria para promover la utilización de las diversas plataformas de aprendizaje como herramienta tecnológica en el desarrollo de dicha asignatura.

También, se busca generar un proceso de reflexión por parte de las Instituciones de Educación Superior (IES) del país para garantizar el fomento de las competencias en el área tecnología, ya que los docentes necesitan contar con estas herramientas que garanticen el desarrollo de contenidos a través de la utilización de diversas plataformas.

De igual forma, se busca contribuir con el Ministerio de Educación con una investigación que servirá de referente para futuros estudios bajo esta línea de la utilización de plataformas como herramienta tecnológica, se busca que los docentes cuenten con las competencias necesarias para poder atender a los estudiantes no sólo no en una modalidad presencial, sino también virtual, por tanto, se debe promover la utilización de las diversas plataformas.

1.5 Limitaciones del estudio

Alcances

Los alcances de este trabajo de investigación, indican hasta donde se llega con el estudio y su principal simplicidad está relacionada directamente con los objetivos propuestos en este estudio, que a continuación se especifican.

- Este estudio pretende obtener la perspectiva de los docentes de Educación Física sobre el uso de las herramientas tecnológicas de acuerdo con la modalidad de trabajo que tiene el Colegio.
- Así mismo se pretende identificar la transición de una modalidad presencial a una semipresencial y la valoración de las adecuaciones curriculares que realizan los docentes identificando la más favorable y la menos favorable.

- Se enfocará en conocer la metodología que utilizan los docentes para realizar las evaluaciones en las modalidades que trabaja el colegio.
- Por tanto, también contribuirá a potenciar la utilización de diversas plataformas en las aulas del Colegio Bautista de San Salvador ubicado en Calle a San Marcos, 10 Av. Sur, Colonia América, #1753, Barrio San Jacinto, Departamento de San Salvador. Institución donde labora la investigadora, buscando así facilitar las experiencias de análisis de la utilización de plataformas.

Limitaciones

Las limitaciones constituyen las dificultades u obstáculos identificados que están relacionados con el acceso, recolección, procesamiento y análisis de datos, que inciden directamente en el alcance de los objetivos planteados, las que se enuncian a continuación:

- El acceso a la información bibliográfica o documentos confiables sobre el tema a investigar que limitan a tener un análisis más exhaustivo-
- Por el tipo de estudio que se pretende realizar el tamaño de la muestra es muy limitado por lo que se opta realizar una investigación cualitativa.
- Dificultad en el acceso hacia algunos sujetos participantes en la investigación por falta de tiempo
- Disposición por falta de tiempo del personal docente para brindar información

Capítulo 2: Marco Teórico

En este capítulo se presenta una síntesis que contiene el sustento teórico que hace referencia a diferentes apartados relacionados con las plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas en el desarrollo de la asignatura de Educación Física. Este marco conceptual busca ampliar y profundizar el tema de investigación.

Es necesario indagar sobre el tema y así tener un referente teórico que sirva de base para nuestra investigación y aportar a otras investigaciones posteriores. Este capítulo se ha dividido en tres apartados, el primero donde se presentan de forma general el uso de la tecnología describiendo la evolución de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo modificando la forma tradicional del proceso de enseñanza aprendizaje hasta la forma en la que actualmente se desarrolla según las necesidades de los estudiantes, el segundo sobre las bases teóricas de las experiencias de aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas y la variedad de plataformas que se utilizan para el desarrollo de las clases de Educación Física y el tercero definiendo la importancia de la utilización de las herramientas tecnológicas en la Educación Física, así como las aportaciones que la tecnología da a la especialidad mencionada.

2.1 Presentación

Los procesos pedagógicos han sufrido cambios tecnológicos en todos los niveles educativos, en especial en el aspecto didáctico. Estos se ven reflejados en el Currículo y en las estructuras de las organizaciones encargadas, las instituciones más impactadas son las tradicionalistas (Contreras, 2007, P.49), ya que han tenido que adaptar todo sus recursos tanto materiales como humanos para la modernización y adecuación de ellos.

En El Salvador, la brecha digital es uno de los inconvenientes por los que tanto docentes como estudiantes no pueden implementar las adecuaciones tecnológicas en el Currículo Nacional de Educación Física, las capacitaciones y actualizaciones docentes pueden desarrollarse pero si los recursos necesarios no se tienen no se conseguirán las metas propuestas de implementación que cada institución debe presentar para brindar actualmente una educación de calidad que sea complementaria a las nuevas experiencias de educación y exigencias a las que en un futuro los estudiantes se enfrentarán.

La tecnología ha tenido una evolución significativa que involucra el ámbito educativo, como se muestra en la figura 1, fue en los años noventa donde inició. Sus comienzos van desde el periodo de 1983 – 1989, comienza la integración de las tecnologías en la educación, donde iniciaba la capacitación orientada por el instructor de forma presencial. Los avances tecnológicos de ese período fueron materializados por medios informáticos como Windows y CD-ROM (Gallo, 2022).

En el período de 1990 – 1994, se comenzaron a desarrollar productos en CD-I y CD-ROM, sin embargo, además de tener aspectos positivos, los cursos en CD-ROM presentaron problemas entre el instructor y el contenido, además de ser un proceso lento por lo que se empezó a buscar otras opciones de uso (Gallo, 2022).

En la segunda mitad de los años 90, inició el aprendizaje en línea. Se introduce el uso de internet en las empresas y se fomenta la formación de personas a través de plataformas que permitían ingresar información y que a su vez se pudieran extraer desde otras. Surge el E-learning que por su significado en inglés se define como “electronic

learning”, que se refiere a la enseñanza y aprendizaje en línea, a través de Internet y la tecnología (Gallo, 2022).

Para el año 2,000 comienza el B-learning, enfocado en el aprendizaje semipresencial y serían los materiales educativos que se integran en videos, audios y Web. Posteriormente en el año 2006, aparece el M-learning, que se basa en móviles, smartphones y demás dispositivos móviles. En el año 2007 surge el U-learning que es un aprendizaje ubicuo en el que hay interacción entre computadora y humano que permite aprender en cualquier momento y lugar. A partir del año 2011 han surgido avances significativos en los que la educación ha estado involucrada, los docentes consideran que las redes tecnológicas son métodos pedagógicos y es en el año 2016 en el que muchas instituciones educativas inician utilizando a diario las plataformas virtuales y herramientas tecnológicas como recurso de apoyo en las asignaturas, hasta que actualmente siguen surgiendo avances para darle continuidad a la educación (Gallo, 2022).

Para Gallo (2022) las instituciones educativas que tiene la modalidad e-learning buscan tener tecnología de punta que permita desarrollar programas virtuales para los estudiantes y usuarios, todo bajo las teorías del aprendizaje y de la educación para cumplir con estándares de calidad según la realidad moderna en la que se encuentran y para el diseño de contenidos y programas de evaluación.

Figura 1. Historia y evolución de plataformas E-learning



Fuente: Gallo (2022)

En los últimos quince años, los modelos de enseñanza a distancia y de formación continua se han fortalecido, previo a eso, su elevado costo y escasez de recursos eran uno de los factores que impedían su desarrollo, Contreras (2007) menciona que:

Hoy en día el crecimiento exponencial de las tecnologías de información y comunicación no sólo han masificado su uso, sino además han producido cambios paradigmáticos en las prácticas educativas, que comprenden desde la cobertura de los programas, el acceso a materiales y contenidos, la revalidación de modelos y teorías de aprendizaje y, en consecuencia, de roles de docentes y alumnos, hasta afectar de modo rotundo la estructura misma de las organizaciones y los actores que en ellas participan. (p. 50)

Según dice Boneu (2007) “las plataformas virtuales de aprendizaje surgieron como Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS-Content Management System) que estaban orientados como su nombre lo indica a la gestión de contenidos para el aprendizaje a distancia” Este se define como un software que se utiliza para facilitar la gestión de la Web aplicándose en los contenidos educativos. Estos sistemas han evolucionado en tres etapas que son desde la creación de contenidos, personalización de aprendizaje y aumento de la calidad en la atención que se le pone al estudiante, y ellas son:

Primera etapa, Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS-Content Management System); segunda etapa: Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS-Learning Management System) y tercera etapa: Sistema de Gestión de Contenido y Aprendizaje (LCMS-Learning Content Management System). En cada etapa las plataformas tienen características que aumentan las capacidades técnicas y pedagógicas para que los expertos creen su contenido (Boneu, 2007, p.39)

Díaz (2009) menciona que “la evolución de las plataformas educativas se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad, la información y del conocimiento, y, más en concreto, de los sistemas educativos, que tienden, progresivamente, a adaptarse a las necesidades reales del mundo laboral” (p.41). En el ámbito de la innovación y el cambio, los entornos virtuales de aprendizaje, deben responder a los requerimientos de la sociedad y a las nuevas necesidades del entorno educativo y es ahí donde surgen las plataformas educativas virtuales.

Realizar cambios en la educación implica que los docentes modifiquen su forma tradicional en la que se aprende y se enseña, es ahí donde surgen resistencias de algunos

que perciben amenazas a su seguridad profesional, por la falta de manejo de aparatos que no saben usar.

Partiendo de eso, Moreno (2010) dice que cuando se meten una o varias computadoras al aula:

- Un profesor tradicional siempre conserva su papel de canal único y obligado para acceder al conocimiento y se coloca como vigilante y controlador de su uso.
- La computadora se convierte en un medio obligado para la comunicación y la transmisión de información entre docente y alumnos.
- Los estudiantes se dedican por su cuenta a trabajar en las computadoras y el profesor se desentiende, muchas veces porque no entiende qué pasa.

Lo ideal del docente en una aula de desarrollo tecnológico sería la práctica de un modelo colaborativo en que todos trabajen como una comunidad de aprendizaje, donde el docente orienta, problematiza y ayuda a aprender, auxiliándose, lo mejor posible, de los medios necesarios para ello.

2.2 Bases teóricas

Experiencias como método de aprendizaje

Según el diccionario de la Real Academia Española (2021), se define el método como la “Obra que enseña los elementos de una ciencia o arte”, en el ámbito educativo se entiende como el procedimiento o la forma en cómo se enseña un contenido.

“Aprendizaje basado en la experiencia se caracteriza por acercarse al estudiante como agente activo dentro del proceso de enseñanza realizando un planteamiento de aprendizaje activo, autorregulado, constructivo, situado y social” (Baena, 2019, p. 32).

Es importante que el docente sea un facilitador de contenidos que le ayuden a aprender significativamente, y esto, se logra a través de la práctica y experiencia tanto del docente como del estudiante para cumplir con el proceso de enseñar y aprender para reforzar los aspectos críticos y la toma de decisiones que formarán a una persona integral.

Cuando se aprende, cada persona tiene un método para hacerlo, sin embargo, cuando se lee o escucha, se vive una experiencia en el que se pone en práctica las destrezas y conocimientos previos que benefician a los docentes y estudiantes en el aspecto de la motivación para obtener resultados no tradicionales y adquirir su propio aprendizaje.

Para escoger el método de trabajo se debe fomentar la autonomía del estudiante para que posteriormente se le facilite la participación activa en la formulación de su aprendizaje. Para eso se puede realizar varias metodologías que pueden ser, el aprendizaje cooperativo, aprendizaje experiencial u orientado a algún proyecto, entre otras, y estas debería estar siempre inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cualquiera que se realice debe tener aspectos prácticos que sean previamente planificados por el docente.

Actualmente el método basado en experiencia ha obtenido resultados favorables y un aprendizaje significativo fuera del aula, rompiendo los paradigmas en los que solamente se tenía enseñanza a través del profesor de forma tradicional. Las experiencias construyen aprendizajes significativos desde la experimentación así como de la exploración (Baena, 2019, p. 83).

Los docentes, desde su formación deben estar comprometidos con el desarrollo de sus propias competencias para ejercer de forma responsable y profesional. Según la realidad actual, una de las competencias que se debe desarrollar en los estudiantes es el aprendizaje autónomo, para asegurarse que a lo largo de la vida aprenderá de forma continua según las experiencias que viva (Romero, 2010). De esta manera, el valor del aprendizaje experiencial promoverá la capacidad de aprender a aprender, además de conectar entre sí la teoría y la práctica.

Según González (2012) la teoría del aprendizaje experiencial se basa en los trabajos de aquellos –William James, John Dewey, Kurt Lewin, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Carl Jung, Paulo Freire, Carl Rogers Goldstein y Scheree, Tolman, Bruner, Harvey; Hunt, Schoreder y Flavell; Kagan; Moos y Siegel; Guilford y Singer Malow– que en el pasado siglo dieron a la experiencia un papel central en sus teorías sobre el aprendizaje y el desarrollo humano, incorporado en un modelo dinámico e integral del proceso de aprender de la experiencia, multidimensional del desarrollo de la persona. (p.3)

Esta teoría, se desarrolla por un ciclo en el que se encuentra la observación, reflexión, abstracción y experiencia, tratándose de ser integral que muestra el aprendizaje como una adaptación del ser humano para formarse significativamente. Además, una característica muy importantes, es que es aplicada no solo en el aula sino en la todos los ámbitos en el que se desarrolla (González, 2012, p.3)

El aprendizaje también resulta de la resolución de conflictos que se presentan diariamente, diferencias y desacuerdos pueden impulsar también ese proceso debido que el estudiante reflexiona, piensa, siente y acciona a un suceso. Se toma también como un

proceso de adaptación y equilibrio por su contexto y la guía que recibe por parte del docente para hacerlo significativo a través de las experiencias que vive.

González, 2012 define “el aprendizaje como un proceso de creación de conocimiento, propone una teoría constructivista del aprendizaje mediante el cual el conocimiento social se crea y se recrea en el conocimiento personal en contraste con la idea tradicional del modelo educativo” (p.4). A partir de esa metodología los estudiantes adquieren aprendizajes significativos que a su vez se transforman en experiencias que lo ayudarán a obtener resultados favorables.

Si se adecua el aprendizaje basado en experiencia a la realidad actual, el Dialogo Interamericano (2019) afirma que “la incorporación de tecnología al ámbito escolar ha tenido un impacto limitado ya que se ha centrado excesivamente en equipamiento sin alterar de manera fundamental los procesos de aprendizaje” (p.4). Es necesario que los docentes y demás agentes se preocupan por innovar en la metodología de enseñanza para que los niños aprendan significativamente, y así aprovechar el potencial que tiene la tecnología, comunicación e información.

Existen tres líneas de acción en las que se puede desarrollar verdaderamente la innovación de la tecnología en el ámbito educativo. En primer lugar están las experiencias de aprendizaje que puede adquirir el estudiante motivando a aprender y que se desarrollen siendo competentes a las necesidades del siglo XXI. Como segundo factor es el compromiso y efectividad de los docentes utilizando la tecnología para su formación y para el desarrollo de contenidos. Y como tercer línea, mejorar la gestión educativa de todo los

centro educativos para que se obtengan resultados eficientes al trabajar en conjunto con los dos anteriores (Dialogo Interamericano, 2019, p.4)

Al usar la tecnología se transforman los procesos de aprendizajes que se centran en el estudiante así como en las competencias y habilidades necesarias para la vida diaria. La tecnología involucrada en procesos de aprendizaje hace que los estudiantes encuentren más amena la aproximación a conceptos, fórmulas, relaciones numéricas, entre otros, dado que su visualización e interacción puede ser más atractiva.

La adopción de las TIC para la enseñanza en el ámbito educativo, inicio incorporando tecnología para áreas científicas y tecnológicas, sin embargo, de forma paulatina estos recursos han adquirido un lugar importante dentro de la educación puesto que constituyen un medio para la enseñanza y el aprendizaje, permiten y facilitan al estudiante al acceso a la información en forma libre, el uso de un computador, un correo e internet hoy en día proporcionan al estudiante el acceso a experiencias nuevas, mayores probabilidades de aprendizaje individual, refuerzo a una clase ya tomada mediante la reproducción de una grabación, las instituciones que han incorporado el uso de las TIC a sus procesos de enseñanza se pueden considerar como innovadoras dentro de un sistema educativo.

Experiencias de aprendizaje en la asignatura de Educación Física

Las experiencias de aprendizaje en la asignatura de educación física tienen la intención de favorecer las competencias físicas en los estudiantes, descubrir el aprendizaje práctico y desarrollar todo el potencial que tiene cada uno en las diferentes áreas. Todo se genera a través de la orientación de un profesor, no como transmisor de conocimientos, sino

como guía y facilitador de actividades que le benefician a su desarrollo físico, realizando aprendizaje verbal y experiencial comprometiéndose el estudiantado a aprender voluntariamente.

Dentro de las experiencias de aprendizaje, Fernández et al (2016) sugieren la integración de estilos de enseñanza de acuerdo a las necesidades que cada uno de los estudiantes, todos esos necesitan cierto nivel didáctico, metodologías activas, nuevas tecnologías y dinámicas dentro del contexto práctico, la actividad física, juego y deporte.

Las herramientas tecnológicas en la educación física permitirán el favorecimiento de aprendizaje y oportunidades conectando más fácilmente la interacción con los estudiantes, fomentando el autoaprendizaje, la investigación y construcción de conocimiento nuevo.

Los métodos de enseñanza de la educación física, pueden variar según autores, entre ellos Sánchez (2002), el cual emplea los siguientes criterios de clasificación:

- a) La participación del alumnado, que puede ser activa, denominado como método inductivo o, pasiva, definido como método deductivo.
- b) El carácter general de la enseñanza, donde se encuentran los métodos de aprendizaje sin error y de aprendizaje por ensayo-error.
- c) El tipo de instrucción aportada al alumnado, ya sea como método de instrucción directa, basada en el aprendizaje reproductivo, o como método de indagación, centrado en el aprendizaje por descubrimiento.

Por otra parte, Zagalaz et al (2014), establecen una clasificación de los métodos de enseñanza basándose únicamente en dos criterios:

- a) Metodología centrada en el docente, de carácter conductista o inductivo, basada en la clase magistral.
- b) Metodología centrada en el alumnado, de carácter constructivista o deductivo, orientada hacia la autonomía y la participación activa del alumnado.

Los estudiantes dentro de una clase de educación física, viven experiencias de aprendizaje significativos si estos se hacen de forma correcta, cada docente adecúa contenidos según el contexto de cada institución y la nueva realidad obliga a todos los actores educativos a integrar la tecnología y expandir los aprendizajes y habilidades del estudiantado de forma responsable y autónoma. Existen muchos paradigmas en la utilización de las nuevas tecnologías a la educación física, aunque esta asignatura involucra desarrollo y movimientos corporales en su mayoría, se imparten conocimientos teóricos necesarios para un aprendizaje a largo plazo, además el área de comunicación va de la mano con la tecnología y el desarrollo de esta.

También existen otros autores como, Delgado (1991) que menciona la enseñanza como la forma en que el docente presenta una tarea, en función de diferentes variables que se involucran como los objetivos y características del estudiantado, entre esos aspectos están:

- La forma del maestro de dar la información inicial
- La forma de ofrecer el conocimiento de los resultados
- La forma de motivar a los alumnos/as.

Cuando se transmiten nuevos conocimientos a los estudiantes, impacta en ellos las metodologías y estrategias que los docentes utilizan para desarrollar los contenidos, incluso el tipo de recursos a utilizar, la creatividad e innovación llevan a los estudiantes a realizar las actividades con motivación y actitud positiva, obteniendo un aprendizaje significativo.

Para que una educación sea de calidad, los docentes de los Centros Educativos deben generar experiencias de aprendizaje que involucren las tecnologías educativas en las clases de educación física, y que según Capllonch (2005) se involucren de la siguiente manera:

- Aprovechar la nueva realidad para introducir las tecnologías a los Centros Educativos y adecuar la infraestructura, mejorar la formación de los docentes y a nivel administrativo, implementar nuevos planes que fomenten dicha integración.
- El elemento clave para la integración de la tecnología es el docente, aunque es esencial que disponga de recursos y formación para llevarlo a cabo.
- La integración de la tecnología debe ser de forma permanente, no ocasional, este problema sucede mayormente en el área de educación física, ya que los docentes de otras especialidades utilizan los recursos que hay en las instituciones, dejando de lado esta asignatura para que puedan desarrollar sus contenidos.
- Los docentes de educación física deben mostrar interés en desarrollar los programas de integración tecnológica y adaptarlos a su especialidad de forma didáctica.
- La integración tecnológica a la educación física, en cierta manera choca con los contenidos del área y el sedentarismo, aunque siempre se pueden buscar alternativas favorables.

- El profesor de educación física debe tener una formación y orientación especial para su área donde le permita planificar y adecuar los contenidos a las herramientas otorgadas.

La tecnología ha mejorado la calidad educativa permitiendo hacer cambios en la enseñanza de contenidos, siendo estos por una mayor flexibilidad en el proceso rompiendo barreras de espacio y tiempo, además, es de mucha ayuda la realización de elementos pedagógicos y materiales didácticos que benefician al buen desarrollo de los estudiantes.

Como menciona Cordovez (2004), para los profesores implementar las TIC es un reto que no se puede evadir ni posponer porque los beneficios que proporcionan son innumerables si se aplican e implementan de una forma efectiva y pertinente lograrán que el estudiante maneje la información, se esfuerce por alcanzar la excelencia en la búsqueda y generación del conocimiento y aprenda a aprender con autonomía, esfuerzo y responsabilidad.

Dentro de la educación física, los docentes deben fomentar el uso de las tecnologías como métodos de aprendizaje activo, siendo más participativos y socializadores de los contenidos, es decir, poner en práctica el trabajo cooperativo, basado en problemas y orientado al desarrollo de proyectos. Además, enfatizar en los estilos de enseñanza cognitivos como resolución de problemas, descubrimiento y creatividad. (Barahona, 2012)

El estudiante como protagonista de su propio aprendizaje tecnológico, en la asignatura de Educación Física, se debe percibir el mejoramiento de sus capacidades de interpretación, comprensión y entendimiento a la temática que el docente relaciona en su desarrollo cognitivo. Mediante el uso de herramientas tecnológicas asimila y aprovecha la

información y aprovecha el saber del conocimiento interiorizando y a su vez poniéndolo en práctica.

La actitud de los docentes con las nuevas formas de aprendizaje va encaminada a tener disposición abierta y participativa en el proceso de enseñanza ofreciendo contenidos adaptados a la realidad y a los intereses tecnológicos de los estudiantes para que promuevan ambientes adecuados generando confianza y seguridad en la apropiación de los aprendizajes, los educadores físicos deben adecuar la teoría con la práctica en los aprendizajes.

Como parte de las experiencias que suceden en el desarrollo de los contenidos, según Meza (2002), uno de los acontecimientos al que se enfrentan los educadores es la irrupción de las nuevas tecnologías y su impacto en la vida diaria, en educación física, los docentes del área deben buscar que el estudiante las utilice de forma positiva en sus tiempos libres, aprovechando el interés de ellos a los contenidos prácticos que se realizan en la institución. Para disminuir cualquier dificultad o riesgo, es necesario que se formen ambas partes para el uso de ellas mejorando la calidad y efectividad en la educación.

Para que exista un buen aprovechamiento de la tecnología en la educación física y sea eficaz en los estudiantes, es necesario que el área administrativa y de dirección de las instituciones, otorguen elementos teóricos, prácticos y metodológicos que les facilite el diseño y aplicación de estrategias efectivas de aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías en el aula y en la cancha. Esto mediante la formación adquiriendo conocimiento nuevo, analizando las herramientas tecnológicas y su uso, contextualizando las herramientas al

aprendizaje, adecuando las características como docentes y estudiantes y seleccionando estrategias que les funcionen a sus estudiantes a cargo.

Actualmente, la educación física en la virtualidad se ha convertido en una de las herramientas eficaces que pueden contribuir a la calidad de vida de las personas en aislamiento por la pandemia. La pedagogía en esta especialidad se ha orientado hacia el descubrimiento de nuevos métodos y estrategias para llegar a más personas de la mejor manera. La virtualización es un avance tecnológico que está en manos de las personas, lo que significa ahorrar innumerables recursos y difundir interacciones valiosas entre los estudiantes. Sin embargo, no solo deben saber utilizar estos recursos, sino que también deben estar preparados para aprovecharlos al máximo, por lo que se deben realizar muchas acciones para ello por parte de los docentes (Juanes y Rodríguez, 2021, p 39).

Plataformas de aprendizaje en la asignatura de Educación Física

Las plataformas educativas o virtuales son un entorno informático en el que se pueden encontrar varias herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es crear y gestionar cursos completos en línea sin necesidad de tener experiencia en la programación. Cuando se diseña una plataforma educativa debe de orientar sus actividades a dos aplicaciones: la educación a distancias y apoyo y complemento de la educación presencial (Carrillo, 2021, p.10).

Estas plataformas, actualmente, son parte importante del desarrollo de las clases en todas las asignaturas, ya que permiten al docente crear de forma creativa y didáctica, espacios que le permitan guiar la formación de los estudiantes, es ahí donde la asignatura de Educación Física es esencial, para aprovechar todos las plataformas disponibles que se

adecuen a ella, utilizando además herramientas o aplicaciones que complementen el aprendizaje significativo.

Carrillo (2021) menciona las diferentes plataformas educativas que se utilizan en el ámbito, Plataformas comerciales, Plataformas de software libre y plataformas propias. (p.10)

Las plataformas comerciales, se van modificando a lo largo del tiempo y uso según las necesidades de las personas que lo utilizan, agregando o modificando aspecto para que se facilite su uso. Estas plataformas se caracterizan por ser confiables, fáciles, estables ya que se obtiene buen servicio y se instalan fácilmente. Cabe resaltar que solamente se permiten instalaciones en un servidor por ser seguro, un ejemplo de estas plataformas es Canvas LMS que permite el desarrollo de las actividades de un Centro Educativo. Las plataformas de software libre son gratis y brindan facilidad a los usuarios de realizar modificaciones, copiar, estudiar, usar y distribuir de manera autónoma sus contenidos, el código se puede reutilizar entre diversas aplicaciones y se puede instalar y ejecutar lo que realmente se necesita, una de ellas es Moodle. Las plataformas propias no persiguen objetivos económicos, sino que responden a factores educativos y pedagógicos, se utilizan de forma privada. Solo se utilizan en instituciones educativas o de investigación respondiendo a las demandas del área, también, los usuarios pueden reajustar y adaptar en cualquier momento la plataforma y disponen de su código fuente de programación para poder modificarla cuando así se requiere, un ejemplo, Microsoft Teams (Carrillo, 2021, p.10).

Toda plataforma educativa tiene ciertos elementos como: LMS (Learning Management System) y LCMS (Learning Content Management System) LMS, siendo esto un sistema de gestión de aprendizaje que se define como un software en el que se pueden crear y gestionar entornos de aprendizaje para los estudiantes de forma sencilla y automática, teniendo la opción de ser combinados con los contenidos vistos de forma presencial. Algunas plataformas que lo utilizan son Moodle, Blackboard, Sakai, entre otras. Pueden desarrollarse de forma síncrona o asíncrona, tienen interacción instantánea en el proceso de comunicación, como por ejemplo los chat, videoconferencias y pizarra electrónica y las segundas establece interacción diferida en tiempo no real, ejemplo foros de discusión, correo electrónico o blogs (Carrillo, 2021, p.10).

En el ámbito de la Educación Física, las plataformas educativas pueden desarrollarse también de forma sincrónica y asincrónica, todo depende de la variabilidad de los contenidos y del manejo que el docente aplica en el proceso de enseñanza. La formación tecnológica del docente se ve ligada con los aprendizajes de las nuevas necesidades de los estudiantes, no solo en la creación de clases o tareas en plataformas, sino también en alternativas de uso de herramientas tecnológicas complementarias a su educación y formación para la vida.

Dentro de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo a nivel administrativo y de desarrollo de contenidos en los últimos años y que además se vinculan en la educación física, se encuentran, Canvas, Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams.

- **Canvas**

La plataforma Canvas “es un LMS (Learning System Management) o sistema gestión de aprendizaje que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Grupo UTP, 2017). En ella se puede hacer trabajos en tiempo real, como compartir información, hacer debate o mantener comunicación con otros usuarios. Una de sus ventajas de utilización es que permite integrar más de 200 aplicaciones complementarias para el aprendizaje de los estudiantes. Cuenta con versión para móviles y PC, por lo que la hace de fácil acceso y portable para el trabajo en ella.

Las funciones principales de Canvas están: administrar y gestionar el curso virtual para crear espacios de desarrollos de contenidos adecuados a cada asignatura. Monitoreo, control y gestión de evaluación de estudiantes, en cualquiera de las actividades a desarrollar y posteriormente hacer retroalimentación utilizando como apoyo alguna aplicación externa para su desarrollo. Comunicación asincrónica entre el docente y el estudiante, soporte de varios lenguajes y soporte para dispositivos móviles, integración de redes sociales y servicios de Google (Grupo UTP, 2017).

Los docentes pueden crear materiales didácticos para la motivación de los aprendizajes y ofrecer variedad de recursos y actividades para evaluaciones según los niveles educativos y en cualquier asignatura. Otro de los beneficios es la interacción entre docentes y estudiantes mediante la herramienta de comunicación con videoconferencias de forma gratuita, participar en debates y foros sobre temas de la clase, recibir materiales, información y presentaciones de los docentes y hacer trabajos individuales y colaborativos.

- **Moodle**

Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno modular de aprendizaje dinámico orientado a objetos), se basa en el modelo socio-constructivista y tiene como fin un aprendizaje en colectivo y comunitario, favoreciendo la construcción del conocimiento (Ardila y Bedoya, 2006).

Es una plataforma donde interactúan los estudiantes y docentes mediante herramientas utilizando videos y audios, además de varias opciones a los usuarios. Otro beneficio es que se pueden utilizar elementos didácticos utilizando programas, aplicaciones y recursos externos donde se desarrollen los contenidos de las asignaturas. Los docentes mediante esta plataforma de aprendizaje pueden utilizar instrumentos para recoger información ya sea para evaluar o para dar continuidad a los aprendizajes (Lopera, 2012). Así mismo, la plataforma se divide en tres secciones que son: Sección de comunicación, de contenidos materiales y de actividades, esto permitirá que el docente desarrolle de la mejor manera los contenidos de las clases y se complementen entre estas secciones.

En esta plataforma, un aspecto muy importante que tiene es que se puede tener una base de datos de cada estudiante creando un registro de toda la información de los usuarios y de las actividades que realiza.

Lopera (2012) Menciona que la plataforma ofrece diferentes formas de trabajo con grupos de estudiantes:

1. Con un solo grupo

2. Grupos separados (cada estudiante sólo puede ver su propio grupo; los demás son invisibles)
3. Grupos visibles (cada estudiante trabaja dentro de su grupo pero también puede ver a los otros grupos).

- **Google Classroom**

Es un conjunto de herramientas dependiente de Google disponible para centros educativos para que de manera innovadora se integre el docente y el estudiante a la tecnología dentro de la educación, e indirectamente involucrar a los padres de familia. También es una plataforma que genera un entorno de aprendizaje virtual, con el objetivo de desarrollar actividades educativas integrando a docentes y estudiantes cumpliendo el proceso de enseñanza aprendizaje (Pedro et al., 2020).

Es una plataforma de gran utilidad y de fácil uso por su diseño y sus funciones para sus usuarios. La única desventaja es que no posee una herramienta de evaluación pero muchas personas utilizan Google Forms que permite crear formularios o cuestionarios con posibles respuestas. El uso de esta plataforma es muy importante, porque además de dar seguimiento a la educación mediante la realización continua de actividades relacionadas al tema, también el docente puede revisar quiénes son los estudiantes que las realizan y así realizar retroalimentación de contenidos según la necesidad de ellos (Pedro et al., 2020).

Los docentes pueden crear y programar sus clases utilizando Google Meet que es una herramienta complementaria de comunicación con los estudiantes, permitiendo la interacción en vivo siendo más dinámica y útil para el estudiante, una ventaja de eso es que

puede crear lecciones usando YouTube y grabarlas para que los estudiantes lo tengan de apoyo y puedan verlo las veces que deseen (Guevara Maldonado, et al., 2019).

Pedro et al (2020) menciona las siguientes características de Google Classroom para realizar actividades:

1. Crear listas de reproducción de aprendizaje personalizadas para que los estudiantes exploren mientras están en casa.
2. Involucrar a sus estudiantes en Aprendizajes Basados en Proyectos mientras están fuera del aula, lo que favorece que el estudiante resuelva problemas y piense de forma crítica.
3. Crear un calendario compartido para hacer que las líneas de tiempo sean transparentes.
4. Involucrar a los tutores en el aprendizaje de sus alumnos a través de Google Classroom.
5. Crear un sitio de Google para que sea el centro de información sobre el aprendizaje a distancia y para cuando las actividades escolares normales puedan reanudarse.

- **Microsoft Teams**

Sancha (2021) define esta plataforma como una herramienta diseñada para el trabajo colaborativo ya sea sincrónica o asincrónica, Se caracteriza por presentar las opciones de comunicación como una de las más importantes, ya que tiene el servicio de mensajería directa, chat de grupo y videollamadas. Un aspecto muy importante es la accesibilidad que brinda para el uso de las herramientas del paquete de Office 365 (Excel, Power Point, Word y Forms. (p.3)

El diseño de esta plataforma consiste en que el docente de cada clase crea el grupo de sus estudiantes y los incluye a la asignatura para comenzar a trabajar, dentro de ese grupo hay secciones para chat, recordatorios, planteo de dudas y para videollamadas donde reciben sus clases. Cuenta con un espacio para archivos, que se divide en dos, los materiales de la clase que son los que el docente coloca como base de sus ponencia y donde el estudiante no puede editarlas, solamente verlas y descargarlas y la otra sección es el resto de documentos en el que los estudiantes pueden editar y transformar los documentos (Sancha, 2021, p.3).

Teams es un entorno virtual de aprendizaje con muchas opciones de trabajos colaborativos, siendo sencilla ya que posee una versión móvil en el que se puede acceder además de la PC, además es de mucha ayuda para los estudiantes, permitiendo también una interacción incluso de los padres de familia.

Herramientas tecnológicas educativas

Las herramientas tecnológicas son un conjunto de programas informáticos que facilitan la relación de una actividad utilizando dispositivos tecnológicos para ello. En el ámbito educativo, el docente es quien orienta al estudiante como utilizar la tecnología en sus áreas. Para esto, las áreas administrativas deben proporcionar al docente los elementos didácticos que le permitan aprovechar la tecnología y que se desarrolle con la información y formación que posee vinculando contenidos con el currículo y planes de estudio.

Meza y Zaldívar (2002) menciona que “el punto central en la contextualización de las herramientas, está dado en función de la interacción pues se plantea el manejo de la tecnología como el elemento que posibilita el aprendizaje, porque promueve la

confrontación y socialización del conocimiento, el intercambio de ideas, el cuestionamiento y la aclaración de dudas que enriquecen al que aprende y al que apoya dicho aprendizaje”.

El aprendizaje tiene el apoyo de la tecnología como medio para lograr la interacción en el ámbito educativo, esta se entiende como la acción que se da entre dos o más personas socializando y compartiendo puntos de vista, conocimientos y posturas con respecto a un tema a estudiar de forma recíproca, por lo que se involucran docentes y compañeros de estudio para que se lleve a cabo una experiencia de aprendizaje.

La innovación educativa se plantea como uno de los aspectos importantes de la tecnología dentro de los Centros Educativos, es decir, el salón de clases debe de organizarse como una comunidad generando cultura de aprendizaje en la que todos se involucren y aporten tomando en cuenta los diferentes intereses de estudio en cada uno de los estudiantes.

Para que exista una interacción entre educación y el uso de la tecnología se debe tener en cuenta el uso de herramientas materiales (Lugar de los acontecimientos, computadoras, aulas virtuales) y humanas (vivencias, formación) para que la enseñanza sea un continuo aprender de conocimientos y de vida. Además, de la incorporación de estrategias pedagógicas (dinámicas de grupo, Motivación, Prácticas de campo...) flexibles que permita que el alumno aprenda con facilidad (Meza y Zaldívar, 2002)

Características de las herramientas tecnológicas

La educación experimenta cambios cada vez más grandes en cuanto a la integración de la tecnología y los procesos que conlleva adecuarse a ella, más aun en asignaturas especiales como la educación física. La utilización de las herramientas tecnológicas en las instituciones educativas es un elemento diferenciador entre otros centros educativos, ya que permite desarrollar los contenidos de una forma más complementaria y enriquecedora, por esto, es indispensable el conocimiento y la diferenciación de las características, según García (2010) las fundamentales como herramienta educativa son:

- Superan lo que podría denominarse tecnología de la instrucción.
- Tecnología educativa igual a didáctica y tecnología educativa igual a medios audiovisuales, han acompañado el devenir de la tecnología educativa.
- Debe ser una forma de humanismo, superando la clásica oposición entre valores tecnológicos y humanistas.
- Se encuentran entre el uso de los medios y el diseño instructivo.
- Deben compaginar la teoría y la práctica, interesándose por lo aplicable y la resolución de problemas, pero con sólidas fundamentaciones conceptuales.
- Deben ser un cauce para la creatividad, sin dejar de ser críticos con los medios y sus repercusiones sociales.
- Estudian las estrategias de enseñanza de carácter multimedial, integrando las viejas y las nuevas tecnologías.
- No se ha de confundir con informática educativa, aunque ésta debe ocupar un espacio importante en los programas de tecnología educativa.
- Sirven de alfabetización de los procesos tecnológicos.

- Permiten la localización fácil y rápido ajuste a las necesidades de los usuarios.
- Brindan un amplio espacio virtual que permiten almacenar materiales debidamente definidos y aceptados dentro de las herramientas de búsqueda.
- Ofrecen grandes bases de datos para recopilar documentos

La tecnología cambia al pasar de los años y evoluciona en cuanto a su aplicación en el sector educativo, es por eso los docentes al actualizarse, buscan formas de cómo integrarla en sus asignaturas según las necesidades de cada institución.

Los recursos de innovación han constituido el objeto de interés prioritario en la tecnología educativa, a pesar de que se han ido consolidando otras vertientes a través del tiempo: administración de las instituciones educativas, diseño y desarrollo educativo, servicios de información y producción de medios. Las nuevas tecnologías según Orjuela (2019) se caracterizan de la siguiente manera:

- Especialización: cuanto más aumente la tecnología, mayor será la especialización.
- Integración: la integración en una sociedad que cuenta con alta tecnología es más difícil que en otra en donde el desarrollo tecnológico es menor.
- Discontinuidad: el avance tecnológico lo marcan una serie de nuevos descubrimientos; por lo que no se trata de una corriente continua.
- Cambio: la tecnología lleva consigo una revolución social paralela, ya que es necesario adaptarse a los nuevos cambios.

Estas características modifican las perspectivas de la sociedad actualmente, adecuándose a las diferentes formas de comunicación y transmisión de información que van involucradas en torno a las TIC. En el ámbito educativo las nuevas formas de

comunicación están beneficiadas por la interacción de estudiantes-profesores y padres de familia, que a su vez difunden la información necesaria.

Tipos de herramientas tecnológicas

Existen diferentes tipos de herramientas tecnológicas, sin embargo, cada área de trabajo adquiere las más funcionales para el desarrollo de las necesidades, en el ámbito educativo existe una amplia variedad en la que todos los agentes educativos pueden intervenir de alguna manera.

Según Kustcher y St.Pierre (2001, p.31), las herramientas tecnológicas que tienen más impacto en la educación son las siguientes:

- Computadoras y dispositivos electrónicos en los que se manejan, utilizan y manejan información digital. En la educación se utiliza para recibir educación a distancia e investigar temáticas relacionadas a todos los ámbitos educativos.
- Información digital, como los programas y plataformas que muestran o administran la información. Las herramientas tecnológicas son parte del desarrollo de los docentes en la realización de contenidos con los estudiantes, ya sea dentro o fuera del aula.
- Comunicación digital, dentro de ella se encuentra la mensajería, foros, teleconferencias, audios, entre otros. Dentro de la integración tecnológica en el ámbito educativo, los docentes mantienen contacto directamente con los padres de familia y estudiantes, aun fuera de sus horarios educativos, para resolución de problemas o por desempeño escolar, de la misma manera, el apoyo entre compañeros se ve involucrado.

Dentro de una institución escolar, se pueden integrar herramientas tecnológicas que convierten automáticamente procesos que optimizan y potencian resultados. Todas las áreas de la educación pueden optar por los beneficios que conlleva la tecnología, es decir, no se prioriza una área en específico, sino se deben buscar alternativas, opciones y procesos que mejoren los resultados siendo innovadores y motivadores para los estudiantes.

Debido a la actualización de información de los recursos tecnológicos y la innovación con el paso de los años, en el área de educación, según Sampaollesi (2021), la tecnología hoy en día se orienta a la resolución de problemas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, y menciona algunos tipos de herramientas que se utilizan para ello:

- Programas de simulación. Recrean entornos de aprendizaje, pueden ser cognoscitivos o prácticos.
- Programas de juegos. Con la idea de las recompensas y la interacción, este tipo de programas desarrollan contenidos básicos a modo de juegos interactivos en procura de “atrapar” a los estudiantes.
- Programas de resolución de problemas. Ideados para favorecer el pensamiento analítico de los estudiantes, proponen hojas de rutas y recorridos con pruebas a superar para pasar al siguiente nivel.
- Programas tutoriales. Se utilizan, en general, como herramientas de acompañamiento a las clases impartidas por el profesor. Ahondan sobre el uso de determinado dispositivo, interfaz, herramienta, etcétera.
- Programas prácticos y de ejercicios. El carácter repetitivo y de lecciones de estos programas está orientado a impartir cierto conocimiento que luego puede ser

“medible” o cuantificado mediante una prueba que recupera qué se aprendió y qué se debe seguir entrenando.

Los docentes de una institución, no pueden innovar con la tecnología si la administración no tiene estas opciones dentro de sus planes de trabajo, es por eso, que existen cinco tipos de herramientas tecnológicas que se pueden utilizar y que a su vez son de fácil acceso y adecuación a la asignatura de Educación Física, Euroinnova (2004) como Centro de Formación Educativo Internacional los definen de la siguiente manera:

- **Herramientas básicas de trabajo.** Se utilizan para procesar, crear o modificar textos, multimedia o gestión y procesamiento de alguna información según el contexto en el que se desea utilizar, ya sea a nivel académico en los estudiantes o a nivel laboral para los docentes. Ejemplo de ellas son:

Microsoft Word para crear, editar y modificar textos como informes, trabajos de investigación, entre otros. Microsoft PowerPoint, se utiliza para crear presentaciones multimedia unificando textos cortos de información. Microsoft Excel como hojas de cálculo para tabulaciones de información utilizando fórmulas y aspectos matemáticos. Microsoft Publisher para el diseño de tarjetas o folletos creativos bajo una plantilla para el ingreso de información a utilizar.

- **Herramientas para compartir documentos.** Estas herramientas permiten almacenar y compartir información utilizando las web. Aunque no exista una gran variedad de herramientas para compartir documentos, hay algunos programas y plataformas que se pueden utilizar en esa categoría, como por ejemplo:

Google Drive, es una plataforma en la que se puede guardar información y también editar utilizando varios programas básicos de trabajo y compartirlos en tiempo real con otros usuarios. Dropbox, esta plataforma se utiliza únicamente para alojar y transferir información en la nube. OneDrive es otro tipo de almacenador de información donde se tiene y comparten archivos de Microsoft Windows y archivos multimedia.

- **Las redes sociales.** Actualmente la mayoría de la población alrededor del mundo incorpora las redes sociales en su quehacer diario, desde los negocios hasta el ámbito educativo y laboral. Es una tendencia donde se socializa información y conocimientos. Existen dos tipos, las genéricas, que son diseñadas para la utilización sin ningún tema en específico como por ejemplo Facebook, Instagram, etc; y las especializadas, que son más estructuradas y mantienen una temática en específico como LinkedIn, Edmodo, etc.

- **Para opinar y aportar ideas.** Las herramientas que permiten compartir ideas entre más usuarios, son los blogs, estos se utilizan para trabajos académicos, analíticos, de ideas o pensamientos en alguna temática en especial. Algunas de ellas son Blogger como dependencia de Google donde se pueden publicar contenidos agregando archivos multimedia. WordPress es un programa de gestión donde se crea una propia web personalizada donde se publica información, videos y fotos.

- **Audio y videos.** Para integrar la tecnología en el ámbito educativo, es muy importante incorporar audios, fotos y videos a las temáticas para generar un interés visual con los estudiantes. Existen muchas aplicaciones que se pueden utilizar, como por ejemplo:

Youtube que permite publicar videos por medio de un canal, es muy útil, ya sea para buscar y utilizar de apoyo o para crearlos, subirlos y compartirlos entre docentes y

estudiantes. Google Videos, permite buscar variedad de videos, entre ellos, temas académicos. Spotify, plataforma donde se escuchan canciones y podcast que se pueden adecuar a la educación.

Influencia del uso de herramientas tecnológicas en la Educación Física

El uso de la tecnología en el ámbito educativo, obliga a los docentes y a los estudiantes a adaptarse a los cambios del proceso de enseñanza aprendizaje, como las metodologías, estrategias, técnicas, recursos, entre otros, para obtener una educación adecuada. Según López (2002) “la tecnología es conceptualizada como el proceso científico y creativo que permite utilizar herramientas, recursos y sistemas para resolver problemas y promover el control del entorno natural y artificial en un intento por mejorar la condición humana” (p. 215).

Los centros educativos se encargan de gestionar la construcción de materiales didácticos, así como la capacitación y formación de los docentes a nivel tecnológico, independientemente del área o asignatura, son capaces de crear situaciones de aprendizaje a los estudiantes.

La educación física y el deporte fueron una de las ramas que sufrieron la influencia de la globalización en la tecnología, así como todas las áreas de la sociedad. Se demuestra según López (2002), donde menciona que: “el proceso de globalización también comprometió a la Educación Física. Progresivamente las raíces históricas de cada país, el legado cultural de los reconocidos profesionales que establecieron las bases del área y la gran influencia de las tradicionales escuelas de gimnasia, de deportes, o de Educación Física, son reemplazadas por un discurso educativo mundial” (p.214).

La influencia de la tecnología en la educación física se ve reflejada en los centros educativos, donde los docentes son protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, así como plantea Jiménez (2002) “en nuestros días, el impacto de la ciencia y la tecnología ha sido profundo y abarcador, su omnipresente influencia no muestra signos de reducción, al contrario, el papel clave que ejercen en el desarrollo de cualquier actividad humana se hace cada día más evidente. El deporte y la actividad física, hoy más que antes son influenciados por estas” (p.1). La tecnología está inmersa en todas las áreas del desarrollo humano, y la educación física a pesar de ser poco común, la sociedad moderna exige y presenta una necesidad para ser implementada a los estudiantes.

Las herramientas y aparatos electrónicos que se utilizan en las modalidades físicas y deportivas dentro de una institución, son parte de los elementos que se utilizan en la organización, gestión y administración de la tecnología, además de los usos a nivel de entrenamiento, comunicación, planificación, estados funcionales y adaptaciones de los estudiantes a nivel físico, cognitivo y psicológico. También es capaz de ejemplificar y evitar el funcionamiento humano mediante el uso de herramientas y material audiovisual en el que se facilite al estudiante la comprensión y se obtengan mejores resultados en sus experiencias de aprendizaje.

“La constitución de grupos de profesionales e investigadores en Educación Física, que se han apropiado del uso de las nuevas tecnologías, ha facilitado la circulación de conocimientos y experiencias” (Cortés y Pareja, 2006, p.1). Es importante satisfacer las necesidades tecnológicas actuales de los estudiantes, adaptando al personal docente mediante capacitaciones o del autoaprendizaje para ir eliminando la brecha digital que existe en las instituciones. La tecnología permite generar nuevas experiencias y enlaces

dentro de la Educación Física ya que existe un vínculo práctico corporal que el docente puede trabajar en su horario de clases.

La tecnología es ahora parte fundamental de la formación docente, por lo tanto, es ahí donde influye a la educación física como tal, pues se debe acoplar la estructura, los recursos y la enseñanza a una nueva realidad, adaptar los procesos que el estudiante va a asimilar. De igual forma, los docentes que ya cuentan con el desarrollo de clases ante esta nueva forma educativa, deben adaptarse, capacitarse y actualizarse al uso de herramientas para llevarlas al desarrollo de la institución educativa.

Las herramientas tecnológicas aportan varias ventajas en el docente, entre ellas flexibilidad, accesibilidad, facilidad a adaptarse a nuevos medios, interacción con el estudiante e integración de contenidos para el proceso de enseñanza aprendizaje de forma interesante y creativa, ya que este no es ahora el que replica la información sino que orienta y se vuelve un facilitador de los procesos de aprendizaje para que los estudiantes desarrollen habilidades, capacidades y destrezas.

Por consiguiente, la influencia de las herramientas tecnológicas en el área de Educación Física es muy grande y necesaria para continuar con la práctica y motivación de los estudiantes en su nueva realidad y adaptar los centros de enseñanza a este proceso.

La tecnología en el Currículo Nacional de Educación Física

La Educación Física tiene un compromiso fuerte para desarrollar un amplio currículo de enseñanza en los estudiantes, todo con el fin de planificar, potenciar y ejecutar estrategias adecuadas a la realidad y al nivel en el que se trabajan las actividades físicas.

Los objetivos que se plantean según los contenidos de los programas de estudio tienen una influencia en el desarrollo del niño que contribuye a los siguientes aspectos: la práctica de actividades físicas o deportivas en tiempos libres, salud física y mental, cuidado personal y de higiene, desarrollo social y personal, toma de decisiones, entre otras, formando desde temprana edad a futuros adultos y personas integrales que beneficien y apoyen de forma positiva a la sociedad.

La tecnología en el Currículo de educación física presenta beneficios para dichos aspectos, entre ellos, la preparación a posibles cambios determinados que impliquen la forma en que se desarrollen las clases como las modalidades de enseñanza en casos de pandemias, cambios climáticos o situaciones de riesgo; otro beneficio es el seguimiento y retroalimentación de contenidos donde se presentan casos de refuerzo, aplicaciones teóricas o para que los estudiantes practiquen actividad física en sus casas integrando a la familia y evitar el sedentarismo.

Al integrar las TIC en el Currículo de Educación Física, independientemente del contexto de cada institución, se deben tener en cuenta algunas dimensiones de innovación o cambio dentro de la cultura del centro educativo, capacitación de los docentes y la administración, debido a eso García (2007) plantea las siguientes:

- Cambios en indicadores u objetivos a alcanzar y desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Para desarrollar contenidos dentro de una clase, es necesario adecuarlos según la realidad, tiempo y tecnología actual, no se pueden desarrollar contenidos que sean antiguos en una realidad diferente.

- Cambios en el rol docente y estudiante. Para que los cambios se lleven a cabo positivamente debe haber una formación en los participantes del proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso, el docente se capacita y se convierte en orientador y guía para el estudiante y desarrollar los planes de trabajo tecnológico dentro de las asignaturas de cada nivel académico.
- Cambios de estructura y organización educativa. El funcionamiento de toda institución inicia desde la administración, por lo tanto es necesario que la integración de los planes tecnológicos sean propuestos y capacitados desde esa área.

La integración de las herramientas tecnológicas en el currículo educativo impulsa a que el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelva activo asumiendo un cambio de rol para el docente como al estudiante. El docente debe ser el guía y motivador del proceso para ayudar a que el estudiante sea el actor de su propio aprendizaje brindándole diferentes tipos de interacción, aprendizaje colaborativo, autonomía y asociación de contenidos a su interés que se acoplen al desarrollo de contenidos.

Como indica Ferreres (2011) al área de Educación Física se le exige, que además de desarrollar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales referidos a habilidades motrices, se centre además en aquellas habilidades que le permitan aprender de forma permanente a lo largo de su vida para poder adaptarse a los continuos cambios sociales y laborales producido por el avance de las nuevas TIC. (p. 174)

Actualmente el sistema educativo, se ha adaptado a las necesidades que cada centro educativo presente, debido a la pandemia del COVID-19, todo ha sido espontáneo e improvisado con algunos pre saberes de algunos administrativos y docentes sin tener

mucho equipo tecnológico. El desarrollo de las clases se complementa con la virtualidad para llegar al alcance de todos los estudiantes que por algunos factores no asisten aun a la institución, el docente busca la manera de tener interacción para realizar el proceso. A su vez, los estudiantes aprenden simultáneamente a aprender por sí mismos y el apoyo del docente y padres de familia.

Con estos cambios de adaptación en el currículo nacional se debe ir de la mano con nuevos modelos de aprendizaje y nuevas metodologías implementadas por el docente para que se lleve una similitud con los nuevos conocimientos que se van a impartir. Los estudiantes desarrollan a su vez nuevas habilidades, competencias y destrezas que le permiten buscar información, analizar y resolver problemas de su entorno, obtener nuevas ideas protagonizadas por las plataformas de aprendizaje.

Con el objetivo de alinear las enseñanzas del docente, los aprendizajes de los estudiantes y la motivación, es importante integrar la pedagogía y didáctica tomando relevancia en las formas de transmitir conocimientos y guiar al estudiantado al contexto sociocultural y de desarrollo de contenidos. Esto implica también el uso de estrategias y estilos de enseñanza según la demanda de intereses y la integración de la tecnología, en este sentido, también se puede integrar la gamificación y los trabajos cooperativos en la era digital. Definitivamente, es el docente quien elige las alternativas de enseñanza en su salón de clases, dando respuesta a la educación formativa de los estudiantes mediante la adquisición de conocimiento práctico, desarrollo de competencias y la utilización de nuevas tecnologías (Rosa et al, 2021, p.53).

2.3 Importancia de la utilización de las herramientas tecnológicas en la Educación

Física

Para integrar las herramientas tecnológicas en la educación, todos los agentes educativos deben realizar un proceso en el que cada uno las implemente a beneficio de un mejor desarrollo de educación de calidad, siendo indispensable el buen uso de la utilización. Según Meza y Zaldivar (2002) la importancia y finalidad de utilizar las herramientas tecnológicas en la asignatura de Educación Física es “motivar y comprometer a los estudiantes posibilitándolos en la construcción de su aprendizaje y enriqueciendo las actividades para desarrollar sus competencias en una búsqueda cognoscitiva de soluciones con razonamiento y creatividad”. Para dar paso a una educación de calidad es necesario que el estudiante sea dueño de su propio aprendizaje bajo la guía de sus docentes, y esto puede ser de mayor impacto si se involucra la tecnología en esta área.

Las herramientas tecnológicas tienen un papel fundamental dentro de la sociedad, incluso se encuentra ya en el vocabulario de la mayor parte de las personas, siendo un dominio para ellos, es por eso que las instituciones educativas y de formación docente deben entrar al contexto de la tecnología y aplicarlas con los aprendizajes de los estudiantes diariamente y en el ámbito de la Educación Física.

Dada la importancia de la aplicación de la tecnología en el ámbito educativo, Castillo (2011) hace la siguiente interrogante ¿Para qué utilizar las herramientas tecnológicas en Educación Física? Y establece que:

- Es necesario desarrollar en los estudiantes la colaboración y el trabajo en equipo como hábito para que trabajen ellos solos proporcionando experiencias de aprendizaje que sean significativos y didácticos.
- Desarrollo de iniciativa y autonomía generando interés por aprender creando ambientes adecuados para los estudiantes.
- Desarrollo del sentido crítico, para que los estudiantes investiguen y apliquen los conocimientos generando opiniones y resolviendo problemas.
- Desarrollar hábitos éticos, sostenibles y ecológicos mediante la innovación en los contenidos y en la forma que se imparte y aprende la asignatura.
- Favorece a la integración y relación de todos los estudiantes atendiendo las necesidades educativas especiales desarrollando la asignatura.
- Mejorar el ambiente con los estudiantes y las interacciones con ellos, fluidez y cercanía con ellos.
- Involucrar a los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos, conectándolos a la tecnología e innovación de los aprendizajes.
- Ayudar a los estudiantes que logren cumplir objetivos y competencias necesarias al contexto real y actual al que se enfrentan.
- Mejora del proceso evaluativo de la enseñanza y los aprendizajes del estudiante.
- Promover la relación y el trabajo eficiente que hay entre la educación física y otros contenidos de otras disciplinas de aprendizaje.

Los estudiantes, docentes y administrativos reciben beneficios del uso de las herramientas tecnológicas en los Centros Educativos, según Cabero, Salinas, Duarte y

Domingo (2000), existen aportaciones que ayudan a la enseñanza en el desarrollo de contenidos y se detallan a continuación:

- Romper barreras de espacio y tiempo entre el profesor y el estudiante, tomando en cuenta el internet como medio principal para el desarrollo de contenidos de la asignatura.
- Flexibilidad en los métodos de enseñanza y en el desarrollo de los contenidos, cada docente puede elegir y acomodar las herramientas necesarias a cada uno de ellos.
- Las instituciones pueden ampliar las ofertas educativas a los estudiantes utilizando esto, como mejora a la calidad educativa que reciben.
- Fomenta el autoaprendizaje y el aprendizaje cooperativo, donde el estudiante es el encargado de investigar y desarrollar temáticas por sí solo, sean externas a la asignatura o relacionadas a ella.
- El aprendizaje por medio de la tecnología puede adaptarse a los medios, características y necesidades que el estudiante tenga teniendo en cuenta también la naturalidad de las asignaturas.
- Resalta que el aprendizaje puede ser también a largo plazo, no solamente para una actividad sino también para la vida.
- Interacción entre los estudiantes independientemente de las necesidades educativas especiales que puedan tener, se pueden adecuar al desarrollo de la asignatura y realizarla de forma inclusiva.

Capítulo 3: Metodología

La investigación tiene como objeto de estudio conocer las experiencias de aprendizaje utilizando plataformas como herramienta tecnológica en el desarrollo de la asignatura de Educación Física, para llevar a cabo este proceso se utilizará el enfoque cualitativo, el cual permite un profundo análisis y reflexión. Esta investigación se sustenta a partir de una revisión bibliográfica y documental.

Para el desarrollo de la investigación se ha tomado como referencia el Colegio Bautista de San Salvador, para obtener información se tomará en cuenta a todos los docentes de la especialidad de Educación Física. Con la información que se obtenga se realizará un estudio de los resultados obtenidos, el cual consiste en analizar, interpretar y emitir juicios de valor con el fin de identificar las diversas herramientas tecnológicas que utilizan para el desarrollo de las clases en el área de Educación Física.

La investigación que se llevará a cabo se basará en el paradigma interpretativo que corresponde al enfoque cualitativo. Dicho enfoque permitirá un análisis explicativo e interpretativo de las herramientas tecnológicas que se implementan y que permita la toma de decisiones a partir de los resultados determinados en la aplicación de los instrumentos, estos instrumentos serán guías de entrevista y cuestionarios en formato de escala de valoración que será aplicado a los docentes de dicho centro educativo.

El paradigma interpretativo dirige su estudio en aspectos no observables, no medibles y sin vínculos numéricos, sino más bien a aspectos cualitativos, humanistas, naturistas y fenomenológicos interpretando y evaluando la realidad del objeto de estudio. El propósito de este es terminar en la elaboración de una descripción y caracterización que lo

identifican e individualizan centrándose en el sujeto y objeto de estudio siendo dinámica, múltiple y holística (Rivera, 2010, p.5). Este paradigma no pretende medir la realidad, sino percibir e interpretarla, por lo que permite ser cambiante sin separar a los individuos del contexto y su conducta.

Además, la investigación cualitativa tiene como objeto el desarrollo de conceptos que ayudarán a comprender la importancia del objeto de estudio a través de las interpretaciones, experiencias y opiniones de los participantes.

La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto, como suceden las cosas interpretándose de acuerdo a los significados que tiene para los involucrados. Según Watson-Gegeo (1982, citados por Pérez, 2001) “consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables”. Se involucra lo que los participantes transmiten de acuerdo a sus experiencias, vivencias, creencias, pensamientos y actitudes así como las expresan ellos mismos ante una situación problema.

Taylor y Bogdan (1986) plantean que en la investigación cualitativa, es importante tener en cuenta los siguientes aspectos: el investigador pone en práctica la perspectiva holística, ve el contexto como un todo integrado, siendo este el instrumento de medida de la investigación. Además, se muestran sensibles a los efectos que causan en el objeto de estudio comprendiendo el marco en el que se encuentran.

La entrevista está estructurada con preguntas cerradas y abiertas, las cuales proporcionan elementos necesarios para diseñar la propuesta de mejora. La experiencia personal de cada docente será elemento clave e importante, ya que se pretende identificar

las diversas herramientas tecnológicas que utilizan en el desarrollo del currículo de Educación Física.

La entrevista en la investigación cualitativa “permite la recopilación de información detallada en vista de que la persona que informa comparte oralmente con el investigador aquello concerniente a un tema específico o evento acaecido en su vida” (Fontana y Frey, 2005). Esta es una técnica de gran utilidad que se utiliza para recopilar datos de forma directa e interactiva con la intención de cumplir un objetivo para la investigación mediante la realización de cuestionarios que facilitan la intencionalidad.

González (2020) establece que el cuestionario “es un instrumento de recolección de datos que consiste en un conjunto de preguntas presentadas y enumeradas en una tabla y una serie de posibles respuestas que el encuestado debe responder”. Las respuestas no se pueden clasificar en correctas o incorrectas, simplemente van orientadas a la recolección de información valiosa para la investigación. Además, las preguntas se deben formular de manera sencilla, que le permite al encuestado responder en el menor tiempo posible. Este instrumento debe cumplir con los requisitos de validez y confiabilidad antes de ser aplicado (Hurtado, 2000).

3.1 Participantes

La población sobre la cual se realizará la investigación está conformada 4 docentes de la Especialidad de Educación Física, los docentes de esta área atienden los niveles de Educación Parvularia hasta Educación Media, se les aplicará el instrumento, debido que la población de docentes a estudiar es muy poca no se ha establecido ningún tipo de muestreo.

Por lo cual consiste en un muestreo no probabilístico por conveniencia dado la accesibilidad y las características necesarias que permiten lograr resultados confiables y que además ha sido considerada la población total.

3.2 Instrumentos

Con el fin de obtener una visión clara, precisa y general de lo que se quiere recolectar información referida a las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para el desarrollo de las clases a través de la aplicación de un instrumento.

Para el análisis de las herramientas tecnológicas utilizadas en el desarrollo de las clases de Educación Física se utilizará un instrumento, el cual tendrá dos secciones: uno consiste en una guía de análisis con escala de valoración descriptiva y el otro en una guía de entrevista con preguntas abiertas.

La escala de valoración tendrá una escala de Likert. Ésta es una escala psicométrica utilizada principalmente en la investigación para la comprensión de las opiniones y actitudes de una persona. Estas escalas permiten determinar el nivel de acuerdo o desacuerdo de los entrevistados.

Según Briones (1995) “la escala de Likert mide actitudes o predisposiciones individuales en contextos sociales particulares. Se le conoce como escala sumada debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtiene mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem”

Generalmente se realizan 5 opciones de respuesta, dos negativas una intermedia y dos positivas para dar diferentes opciones al entrevistado. Las respuestas a las preguntas

son diseñadas para dar una respuesta precisa con las escalas de valoración: Totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, indeciso, de acuerdo, totalmente de acuerdo.

Esta escala se clasifica en ordinales, permite ordenar los objetos de investigación aunque no se permita clasificar a los individuos en función del grado que poseen, es decir, se ordena pero no se dispone de una unidad de medida para ellos. (Ospina et all., 2003)

El instrumento que nos servirá para llevar a cabo la investigación será un cuestionario dirigido a docentes del área de Educación Física, para ello se harán visitas al Colegio Bautista de San Salvador. El cuestionario consta de 15 preguntas cerradas y 10 preguntas abiertas, se utilizará la siguiente matriz donde se definirán los indicadores, esto permitirá una organización de las líneas de trabajo que se pretenden ejecutar y así obtener información necesaria de la experiencia de aprendizaje utilizando plataformas de aprendizaje como herramienta en el desarrollo de la asignatura de Educación Física.

Tabla 1

Matriz de investigación

Problema	Objetivos	Variables	Indicadores
<p>Pregunta general</p> <p>¿Cómo es la experiencia de aprendizaje que se obtiene en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas</p>	<p>General</p> <p>Describir la experiencia de aprendizaje en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Experiencias de aprendizaje</p>	<p>Metodología de enseñanza</p> <p>Plataformas</p>

<p>para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física?</p> <p>Preguntas específicas</p> <p>¿Cuáles son las características de la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de educación física para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?</p> <p>¿Cómo influyen los tipos de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación física?</p>	<p>asignatura del Currículo Nacional de Educación Física.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar las características de la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de educación física para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.</p> <p>Determinar los tipos de herramientas tecnológicas y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación física.</p> <p>Diseñar una propuesta para los docentes en la</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Currículo Nacional</p>	<p>digitales</p> <p>Criterios o formas para evaluar</p> <p>Secuencia de actividades</p> <p>Prácticas deportivas</p> <p>Enfoque de la asignatura</p> <p>Desarrollo de</p>
---	---	--	--

	utilización de plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas para que fortalezcan sus habilidades y las apliquen con sus estudiantes del Colegio Bautista de San Salvador.		competencias
--	--	--	--------------

El instrumento de recolección de datos es sin lugar a duda una parte importante de la investigación a estudiar. Para indagar sobre el tema se utilizó el cuestionario, el cual se diseñó en estricto apego a la línea de trabajo.

Una vez que fue elaborado el instrumento, se aplicó a los agentes educativos para la validación, con esto se pretende tener certeza que al momento de aplicar los instrumentos al grupo de docentes seleccionados sean claros y objetivos.

Aspectos que fueron validados

- Contenidos de las preguntas (Nivel de comprensión)
- El tiempo de respuesta del instrumento
- Cantidad de reactivos

Una vez validado el instrumento de investigación por expertos en el área de Educación se realizaron los ajustes necesarios y la reproducción de estos.

- Como primer paso se modificó la parte de las indicaciones generales del instrumento.
- Fue validado por dos docentes de la especialidad de Educación Física y el Subdirector de primaria emitiendo opiniones de replanteamiento en el ítem número 12.
- Se realizaron modificaciones en el primer apartado del cuestionario dejando cada reactivo como afirmación.
- En la primera parte del instrumento se agregaron las valoraciones para que aparezca el título de la tabla en cada hoja que contienen los ítems.
- Se tomó a bien identificar el rango de edades en los que se encuentran los participantes de la investigación.

La investigadora se encargó de realizar la gestión con la directora del Colegio Bautista de San Salvador, además se explicó la dinámica de trabajo que se realizaría al asistir a la institución. Al mismo tiempo se acordaron fechas y horarios específicos de visita. De esta manera se visitará a cada y se aplicará el cuestionario.

3.3 Estrategia de análisis de datos

Para llevar a cabo el análisis de la información se hará una descripción por cada indicador, a través de tablas de doble entrada, estos datos permitirán dar respuesta a los objetivos de investigación.

En los aportes que serán obtenidos a través del cuestionario aplicado a los docentes del área de Educación Física permitirá hacer un análisis por cada pregunta, retomando aspectos en común en cada uno de los reactivos.

Los datos recolectados estarán plasmados en una tabla de doble entrada en la cual serán agrupadas las preguntas según el indicador a la que corresponda generando un análisis por pregunta y un análisis común por categoría.

Como señala Sánchez (2018) las tablas de doble entrada “son tablas de registro, recopilación y análisis de datos compuestas a partir de dos ejes uno vertical y el otro horizontal que sirven para organizar y comparar una gran cantidad de información de una manera rápida”. (p.108) Sirven además para organizar cantidades grandes de información donde la función principal es la posibilidad de una lectura rápida de los datos recopilados, por lo tanto, el éxito de ella depende de la selección, organización y análisis de los mismos.

La cantidad de ejes verticales y horizontales de la matriz generan una cuadrícula cuya extensión dependerá del número de datos recolectados. En la primera columna y el primer renglón deben ordenarse los conceptos, palabras clave, categorías, gráficos e imágenes contenidas en la parte teórica de la investigación y a partir de los cuales se llevará a cabo el análisis de datos. (Sánchez, 2018, p.108)

Capítulo 4: Análisis y discusión de resultados

Este capítulo presenta información cualitativa sobre el estudio de Experiencias de aprendizaje utilizando plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas en el desarrollo de las asignaturas del Currículo Nacional (Educación Física). Estudio de casos: área urbana. Asimismo, la información se organiza en tablas de doble entrada correspondiente a la entrevista a docentes de la especialidad de Educación Física, el cuál recopila los insumos necesarios para llevar a cabo la investigación. A través de la entrevista

que se realizó a cuatro docentes del Colegio Bautista de San Salvador de la especialidad de Educación Física, se obtuvieron los resultados a los siete indicadores.

La recopilación de resultados está plasmada en una matriz que detalla cada indicador, estos indicadores son: metodología de la enseñanza, plataformas digitales, criterios o formas para evaluar, secuencia de actividades, prácticas deportivas, enfoque de la asignatura, desarrollo de competencias. Asimismo, se enlista cada elemento que se llevará a cabo en la matriz para el análisis de los resultados.

- Respuesta de los docentes
- Análisis de los resultados por cada reactivo
- Análisis de los resultados por cada indicador.

Con esta matriz se brindarán los resultados del instrumento aplicada a los docentes, los cuales han sido insumos necesarios para llevar a cabo la investigación.

4.1 Descripción e interpretación de los resultados

La siguiente matriz corresponde al análisis de la entrevista aplicada a los cuatro docentes de la especialidad de Educación Física.

Tabla 2

Análisis del indicador metodología de la enseñanza.

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
Desarrolla la planificación de sus clases teniendo en cuenta las características y	Totalmente de acuerdo (2 personas respondieron este	Todos los docentes del área de Educación Física están conscientes que dentro de un proceso educativo se

necesidades de los estudiantes según la modalidad en la que se imparte, generando experiencias de aprendizaje satisfactorias en los estudiantes.	criterio) De acuerdo (2 personas respondieron este criterio)	deben realizar las planificaciones de acuerdo a la realidad y necesidades de los estudiantes para generar experiencias positivas de aprendizajes y a su vez de forma significativa.
La dedicación del docente para llevar a cabo las experiencias de aprendizaje virtual es superior a la de las experiencias de aprendizaje presencial.	De acuerdo (1 persona respondió este criterio) Indeciso (2 personas respondieron este criterio) En desacuerdo (1 persona respondió este criterio)	Cada nivel presenta sus necesidades y dedicación de los docentes según la modalidad en la que trabajan, también varía en los contenidos a desarrollar ya que en algunas ocasiones las clases en modalidad virtual se suspenden por la necesidad de materiales especiales y el espacio. En tercer ciclo no se desarrollan todos los contenidos que el Ministerio de Educación requiere de forma virtual por la integración de la práctica de algunos deportes por lo que se suspenden las clases.
Realiza actividades que motiven y promuevan el aprendizaje en los estudiantes dentro de la asignatura de Educación Física haciendo uso de recursos tecnológicos.	Totalmente de acuerdo (1 persona respondió este criterio) De acuerdo (1 persona respondió este criterio) Indeciso (2 personas respondieron este criterio)	En la asignatura de Educación Física, mayormente los contenidos necesitan la parte práctica, por lo que los docentes se ven limitados a la utilización de recursos tecnológicos, sin embargo, en modalidad virtual se hacen uso de ellos. Es poco frecuente además, que los docentes dejen tareas que involucren la tecnología por la misma costumbre de no realizarlos dentro de la materia.
¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utiliza para realizar la planificación y desarrollo de las clases?	1. Computadora 2. Microsoft Word y Excel. 3. Computadora, celular, cámara, Microsoft Word. 4. Microsoft Word	Generalmente en Educación Física los docentes utilizan lo básico para desarrollar sus clases, sin involucrar más herramientas ni programas que refuercen el contenido a desarrollar, y si en algún momento se utilizan, es para comunicarse con los estudiantes en modalidad virtual.
¿Qué estrategias de enseñanza aplica en el	1. Principio de realidad del juego y	Cada docente tiene la libertad de ejecutar las estrategias necesarias en su

desarrollo de los contenidos de Educación Física según el nivel académico que esté impartiendo?	fundamentación teórica. 2. Trabajo individualizado por el tipo de deporte. 3. Simulación, asociación, motivación, práctica y competencia. 4. Teórico - práctico; en lo práctico: explicación, demostración y ejecución.	clase de Educación Física según la realidad en la que se encuentren sus estudiantes y así adaptar los contenidos con ejercicios, juegos y actividades según cada nivel que está impartiendo.
---	--	--

Análisis del indicador: **Metodología de la enseñanza**

Dentro del proceso educativo, todo docente debe identificar la realidad en la que se encuentran sus estudiantes, las dificultades y fortalezas para adecuar el desarrollo de contenidos con los métodos pedagógicos que más se acoplen al contexto, redactando metas y objetivos claros con el fin de generar una experiencia de aprendizaje que se base de la creatividad, didáctica, innovación e integración de la tecnología utilizando esta última como apoyo de la parte práctica de los temas involucrados en el Currículo Nacional.

Según González (2014), los medios de enseñanza, como los métodos, son expresión de imaginación, originalidad y audacia del profesor al seleccionar los más propicios para la estimulación del pensamiento creador de los estudiantes. Se considera importante también, hacer un uso adecuado de los medios audiovisuales dispuestos en las escuelas para apoyar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y así hacerlo más dinámico y productivo. (p.5)

En la Educación Física se contemplan diferentes aspectos en la metodología de enseñanza para despertar el interés con actividades cognitivas, motivar a los estudiantes y aplicar de forma correcta cada contenido, entre ellos están las estrategias que el docente utiliza para las clases, principios metodológicos aplicados a cada temática, estilos de enseñanza y el juego como recurso básico de aprendizaje. La importancia de dichas estrategias de aprendizaje no sólo entrenan la capacidad de aprender y resolver problemas, sino que esto en sí mismo implica el desarrollo intelectual del estudiante, la potencialización de sus habilidades, entendiéndose éstas como estructuras flexibles y susceptibles de ser modificadas e incrementadas según el desarrollo de los contenidos de la asignatura.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3

Análisis del indicador Plataformas digitales

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
Al involucrar las plataformas digitales en la asignatura de Educación Física, se le facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.	De acuerdo (4 personas respondieron este criterio)	Aunque la Educación Física sea una asignatura práctica, las plataformas digitales pueden ayudar al desarrollo de los contenidos, siendo parte del mismo o como apoyo fuera de la clase.
Está de acuerdo en la implementación de plataformas digitales dentro de la asignatura de Educación Física que usted imparte en la Institución.	Totalmente de acuerdo (1 persona respondió este criterio) De acuerdo (3 personas respondieron este criterio)	Es necesario actualizar e innovar en el área de educación física para un mayor desarrollo integral de los estudiantes aprendiendo de varias formas utilizando recursos tecnológicos y materiales que complementen y apoyen el proceso.
¿Cuál es la plataforma digital que utiliza con los estudiantes para impartir la clase de Educación Física?	1. Google Classroom y Google Meet. 2. Google Classroom para actividades. 3. Classroom 4. Google Classroom	Dentro de la institución todas las actividades virtuales y de contenido, únicamente se desarrollan por Google Classroom que es lo más común por las capacitaciones que ha brindado el MINEDUCYT.
<p>Análisis del indicador: Plataformas digitales</p> <p>Una plataforma digital es un modelo de negocios habilitado por la tecnología que crea valor al facilitar intercambios entre dos o más grupos interdependientes. Las plataformas se construyen sobre infraestructura compartida e interoperable, son intensivas en datos y se caracterizan por las interacciones entre diferentes grupos de usuarios. (CEPAL, 2018)</p> <p>Las plataformas digitales facilitan la realización de varias actividades virtuales dentro del mismo espacio supliendo las necesidades de los usuarios con dependencia de la clasificación de ellas.</p> <p>Al inicio de la pandemia del Covid-19 las plataformas digitales, en especial en el ámbito educativo, empezaron a solucionar la necesidad de continuar con las actividades académicas</p>		

por lo que los docentes se vieron obligados a capacitarse y actualizarse en la utilización de recursos tecnológicos para guiar a los estudiantes y terminar el año escolar adaptando todos los contenidos de las asignaturas de forma virtual.

Actualmente, donde se trabajan en varias modalidades, es muy importante el manejo de las plataformas digitales dentro del ámbito educativo, pues facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y permite de forma remota comunicarse, desarrollar contenidos, realizar varias actividades por medio de programas o aplicaciones.

En el área de Educación Física se pueden adecuar las clases ya sean presenciales o virtuales utilizando plataformas virtuales que apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje, en tal caso las clases sean presenciales las plataformas para dar continuidad a los contenidos mediante tareas y actividades pueden ser Moodle o Canvas. Y en las clases virtuales, el desarrollo puede ser mediante la utilización de Microsoft Teams o en ambas modalidades utilizar las funciones de Google Classroom, además de utilizarlo para comunicarse con los estudiantes.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4

Análisis del indicador Criterios o formas de evaluar

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
Está de acuerdo en el uso de herramientas tecnológicas para la realización de tareas de los contenidos vistos en la clase de Educación Física.	Totalmente de acuerdo (1 persona respondió este criterio) De acuerdo (3 personas respondieron este criterio)	El uso de las herramientas tecnológicas para tareas dentro del área de Educación Física puede facilitar el aprendizaje ya que existe una amplia aplicación dependiendo del nivel y de los contenidos que se desarrollen como conocimiento previo, desarrollo o finalización de ellos.
Se puede incluir el uso de las plataformas digitales en el proceso evaluativo de la asignatura de Educación Física en las modalidades	De acuerdo (3 personas respondieron este criterio) Indeciso (1 persona respondió este criterio)	En su mayoría pueden aplicarse a contenidos teóricos-prácticos y dependiendo del nivel en que se vaya a desarrollar. Posibilita al docente a ser creativo e innovador para

presenciales o virtuales.		desarrollar los diferentes tipos de evaluaciones, dentro de la asignatura pueden ser diagnóstica, sumativa o formativa.
Según el nivel académico en el que imparte sus clases de Educación Física, las herramientas tecnológicas pueden ser parte de las evaluaciones sumativas del proceso de aprendizaje de los estudiantes.	De acuerdo (4 personas respondieron este criterio)	Cada nivel tiene su complejidad en el desarrollo de contenidos, por lo tanto en la asignatura de educación física el proceso de evaluación sumativa va encaminado a la parte práctica, sin embargo, cada docente puede implementar y adecuar la tecnología a las necesidades de la clase y adaptarlas a los recursos de los estudiantes.
<p>Análisis del indicador: Criterios o formas para evaluar</p> <p>Los criterios de evaluación son los principios, normas o ideas de valoración en relación a los cuales se emite un juicio valorativo sobre el objeto evaluado. Deben permitir entender qué conoce, comprende y sabe hacer el estudiante, lo que exige una evaluación de sus conocimientos teóricos, su capacidad de resolución de problemas, sus habilidades orales y sociales, entre otros aspectos (García, 2010, p.81).</p> <p>El proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes en la asignatura de educación física, debe ser sistemático, diagnosticando las habilidades y capacidades que posee cada uno y adaptar las actividades de acuerdo a los resultados para la mejora de ellos. Usualmente el proceso evaluativo de esta asignatura se realiza de forma tradicional, sin enfocarse en el aprendizaje como tal y en el desarrollo motriz de los estudiantes, es por eso que los docentes de una institución deben planificar y ejecutar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales según el avance obtenido de las clases. Estos contenidos pueden desarrollarse en su mayoría de forma práctica y dependiendo de la temática incluir la teoría según el nivel educativo en el que se trabaje incluyendo los recursos tecnológicos que en la actualidad se utilizan, los criterios de evaluación pueden llegar a ser muy amplios es por eso que se concretan en los indicadores de logros que permiten guiar a los docentes en el proceso.</p>		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5

Análisis del indicador Secuencias de actividades

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
Realiza una secuencia de actividades en el desarrollo de los contenidos generando una experiencia de aprendizaje significativa en los estudiantes.	Totalmente de acuerdo (2 personas respondieron este criterio) De acuerdo (2 personas respondieron este criterio)	Es importante guiarse de los programas de estudios establecidos por las autoridades educativas, todo con el fin de llevar un orden de desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en el campo de la educación física, siendo indispensable tener una secuencia de actividades a desarrollar en el año y dentro de cada clase.
<p>Análisis del indicador: Secuencia de actividades</p> <p>Programas escolares y secuencias de aprendizaje y actividades se construyen con principios que articulan una serie de saberes y experiencias provenientes de diversas disciplinas educativas. Es factible construir secuencias didácticas desde alguno de los enfoques de competencias en la asignatura (Díaz, 2013).</p> <p>Algunos docentes desarrollan las actividades desde una visión de competencias como productos, centrados en los desempeños y resultados, no debemos obviar que las competencias también son procesos y, que un enfoque de procesos es más pertinente para la realidad educativa y más congruente con una posición de la nueva didáctica. De esta manera la construcción de secuencias didácticas desde un enfoque de competencias significa un reencuentro entre lo didáctico y esa visión de procesos.</p> <p>La secuencia de actividades en el ámbito de la Educación Física se muestra indispensable, ya que presenta un orden o una guía que permite al docente desarrollar sus contenidos y al estudiante descubrir nuevos aprendizajes independientemente del nivel y de la dificultad con el fin de generar experiencias de aprendizaje en cada uno de ellos.</p>		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6

Análisis del indicador Prácticas deportivas

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
Dentro de las prácticas deportivas, se puede integrar la tecnología como aprendizaje en los estudiantes del nivel académico al que imparte.	Totalmente de acuerdo (2 personas respondieron este criterio) De acuerdo (2 personas respondieron este criterio)	En las prácticas deportivas la tecnología puede integrarse con la finalidad de desarrollar en los estudiantes, nuevas experiencias de conocimiento que los enfoque al deporte que están realizando, quedando a la creatividad del docente la forma de aplicación para cada nivel y tipo de deporte a implementar.
<p>Análisis del indicador: Prácticas deportivas</p> <p>Posso (2018) menciona que un bloque curricular de Prácticas Deportivas se debe desarrollar desde la mitad del nivel de Educación Básica, es decir a partir de los nueve años, debido a que se considera que a esa edad se ha terminado de consolidar las capacidades perceptivo motrices, pudiendo trabajar en lo técnico- táctico de los diferentes deportes.</p> <p>Las prácticas deportivas son necesarias dentro de cualquier proceso educativo, ya que son beneficiosas para la salud, el desarrollo y mejoramiento de las capacidades físicas de cada persona, combate muchas enfermedades y disminuye el estrés, por lo tanto mejora la concentración y el nivel académico de los estudiantes aumenta. Estas van enfocadas al ámbito competitivo y de entrenamiento sistemático. Con el inicio de la pandemia del Covid-19, muchas personas se adaptaron al manejo de la tecnología, siendo esto un avance ya que es una herramienta de apoyo según las edades a desarrollar. Cada vez más la tecnológica avanza, y en el ámbito deportivo existen muchas formas de implementarlas, desde vídeos hasta controles fisiológicos dentro de los entrenamientos.</p>		

Fuente: elaboración propia.

Tablas 7

Análisis del indicador enfoque de la asignatura

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
Está de acuerdo en la integración de la tecnología en el ámbito de la Educación Física.	Totalmente de acuerdo (2 personas respondieron este criterio) De acuerdo (2 personas respondieron este criterio)	La tecnología puede ser de gran ayuda al desarrollo de los estudiantes dentro de la asignatura de Educación Física utilizándose de forma correcta en los contenidos y adecuándola a los recursos que se tienen para ello.
Participaría en el desarrollo de una propuesta del uso de la tecnología para adecuar el desarrollo de las clases de Educación Física.	Totalmente de acuerdo (3 personas respondieron este criterio) De acuerdo (1 persona respondió este criterio)	Muchas veces la importancia que las instituciones le dan a la actualización docente es muy poca y cuando se desarrollan los contenidos surgen necesidades o ideas que podrían favorecer el aprendizaje de los estudiantes y que la Educación Física genere un valor más alto para todos.
Los docentes deben actualizarse y capacitarse para aprovechar los recursos didácticos que ofrece la tecnología dentro de la educación.	Totalmente de acuerdo (3 personas respondieron este criterio) De acuerdo (1 persona respondió este criterio)	En toda institución los docentes deben estar constantemente en actualización y capacitación, uno de esos aspectos importantes es la utilización de la tecnología en el área de Educación Física por medio de los recursos didácticos que actualmente tenemos.
¿En qué tipo de modalidad educativa está trabajando actualmente?	1. Presencial 2. Presencial 3. Presencial, semipresencial y virtual. 4. Presencial, semipresencial y virtual.	Debido a la pandemia del Covid-19, las instituciones se han acoplado a la nueva realidad donde muchos estudiantes se encuentran en modalidad virtual, semipresencial y la que siempre se ha realizado en modalidad presencial, en todas las opciones es importante hacer uso de la tecnología teniendo en cuenta el nivel académico a implementar.
¿Qué beneficios obtiene al	1. Aprendizaje más gráfico	El uso de la tecnología dentro de la

<p>usar la tecnología en la Educación Física?</p>	<p>2. Favorece el aprendizaje autónomo y permite el desarrollo intelectual de los estudiantes.</p> <p>3. Facilidad para llegar a los estudiantes hasta su hogar y ejecutar la asignatura. Se amplía el campo para poder obtener información sobre la asignatura.</p> <p>4. Más herramientas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilidad para desarrollar clases en modalidad virtual.</p>	<p>asignatura de Educación Física genera muchos beneficios si se usan adecuadamente, uno de los más importantes es la facilidad de comunicarse y de desarrollar las clases de modalidad virtual y semipresencial. Además de apoyar con material didáctico cada contenido que se realiza ya sea por medios audiovisuales o tareas realizadas utilizando herramientas o aplicaciones tecnológicas.</p>
<p>¿Qué dificultades le genera utilizar la tecnología en la Educación Física?</p>	<p>1. Costumbre de los estudiantes.</p> <p>2. Falta de compromiso de los estudiantes y padres por ser una asignatura práctica.</p> <p>3. La conexión y acceso a internet suele ser muy inestable en algunos casos.</p> <p>4. No tener el espacio de práctica adecuado.</p>	<p>Como todo proceso, siempre existe la posibilidad de presentar dificultades que afecten el desarrollo de las clases, el más común es la falta de disciplina, seriedad y compromiso de cumplir con las actividades que se deben desarrollar. Otro aspecto que ocurre es la conexión inestable de algunos que les impide la continuidad de las clases o actividades de la asignatura.</p>
<p>Análisis del indicador: Enfoque de la asignatura</p> <p>Un enfoque de aprendizaje es la ruta preferente que sigue un individuo en el momento de enfrentar una demanda académica en el ámbito educativo; está mediado por la motivación del sujeto que aprende y por las estrategias usadas. Siendo el aula de clase principalmente el espacio donde suceden estos eventos, allí han surgido numerosas investigaciones en torno a las relaciones de aprendizaje y de enseñanza que se dan entre los estudiantes y los docentes como actores principales del acto educativo (Soler et al, 2018).</p> <p>El Ministerio de Educación de El Salvador (2008) plantea que dentro del Programa de Estudio de Educación Física de nuestro país, se presenta una orientación curricular constructivista, humanista y socialmente comprometida, incorporando la visión de desarrollo de competencias según los planteamientos propuestos para su desarrollo.</p>		

El enfoque de la Educación Física se centra en la exploración y vivencias de experiencias motrices y de aprendizajes de forma lúdica. El desarrollo de las mismas va de la mano de los medios y recursos didácticos que el docente implementa en sus clases, actualmente existe la integración de la tecnología como apoyo muy importante en la nueva realidad para trabajar de diferentes modalidades según contenidos curriculares.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 8

Análisis del indicador Desarrollo de competencias

Preguntas	Respuesta de los docentes entrevistados	Análisis de los resultados obtenidos
La tecnología que existe actualmente en la Institución educativa, es suficiente para lo que demanda la actualidad en el desarrollo de competencias de los estudiantes.	De acuerdo (2 personas respondieron este criterio) Indeciso (2 personas respondieron este criterio)	Por la demanda de espacio para la clase de Educación Física, en algunas ocasiones puede volverse difícil contar con el equipo tecnológico necesario porque se realizan frente a computadoras de escritorios que están en aulas pequeñas y sin mucho material didáctico. Para las actividades o exámenes teóricos puede ser suficiente el equipo básico que se pueda tener.
Está de acuerdo en el uso de la tecnología como parte del desarrollo de competencias de los estudiantes en la Educación Física.	Totalmente de acuerdo (2 personas respondieron este criterio) De acuerdo (1 persona respondió este criterio) Indeciso (1 persona respondió este criterio)	El uso eficiente de la tecnología dentro de la Educación Física puede ayudar al desarrollo de competencias, ya que reúne saberes que van involucrados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, algunas de ellas en comunicación, matemática, cultura, autonomía, conocimiento, entre otros. Todo esto utilizando juegos o actividades físicas para generar un entorno agradable de experiencias de aprendizaje.
¿Posee alguna capacitación que integre la tecnología y el uso de herramientas tecnológicas en la	1. No 2. No 3. No 4. Si, Uso y gestión de	El docente debe desarrollar habilidades y competencias necesarias para la ejecución de contenidos y contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de

educación? ¿Cuál/es?	Google Classroom	los estudiantes y en la actualidad es necesario estar capacitado en el área de tecnología utilizándose como medio de apoyo, algunos docentes aprenden empíricamente, sin embargo, el MINED capacita a docentes para el uso de Google Classroom para que sean ellos la guía de los estudiantes.
Durante su formación académica, ¿qué tipos de herramientas tecnológicas utilizó asociándolas a la Educación Física?	1. Computadora 2. Microsoft Office, Prezi, Teams, Drive, Canva y Youtube. 3. Aula virtual 4. Prezi, Microsoft Office y editores de videos.	Para ser un facilitador para los estudiantes en el uso de la tecnología, es importante que desde la formación, los docentes adquieran conocimientos básicos para implementarla e integrarla al desarrollo de contenidos.
¿Qué tipo de recursos tecnológicos brinda la institución para el desarrollo de los contenidos?	1. Computadora y cámara 2. Computadora, cámara, bocinas e internet. 3. Computadora, internet, cámara, salón (aula para la asignatura). 4. Computadora, cámara, bocinas y proyectores.	La institución brinda a los docentes los recursos básicos para que realicen todo el proceso de enseñanza aprendizaje, ya sea equipo tecnológico y una plataforma donde se comunican constantemente con los padres de familia y algunos de ellos reciben sus clases.
<p>Análisis del indicador: Desarrollo de competencias</p> <p>El desarrollo de competencias, en conjunto son sus aptitudes, actitudes, conocimientos, habilidades y destrezas, que les permiten desarrollar con un alto nivel de excelencia gran parte de sus actuaciones (EUSA, 2018).</p> <p>Ser competentes en el ejercicio de nuestras obligaciones o desempeñando un papel implica actuar para conseguir resultados, pensar para elegir las acciones más adecuadas a la situación y de acuerdo a los resultados perseguidos, y pensar y actuar con eficacia para disponer de los conocimientos, habilidades y motivación necesarias que los hagan capaces de acometer y resolver problemas y conseguir resultados.</p> <p>La educación de calidad actualmente va de la mano con el desarrollo de competencias, debido a las exigencias de la nueva realidad, es necesario formar a estudiantes capaces de enfrentar los retos que se les presenten, y la tecnología es un medio o recurso que se puede utilizar para</p>		

apoyo en las experiencias de aprendizaje y en el desarrollo de habilidades y capacidades de cada uno de ellos.

En El Salvador se desarrollan competencias que están definidas en el programa de estudio de Educación Física por el MINED (2008) y que cada docente debe lograr adecuándolas al nivel académico en el que se encuentren:

- **Comunicación corporal**

Implementa el conocimiento y la percepción del cuerpo y las funciones físicas, psicológicas y sociales de la persona.

- **Movimiento y salud**

Centrada en el equilibrio, aspectos sensoriales y perceptivos, promoviendo la salud preventiva y la motricidad consciente de cada uno.

- **Aptitud física y deportiva**

Se desarrollan las propiedades anatómicas y fisiológicas innatas del individuo, potenciando el desempeño sociocultural de cada estudiante. Presenta también atención a la diversidad entre los educandos. En esta competencia se facilita la práctica de algunas modalidades deportivas ya sea grupal o individual.

Fuente: elaboración propia.

Capítulo 5: Conclusiones y propuesta de mejora

5.1 Conclusiones

En este apartado se reflexiona a partir de los hallazgos encontrados en los instrumentos aplicados a los docentes del Colegio Bautista de San Salvador, sobre el tema experiencias de aprendizaje utilizando plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas en el desarrollo de las asignaturas del Currículo Nacional (Educación Física) Estudio de casos: área urbana, y para dar respuesta al cumplimiento de los objetivos planteados en esta investigación.

El objetivo general de esta investigación consiste en describir la experiencia de aprendizaje en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física. Dentro de estas experiencias de aprendizaje, Fernández et al (2016) sugieren la integración de estilos de enseñanza de acuerdo a las necesidades que cada uno de los estudiantes, todos esos necesitan cierto nivel didáctico, metodologías activas, nuevas tecnologías y dinámicas dentro del contexto práctico, la actividad física, juego y deporte.

Partiendo de ese objetivo se obtiene la primera pregunta que guió el inicio de la investigación **¿Cómo es la experiencia de aprendizaje que se obtiene en la utilización de plataformas como herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura del Currículo Nacional de Educación Física?** Se concluye que las plataformas digitales influyen y contribuyen en el aprendizaje de los estudiantes a través de las diversas actividades que generan los docentes para lograr el desarrollo de competencias, además, las instituciones educativas están comprometidas para generar espacios en los cuales los estudiantes y docentes puedan adaptarse a la nueva modalidad virtual, esto permitirá seguir desarrollando las habilidades que poseen los estudiantes y docentes, así se logrará avanzar en la calidad de la educación.

Autores como Gallo (2022) y Díaz (2009) plantean que las plataformas digitales han evolucionado durante los años para ser un recurso de apoyo en las diferentes asignaturas, adaptándose a las necesidades reales de innovación y cambio de los entornos de aprendizaje, actualmente están funcionando para la continuidad educativa por la pandemia del Covid-19. Estas plataformas permiten que los estudiantes y docentes de las instituciones mejoren la calidad educativa aprovechando los beneficios que presenta para la nueva

realidad mediante las teorías de aprendizaje adecuadas a cada asignatura. Además, Carillo (2021) hace referencia sobre las dos aplicaciones más esenciales de las plataformas digitales que son la educación a distancia y el complemento de la educación presencial para cada asignatura, donde los docentes encuentran una gran cantidad de herramientas tecnológicas para crear espacios con los estudiantes y hacer de forma creativa una continuidad o acompañamiento de los contenidos.

Un hallazgo importante es que el MINEDUCYT ha brindado capacitación a los docentes a nivel nacional en plataformas de Google Classroom, esta capacitación que recibieron los docentes les ayuda en el desarrollo de competencias como: producción de materiales educativos digitales, seguimiento de procesos académicos de los estudiantes, diseño, elaboración y uso de rúbricas relacionadas con la evaluación de objetivos de aprendizaje, así mismo aprendieron la importancia que tiene la educación digital y el uso de las plataformas virtuales, ya que esto permite el logro de los objetivos.

Las experiencias de aprendizaje que tienen las herramientas tecnológicas ayudan en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, así como la formación y responsabilidades que debe asumir el docente para el desarrollo de sus asignaturas, especialmente el área de Educación Física, también se ve involucrado el padre de familia en la enseñanza de sus hijos. Por tanto, como docentes debemos estar en constante capacitaciones para poder enseñar a los estudiantes de una manera dinámica.

El primero de los objetivos específicos permitió identificar las características de la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de educación física para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, estas características modifican las perspectivas de la sociedad actualmente, adecuándose a las diferentes formas de comunicación y transmisión de información que van involucradas en torno a las TIC. En el ámbito educativo las nuevas

formas de comunicación están beneficiadas por la interacción de estudiantes-profesores y padres de familia, que a su vez difunden la información necesaria.

En relación a la pregunta **¿Cuáles son las características de la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de educación física para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?** Según García (2010) las herramientas tecnológicas que se utilizan en la Educación Física deben complementarse entre la teoría y la práctica, priorizando lo aplicable y la solución de problemas con fundamentos conceptuales, además de ser creativos sin dejar de ser críticos con los medios y las redes. Los docentes deben integrar las viejas y nuevas tecnologías estudiando estrategias de enseñanza que se acoplen a las necesidades de cada grupo de estudiantes. Orjuela (2019) enfatiza sobre 4 características de las nuevas tecnologías que son especialización, integración, discontinuidad y cambio, resaltando también los beneficios de la interacción entre los docentes, estudiantes y padres de familia que además ayudan a divulgar información necesaria a otras personas.

Las herramientas tecnológicas dentro del ámbito educativo presentan muchos beneficios a los docentes además de la comunicación, como por ejemplo la accesibilidad, adaptación, flexibilidad y facilidad de desarrollar habilidades, capacidades y destrezas en los estudiantes convirtiéndose en un agente para el correcto funcionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el Colegio Bautista de San Salvador, los docentes utilizan diversas herramientas tecnológicas para el desarrollo de las clases de Educación Física, las herramientas más utilizadas son: Google Classroom, Microsoft Office, Gmail, Whatsapp, Google Docs, YouTube, Canva, esto con el fin de contribuir al desarrollo e implementación de las clases virtuales.

Las herramientas tecnológicas brindan un gran aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que se pueden crear entornos más flexibles para el desarrollo de contenidos, además se trata de ir eliminando las barreras entre el docente y el estudiante, ya que permite las actualizaciones y siempre estar a la vanguardia de las nuevas orientaciones tecnológicas. Además, favorece el autoaprendizaje, trabajo colaborativo, interactivo y participativo.

Para el segundo objetivo específico se determinaron los tipos de herramientas tecnológicas y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación física. Sampaollesi (2021) afirma que la tecnología hoy en día se orienta a la resolución de problemas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, y menciona algunos tipos de herramientas a continuación: programas de simulación, programas de juegos, programas de resolución de problemas, programas tutoriales, programas prácticos y de ejercicios.

Para la interrogante **¿Cómo influyen los tipos de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes en el área de educación física?** Según López (2002) la tecnología hizo cambios en todo el contexto escolar influyendo en el proceso de enseñanza aprendizaje de escuelas tradicionales de deporte y Educación Física conceptualizada como herramienta, recurso o sistema de apoyo para mejorar la condición humana. Meza y Zaldivar (2002) consideran que las herramientas tecnológicas motivan y comprometen a los estudiantes a construir su propio aprendizaje enriqueciendo las actividades que desarrollan sus propias competencias buscando soluciones con creatividad e innovación. Es importante resaltar que así como expresa Castillo (2011) las herramientas tecnológicas en la Educación Física son útiles para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo mediante experiencias de aprendizajes, también, promoviendo la relación que hay entre esta asignatura y demás contenidos de otra mejorando el proceso evaluativo de todos los estudiantes.

Es muy importante la implementación de la tecnología en Educación Física ya que también permite la interacción con otros estudiantes para investigaciones y discusiones sobre temas de interés del área educativa y deportiva, y con padres de familia conservando un ambiente adecuado de colaboración y aprendizaje. Actualmente los docentes y estudiantes de la asignatura de Educación Física se enfrentan a muchas barreras cuando se habla de tecnología, por lo que es muy importante la capacitación e inducción de nuevos conocimientos y aplicaciones a cada una de las áreas, disciplinas y deportes vinculadas a las necesidades de ellos.

El objetivo final se basa en diseñar una propuesta para los docentes en la utilización de plataformas de aprendizaje como herramientas tecnológicas que fortalezcan sus habilidades y las apliquen con sus estudiantes del Colegio Bautista de San Salvador. Según Meza y Zaldivar (2002) la importancia y finalidad de utilizar las herramientas tecnológicas en la asignatura de Educación Física es “motivar y comprometer a los estudiantes posibilitándolos en la construcción de su aprendizaje y enriqueciendo las actividades para desarrollar sus competencias en una búsqueda cognoscitiva de soluciones con razonamiento y creatividad”. Para dar paso a una educación de calidad es necesario que el estudiante sea dueño de su propio aprendizaje bajo la guía de sus docentes, y esto puede ser de mayor impacto si se involucra la tecnología en esta área.

5.2 Propuesta de implementación



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
DR. LUIS ALONSO APARICIO
FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**“PROMOVIENDO EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LOS
DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS”**

PROPUESTA DE MEJORA

**PRESENTADO POR
ROXANA MARCELA RIVAS CAMPOS**

**ASESORA
MTRA. INGRID IVETH COLOCHO DE SOLIS**

DICIEMBRE DE 2022

SAN SALVADOR

EL SALVADOR

CENTRO AMÉRICA

INDICE

5.2.1	Presentación	103
5.2.2	Generalidades	104
5.2.3	Justificación	105
5.2.4	Objetivos	106
	Objetivo General	106
	Objetivos específicos	106
5.2.5	Plan de acción	106
	Desarrollo del plan de capacitación	109
	Material a utilizar para el desarrollo de las sesiones o jornadas de trabajo	121

5.2.1 Presentación

La implementación de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo ha evolucionado con los años, y en la educación Física es poca la implementación de ellas por la práctica que se amerita para desarrollar los contenidos de cada nivel, sin embargo, actualmente existen programas, plataformas y aplicaciones que se pueden complementar al correcto desarrollo de las clases, es por eso que se presenta un plan de capacitación docente a la institución con el propósito de desarrollar competencias tecnológicas para que adecuen los contenidos del programa de estudio mediante estrategias didácticas que beneficien a los estudiantes, siempre con el fin de mejorar la calidad educativa.

Las nuevas formas tecnológicas de aprendizaje y enseñanza pueden ser llamativas y motivadoras para los estudiantes, por lo que es necesario que los docentes adapten las metodologías y características de ellos para poder fomentar el uso adecuado de las herramientas tecnológicas.

Esta propuesta busca fortalecer el desarrollo de las prácticas en Educación Física mediante el apoyo de la tecnología como complemento o en algunos casos sustitución utilizándolo como medio de realización de las clases diarias que estén programadas. Además de eso, las herramientas tecnológicas serán un medio de comunicación con los padres de familia y los docentes.

5.2.2 Generalidades

Nombre de la propuesta de mejora: “Promoviendo el uso de herramientas tecnológicas en los docentes de educación física a través de estrategias didácticas”

Diseño y elaboración:

Roxana Marcela Rivas Campos

Estudiante de Maestría en Administración de la Educación.

Asesora:

Ingrid Iveth Colocho

Institución beneficiada:

Colegio Bautista de San Salvador

Responsable institucional:

Lic. Gabriela María Córdova Moscoso.

5.2.3 Justificación

Actualmente la tecnología se está involucrando en todas las áreas y la Educación física es una de ellas, es por eso que tanto docentes como estudiantes se ven en la necesidad de adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje para buscar siempre una calidad en la educación. La Educación Física necesita en su mayoría de la parte práctica para el desarrollo de contenidos, sin embargo, la tecnología con el uso adecuado puede complementarse de forma teórica y ejemplificada mediante contenido visual, además para desarrollar algunas clases en modalidad virtual necesitando de materiales adecuados, así como para la comunicación entre los actores educativos.

Esta propuesta mejorará significativamente el desarrollo de contenidos del programa de estudio otorgado por el Ministerio de Educación de El Salvador, ya que cada docente podrá adaptarlos a sus actividades al momento de planificarlas, y así poder aumentar la participación de todos y adquirir nuevos conocimientos para los estudiantes.

Para poder incorporar la tecnología en el ámbito de la Educación Física, es necesario que los docentes sepan implementar y adecuar las herramientas tecnológicas para que desarrollen estrategias de enseñanza acordes a las necesidades actuales de la población estudiantil y además para que sepan orientarlos para el uso de ellas.

El Colegio Bautista de San Salvador cuenta con equipo tecnológico necesario para la capacitación y actualización docente, por lo que se presenta una propuesta para que pueda implementarse con los del área de Educación Física y así beneficiar de forma directa a los estudiantes de los niveles que tienen a cargo.

5.2.4 Objetivos

Objetivo General

Crear un plan de capacitación sobre el uso de herramientas tecnológicas utilizando estrategias didácticas para que los docentes de Educación Física del Colegio Bautista de San Salvador los apliquen en el desarrollo de contenidos.

Objetivos específicos

- Contribuir al desarrollo de competencias tecnológicas de los docentes de Educación Física del Colegio Bautista de San Salvador para que utilicen las herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus contenidos según el nivel educativo que imparten.
- Ejemplificar un contenido de los programas de estudio de cada nivel mediante el uso de herramientas tecnológicas adecuándolos a las necesidades de los estudiantes del Colegio Bautista de San Salvador.

5.2.5 Plan de acción

El plan de acción que se pretende ejecutar es con el fin de responder a las necesidades detectadas a partir del instrumento aplicado y que pretende buscar alternativas de mejora continua, este contará con los siguientes elementos: áreas de mejora, objetivos parciales, acciones de mejora, y seguimiento.

De las fortalezas y debilidades detectadas en los resultados de la investigación son el punto de partida para la detección de las áreas de mejora, esta identificación constituye un papel muy importante para el plan de acción que pretende superar las debilidades

apoyándose especialmente en las fortalezas y recursos con los que cuenta el Colegio Bautista de San Salvador.

Una vez identificadas las principales áreas de mejora se formularán los objetivos con el fin de buscar y obtener los mejores resultados para la institución.

Tabla 1

Principales áreas de mejora por ciclo académico

Áreas de mejora	Objetivos parciales	Acciones de mejora	Seguimiento del plan
<p>Estrategias tecnológicas para trabajar en parvularia en la asignatura de Educación Física, conocida en la institución como “lenguaje corporal” y “cuerpo y su movimiento” abordando las temáticas siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Terminología general sobre Tecnología en la Educación Física, -La importancia y uso de herramientas tecnológicas con estudiantes de parvularia. -Ejemplificación de contenido de parvularia utilizando plataformas virtuales. 	<p>Ofrecer estrategias tecnológicas que permita a los docentes de Educación Física, realizar adecuaciones para atender a los estudiantes parvularia.</p>	<p>Mejorar la planificación didáctica haciendo uso de diversas herramientas tecnológicas.</p>	<p>Director</p> <p>Coordinador</p> <p>Implementador a del proyecto</p>
<p>Estrategias tecnológicas para trabajar en primer ciclo en la asignatura de Educación Física abordando las temáticas</p>	<p>Ofrecer estrategias tecnológicas que permita a los docentes de</p>	<p>Mejorar la planificación didáctica haciendo uso de diversas</p>	<p>Director</p> <p>Coordinador</p>

<p>siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inclusión de la tecnología en la Educación Primaria dentro del área de Educación Física. -Propuestas de aplicación de las herramientas tecnológicas en contenidos de primer ciclo. -Ejemplificación de contenido de primer ciclo utilizando plataformas virtuales. 	<p>Educación Física, realizar adecuaciones para atender a los estudiantes de primer ciclo.</p>	<p>herramientas tecnológicas.</p>	<p>Implementador a del proyecto</p>
<p>Estrategias tecnológicas para trabajar en segundo ciclo en la asignatura de Educación Física abordando las temáticas siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Competencias digitales de un docente actual. -Modelo Tecno pedagógico para abordar temas conceptuales en Educación Física. -Ejemplificación de contenido de segundo ciclo utilizando plataformas virtuales. 	<p>Ofrecer estrategias tecnológicas que permita a los docentes de Educación Física, realizar adecuaciones para atender a los estudiantes de segundo ciclo.</p>	<p>Mejorar la planificación didáctica haciendo uso de diversas herramientas tecnológicas.</p>	<p>Director Coordinador Implementador a del proyecto</p>
<p>Estrategias tecnológicas para trabajar en tercer ciclo en la asignatura de Educación Física abordando las temáticas siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo tecnológico en las actividades físicas y el deporte. -Nuevas tecnologías en 	<p>Ofrecer estrategias tecnológicas que permita a los docentes de Educación Física, realizar adecuaciones para atender a los estudiantes de tercer ciclo.</p>	<p>Mejorar la planificación didáctica haciendo uso de diversas herramientas tecnológicas.</p>	<p>Director Coordinador Implementador a del proyecto</p>

<p>Educación Nutricional.</p> <p>-Ejemplificación de contenido de tercer ciclo utilizando plataformas virtuales.</p>			
--	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Desarrollo del plan de capacitación

Jornada 1

Detalles del plan de capacitación en referencia a las acciones de mejora

Objetivos

- Orientar a los docentes de Educación Física en la implementación de estrategias tecnológicas de forma didáctica para cumplir con los contenidos del programa de estudio en los estudiantes de parvularia del Colegio Bautista de San Salvador.
- Desarrollar un contenido de parvularia mediante el uso de herramientas tecnológicas adecuadas a las exigencias del programa de estudios.

Participantes: 4 Docentes de la especialidad de Educación Física.

Temas a desarrollar en el seminario taller:

- Terminología general sobre Tecnología en la Educación Física.
- Importancia y uso de herramientas tecnológicas con estudiantes de parvularia.
- Ejemplificación de contenido de parvularia utilizando plataformas virtuales.

Metodología de la capacitación

Para iniciar la sesión de capacitación, primero se abordará información general de los conceptos básicos de herramientas tecnológicas, una vez socializado los conceptos, se desarrollará la capacitación enfocada para el área de Educación Parvularia para que conozcan las diversas herramientas tecnológicas que se pueden utilizar en ese nivel, así mismo se seleccionará un tema de ese nivel académico para mostrar la forma de cómo ellos pueden adaptar los contenidos tomando como referencia los recursos tecnológicos.

Tabla 2

Agenda de trabajo para parvularia

Hora	Tema/contenido	Actividad	Materiales	Responsable
1:00 pm – 2:00 pm	Terminología general sobre Tecnología en la Educación Física.	Explicar los conceptos básicos que se involucran en la tecnología relacionada al ámbito de la educación.	Computadora Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto
2:00 pm – 3:00 pm	Uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de contenidos de parvularia.	Exponer la importancia de la didáctica y la tecnología en la Educación Física a edades tempranas.	Computadora Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto
3:00 pm- 4:00 pm	Ejemplificación de contenido de parvularia utilizando	Mostrar el desarrollo de un contenido presentado en el	Computadora Proyector	Implementadora del proyecto

	plataformas virtuales.	programa de estudio de Educación Parvularia llamado “El cuerpo y su movimiento” utilizando la página Web Liveworksheets, orientando en el uso y la creación de material didáctico.	Bocinas Programa de estudio	
--	------------------------	--	-----------------------------	--

Fuente: elaboración propia

Metas

- Participación del 100% de los docentes en el desarrollo de las actividades.
- Accesibilidad total de subdirección encargada de Parvularia para el uso e implementación de plataformas tecnológicas para el desarrollo de los contenidos.
- Planificaciones de los docentes involucren desarrollos tecnológicos en sus contenidos o evaluaciones en Educación Física.
- Incrementar el uso de la tecnología en las clases de Educación Física de los estudiantes de Parvularia del Colegio Bautista de San Salvador.

Producto esperado

- Manejo de los conceptos básicos tecnológicos

- Participación activa de los docentes
- Adaptación los temas en la utilización de las herramientas tecnológicas para parvularia

Jornada 2

Detalles del plan de capacitación en referencia a las acciones de mejora

Objetivos

- Motivar a los docentes de Educación Física en la implementación de estrategias tecnológicas de forma didáctica para cumplir con los contenidos del programa de estudio en los estudiantes de primer ciclo del Colegio Bautista de San Salvador.
- Ejemplificar un contenido de primer ciclo mediante el uso de herramientas tecnológicas adecuadas a las exigencias del programa de estudios.

Participantes: 4 Docentes de la especialidad de Educación Física.

Temas a desarrollar en el seminario taller:

- Inclusión de la tecnología en la Educación Primaria dentro del área de Educación Física.
- Propuestas de aplicación de las herramientas tecnológicas en contenidos de primer ciclo.
- Ejemplificación de contenido de primer ciclo utilizando plataformas virtuales.

Metodología de la capacitación

Se iniciará la capacitación retomando los conceptos básicos tecnológicos, luego se brindará un espacio para que ellos brinden información de cómo abordan los contenidos o de las herramientas tecnológicas que utilizan en ese nivel, luego se abordará la primera temática de inclusión tecnológica y como ellos lo pueden aplicar en primer ciclo, además se darán a conocer las aplicaciones que se pueden utilizar en primer ciclo para que los docentes conozcan o amplíen sus conocimientos de esa herramienta, y se brindará un ejemplo de cómo los docentes pueden adaptar contenidos con esas herramientas tecnológicas.

Tabla 3

Agenda de trabajo para primer ciclo

Hora	Tema/contenido	Actividad	Materiales	Responsable
1:00 pm – 2:00 pm	Inclusión de la tecnología en el ámbito de Educación Primaria dentro del área de Educación Física.	Destacar la importancia de incluir la tecnología en el ámbito de la Educación Física en estudiantes de primer ciclo.	Computador a Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto
2:00 pm – 3:00 pm	Propuestas de aplicación de las herramientas tecnológicas en contenidos de primer ciclo.	Explicar 5 formas de aplicación de la tecnología en el ámbito de la Educación Física con estudiantes de primer ciclo que se pueden realizar en la institución.	Computador a Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto

3:00 pm- 4:00 pm	Ejemplificación de contenido de primer ciclo utilizando plataformas virtuales.	Mostrar el desarrollo de un contenido presentado en el programa de estudio de tercer grado de primer ciclo llamado “Función de protección de los músculos de la espalda a la columna vertebral al levantar, cargar y trasladar objetos pesados.” utilizando la aplicación Mozaik 3D, orientando en el uso y la creación de material didáctico.	Computador a Proyector Bocinas Programa de estudio	Implementa dora del proyecto
---------------------	--	--	--	------------------------------------

Fuente: elaboración propia

Metas

- Participación del 100% de los docentes en el desarrollo de las actividades.
- Accesibilidad total de subdirección encargada de primaria para el uso e implementación de plataformas tecnológicas para el desarrollo de los contenidos.
- Planificaciones de los docentes involucren desarrollos tecnológicos en sus contenidos o evaluaciones en Educación Física.
- Incrementar el uso de la tecnología en las clases de Educación Física de los estudiantes de primer ciclo del Colegio Bautista de San Salvador.

Producto esperado

- Participación de los docentes.

- Compromiso del coordinador y directora para ejecutar las actividades.
- Utilización de las herramientas tecnológicas.
- Adaptación de las herramientas tecnológicas en la planificación didáctica.

Jornada 3

Detalles del plan de capacitación en referencia a las acciones de mejora

Objetivos

- Experimentar la diversidad de herramientas tecnológicas para aplicarlos en las planificaciones de segundo ciclo de Educación Primaria.
- Ejemplificar un contenido de segundo ciclo mediante el uso de herramientas tecnológicas adecuadas a las exigencias del programa de estudios.

Participantes: 4 Docentes de la especialidad de Educación Física.

Temas a desarrollar en el seminario taller:

- Competencias digitales de un docente actual.
- Modelo Tecno pedagógico para abordar temas conceptuales en Educación Física.
- Ejemplificación de contenido de segundo ciclo utilizando plataformas virtuales.

Metodología de la capacitación

Se comenzará la jornada recordando la importancia de la inclusión de la tecnología en Educación Física para después explicar las competencias que un docente actual del área debería poner en práctica, luego se brindará un espacio para que ellos aporten sobre las

competencias que aplican actualmente, posteriormente se abordará la segunda temática sobre el modelo tecno pedagógico para implementar la teoría en Educación Física con los estudiantes, y se brindará un ejemplo de cómo los docentes pueden adaptar contenidos con esas herramientas tecnológicas.

Tabla 4

Agenda de trabajo para segundo ciclo

Hora	Tema/contenido	Actividad	Materiales	Responsable
1:00 pm – 2:00 pm	Competencias digitales de un docente actual.	Describir las competencias digitales que debe tener un docente de educación física actual.	Computadora Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto
2:00 pm – 3:00 pm	Modelo Tecno pedagógico para abordar temas conceptuales en Educación Física.	Analizar el modelo tecno pedagógico para impartir las clases teóricas de cada grado en Educación Física.	Computadora Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto
3:00 pm- 4:00 pm	Ejemplificación de contenido de segundo ciclo utilizando plataformas virtuales.	Mostrar el desarrollo de un contenido presentado en el programa de estudio de cuarto grado de segundo ciclo llamado “Mejorando mi imagen corporal”	Computadora Proyector Bocinas Programa de estudio	Implementadora del proyecto

		utilizando la aplicación Padlet, orientando en el uso y la creación de material didáctico.		
--	--	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Metas

- Participación del 100% de los docentes en el desarrollo de las actividades.
- Accesibilidad total de subdirección encargada de primaria para el uso e implementación de plataformas tecnológicas para el desarrollo de los contenidos.
- Aplicación de recursos tecnológicos en las planificaciones que realicen los docentes.
- Incrementar el uso de la tecnología en las clases de Educación Física de los estudiantes de segundo ciclo del Colegio Bautista de San Salvador.

Producto esperado

- Aplicación de las competencias tecnológicas de los docentes en Educación Física.
- Utilización de modelo tecno pedagógico para contenidos conceptuales de Educación Física.
- Adaptación de contenidos de segundo ciclo con herramientas tecnológicas.

Jornada 4

Detalles del plan de capacitación en referencia a las acciones de mejora

Objetivos

- Brindar a los docentes las estrategias tecnológicas para el desarrollo e implementación de contenidos de Educación Física de tercer ciclo para que sean incorporados a las planificaciones.
- Ejemplificar un contenido de tercer ciclo mediante el uso de herramientas tecnológicas adecuadas a las exigencias del programa de estudios.

Participantes: 4 Docentes de la especialidad de Educación Física.

Temas a desarrollar en el seminario taller:

- Desarrollo tecnológico en las actividades físicas y el deporte.
- Nuevas tecnologías en Educación Nutricional.
- Ejemplificación de contenido de tercer ciclo utilizando plataformas virtuales.

Metodología de la capacitación

Se iniciará la última jornada de capacitación concluyendo con el tema del desarrollo tecnológico aplicado a contenidos de Tercer ciclo, donde se imparten actividades físicas y deportivas, posteriormente se relacionará la forma de trabajar la Educación Nutricional siendo contenido teórico para los tres grados de dicho nivel y para finalizar se mostrará la propuesta y ejemplificación de la herramienta tecnológica adecuada a los contenidos.

Tabla 5

Agenda de trabajo para tercer ciclo

Hora	Tema/contenido	Actividad	Materiales	Responsable
1:00 pm – 2:00 pm	Desarrollo tecnológico en las actividades físicas y el deporte.	Explicar cómo integrar la tecnología dentro de las actividades físicas y el deporte según programas de estudio.	Computadora Proyector Bocinas	Implementadora del proyecto
2:00 pm – 3:00 pm	Nuevas tecnologías en Educación Nutricional.	Metodología de enseñanza tecnológica en la educación nutricional de acuerdo al programa de estudio de tercer ciclo.	Computadora Proyector Bocinas	Implementador a del proyecto
3:00 pm- 4:00 pm	Ejemplificación de contenido de tercer ciclo utilizando plataformas virtuales.	Mostrar el desarrollo de un contenido presentado en el programa de estudio de octavo grado de tercer ciclo llamado “Estructura, función e importancia de la columna vertebral en la educación postural y la motricidad” utilizando la herramienta Flipgrid, orientando en el uso y la creación de material para usarlo	Computadora Proyector Bocinas Programa de estudio	Implementador a del proyecto

		como evaluación teórica.		
--	--	--------------------------	--	--

Fuente: elaboración propia

Metas

- Participación del 100% de los docentes en el desarrollo de las actividades.
- Accesibilidad total de subdirección encargado de tercer ciclo para el uso e implementación de plataformas tecnológicas para el desarrollo de los contenidos.
- Incrementar el uso de la tecnología en las clases de Educación Física de los estudiantes de tercer ciclo del Colegio Bautista de San Salvador.
- Los docentes apliquen en las planificaciones didácticas el uso de las herramientas tecnológicas.

Producto esperado

- Compromiso en la utilización de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes.
- Autorización de subdirección para implementar la tecnología en los contenidos de la asignatura.
- Aplicación de herramientas en los contenidos.

Material a utilizar para el desarrollo de las sesiones o jornadas de trabajo

A continuación, se presentan los materiales a utilizar para la realización de las cuatro jornadas de trabajo con los docentes de Educación Física.

Jornada 1:

En la primera sesión, se presenta un listado de conceptos básicos tecnológicos que son fundamentales para los docentes en formación, así mismo la importancia y uso de herramientas tecnológicas con los estudiantes de parvularia específicamente, finalizando con el desarrollo y ejemplificación de un contenido del programa de estudio utilizando herramientas tecnológicas.

Para la terminología general sobre Tecnología en la Educación Física, se iniciará definiendo la tecnología educativa, programas virtuales, herramientas tecnológicas, plataformas virtuales, aplicaciones tecnológicas y sitios web. Posteriormente se presentará la importancia y uso de herramientas tecnológicas con estudiantes de parvularia y la forma de cómo utilizarlas dentro de la clase o en actividades fuera de ellas. Para la ejemplificación de contenido de parvularia utilizando plataformas virtuales, se mostrará el desarrollo de un contenido presentado en el programa de estudio de Educación Parvularia llamado “El cuerpo y su movimiento” utilizando la página Web Liveworksheets, esta página web ofrece herramientas gratis y sencillas para hacer actividades con los estudiantes, pueden ser ya existentes o crearse personalmente después de registrarse como docente, permite realizar fichas interactivas con imágenes, videos o sonidos siendo atractivos para los estudiantes de temprana edad.

Material de lectura

Conceptos básicos tecnológicos

- **Tecnología educativa:** es un campo de estudio que se encarga del abordaje de todos los recursos instruccionales y audiovisuales; por tal motivo, el número de herramientas tecnológicas se ha multiplicado exponencialmente (actividades digitales de aprendizaje, portafolios, elaboración de blogs, entre otros), diseñadas para dinamizar los entornos escolares y promover la adquisición de nuevas competencias.
- **Programas virtuales:** un conjunto de instructivos que son impartidos hacia el Ordenador indicando las instrucciones que incluyen el paso por paso para poder llegar a un resultado determinado, debiendo para ello tener una organización específica y seguir los pasos de una estructura, teniendo entonces predefinidas una serie de acciones que son seguidas para obtener el resultado esperado.
- **Herramientas tecnológicas:** es un conjunto de programas informáticos que tiene por objetivo facilitar la realización de una tarea en un dispositivo tecnológico. Estas herramientas te ayudarán a obtener los resultados esperados, ahorrando tiempo y recursos. Se caracterizan por tener la posibilidad de variar en cuanto a alcances. El mismo internet registra un alcance masivo y permite que entremos al inmenso mundo de la comunicación digital.
- **Plataformas virtuales:** es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet. Una plataforma virtual es un sistema que permite ejecutar múltiples aplicaciones en un mismo entorno.

- **Aplicación tecnológica:** es un programa informático creado para llevar a cabo o facilitar una tarea en un dispositivo informático. Cabe destacar que aunque todas las aplicaciones son programas, no todos los programas son aplicaciones. Existe multitud de software en el mercado, pero sólo se denomina así a aquel que ha sido creado con un fin determinado, para realizar tareas concretas.
- **Sitios web:** es un espacio virtual que contiene toda la información que una persona o empresa quiere difundir a través de internet. Los sitios web están compuestos por páginas que suelen estar enlazadas a un menú general y su contenido gira en torno a un tema central.

Importancia y uso de herramientas tecnológicas con estudiantes de parvularia

Las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) juegan un papel fundamental en nuestra sociedad, se utilizan en diferentes ámbitos, siendo uno de ellos el educativo, donde contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas comunicativas entre docentes y estudiantes, en pro de facilitar el aprendizaje y mejorar la calidad de la educación (Luna, 2016).

Las nuevas generaciones, también conocidas como generación digital o nativos digitales, comparadas con generaciones pasadas, inmigrantes digitales, nacen y crecen inmersas en un ambiente donde las tecnologías son esenciales para el progreso de la sociedad. De ahí la importancia de brindar una orientación adecuada sobre el aprendizaje y el uso correcto de estas herramientas tecnológicas a los niños y niñas en edad preescolar para que puedan sacar el máximo provecho a las mismas, pues de lo contrario, el mal uso de estas puede convertirse en un peligro para quien las utilice (Luna, 2016).

Hoy en día vemos la facilidad con la cual un niño o niña, sin enseñársele, maneja cualquier tipo de herramienta tecnológica desde un teléfono celular, una Tablet, un video juego hasta un computador, esto puede ser debido a la gran influencia y demanda que tienen estos aparatos en el entorno en el cual se desenvuelven, es aquí donde se hace primordial el acompañamiento o direccionamiento a los estudiantes por parte de los docentes en cuanto a la enseñanza y orientación sobre el buen manejo de las tic ya que están van más allá de una simple conversación por chat o alcanzar el máximo puntaje del video juego preferido y siendo bien utilizadas permiten alcanzar el desarrollo de competencias de acuerdo con las capacidades, habilidades y el potencial de cada estudiante.

En la educación inicial las TIC son una herramienta pedagógica muy importante ya que ayudan a que los niños y niñas se familiaricen con la tecnología y permiten dinamizar e innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de clases interactivas agradables que contribuyen a su desarrollo integral, existen muchos tipos de programas disponibles para este fin , pero lo más importante es proporcionarles a los niños y niñas aquellos de carácter educativo y que les enseñe sobre temas de su interés como ciencia y ficción, narración de cuentos, temas de familia, juegos de relación y coordinación y cada uno de los temas que hagan parte del currículo (Luna, 2016).

De igual manera, debido a que gran parte de estas herramientas o recursos son utilizados en los hogares, se hace necesario involucrar al entorno familiar de los niños y niñas con el fin de orientarlos sobre el uso adecuado y responsable de las mismas y sobre el impacto que están tiene en el aprendizaje infantil.

Por otra parte como docentes estamos en la obligación de realizar un cambio de paradigmas frente al proceso educativo, dejando a un lado el temor de enfrentar nuevos

retos, participando de capacitaciones que nos permitan actualizarnos constantemente para poder brindar a los niños y niñas espacios donde puedan crear, compartir y promover ideas, resultados y experiencias de integración de estas herramientas en este nivel. Por último, en mi quehacer pedagógico he realizado con mis estudiantes de preescolar actividades interactivas que permiten el afianzamiento de conceptos nuevos para ellos, por medio de programas como Pancho y la máquina de hacer cuentos a sí mismo presentación de videos relacionados con temas específicos que permiten ahondar más en los temas y facilitan el aprendizaje, estas experiencias son muy enriquecedoras pues se puede observar como los niños disfrutan y aprenden con estos procesos (Luna, 2016).

Referencia

✓ Luna, A. (2016). Las Tics en la Educación Inicial.

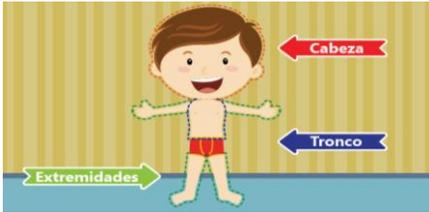
<https://avaconews.unibague.edu.co/author/alba-luna/>

Ejemplificación de contenido de parvularia utilizando plataformas virtuales

Tabla 6

Contenido de parvularia

El cuerpo y su movimiento (clase virtual)		Fecha: _____
Parvularia 4		
Contenido conceptual: Descubriendo el cuerpo humano		
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Señala hasta 10 partes del cuerpo humano ▪ Percibe características de su cuerpo ▪ Comprende que es diferente a otros 	
Responsable:	Docente de Educación Física, lenguaje corporal	
INICIO (10 minutos)	- Saludo y asistencia - Dinámica de canción “cabeza, hombro, rodilla y pie” https://youtu.be/8aZ-t8vZB4U -Explicación de las partes del cuerpo (proyectar imagen)	

	<p>El cuerpo humano puede agruparse en tres partes fundamentales: La cabeza, el tronco y las extremidades.</p> 
DESARROLLO (10 minutos)	<p>Colocar enlace en la clase de Google Classroom para desarrollar actividad sobre las partes del cuerpo humano y enviar respuestas al docente. https://es.liveworksheets.com/fm1664988bs</p>
CIERRE (10 minutos)	<p>Identifica las partes del cuerpo que utilizas para hacer cada una de las actividades.</p>  <p>El baile del cuerpo https://youtu.be/z6DoPp-LkTA</p>
Materiales:	<p>Computadora, bocinas y cámara Ficha interactiva (virtual)</p>

Fuente: elaboración propia

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE ACTIVIDAD DE PARTES DEL CUERPO

Tabla 7

Instrumento para evaluar contenido de parvularia

COLEGIO BAUTISTA SAN SALVADOR						
Parvularia 4						
Lista de cotejo para valorar el nivel de desempeño en el aprendizaje esperado del niño con relación al contenido “Descubriendo el cuerpo”						
N°	Estudiantes	Criterios de evaluación				Observaciones
		Señala 10 partes del cuerpo humano	Percibe al menos tres características de su cuerpo	Identifica las partes del cuerpo que utiliza para hacer diferentes actividades	Realiza activamente las actividades solicitadas durante la clase	
1						
2						
3						
4						
5						

L = logrado

NL = No logrado

P = en proceso

Jornada 2:

En la segunda sesión, se comenzará con la retroalimentación de conceptos básicos de la tecnología para después conocer cómo se incluye la tecnología en la Educación Primaria dentro del área de Educación Física, tema muy importante para los docentes integrando nuevas experiencias de innovación tecnológica en esta área, teniendo dos vías de conocimiento, parte práctica y teórica. Posteriormente se propondrán cinco formas de aplicación de las herramientas tecnológicas para que los docentes la implementen. Como último punto se presentará un ejemplo de contenido de tercer grado llamado “Función de protección de los músculos de la espalda a la columna vertebral al levantar, cargar y trasladar objetos pesados.” utilizando la aplicación Mozaik 3D donde se obtienen escenas 3D para varias asignaturas. Esta herramienta debe ser descargada de forma gratuita en el dispositivo a utilizar, le permitirá ver la imagen de la columna vertebral teniendo la facilidad de poder marcar e identificar cualquier parte deseada y así los estudiantes podrán verla lo más real posible y hacer actividades más interactivas.

Inclusión de la tecnología en la Educación Primaria dentro del área de Educación Física.

La aparición de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha producido muy rápidamente en todos los ámbitos de la sociedad, entre ellos, el educativo. Por ello, son importantes las palabras de Williams (2002):

El futuro de la educación está profundamente signado por la tecnología de la información venidera. Pero, más aún, por cómo los educadores y los estudiantes utilizan las TIC para el aprendizaje (p. 66-68).

En el ámbito de la Educación Física, es indispensable el estudio del cuerpo humano, el movimiento y sus causas, así como conocer la práctica regular de la actividad física sobre la fisiología del cuerpo. Sin embargo, hay que ir más allá y no quedarse atrás respecto a las tecnologías, por lo que se debe aprovechar su uso educativo en esta área.

En ocasiones, los propios docentes opinan que los recursos tecnológicos no han tenido cabida en el ámbito de Educación Física, debido a que se «pensaba» que esta área era solamente físico motriz, e incluso, también, por la localización de estos recursos en el espacio. De hecho las clases, normalmente, se practican en zonas exteriores al centro educativo y estos lugares no poseen las infraestructuras necesarias para el uso de las TIC. No se pretende hacer un análisis técnico desde las perspectivas de las TIC, sino intentar incluirlas en el día a día como una herramienta y un recurso más para el docente de Educación Física y para su alumnado. En este sentido existe mucha legislación al respecto.

Los docentes de Educación Física son conscientes de que su asignatura se divide en dos partes: la parte práctica, que es la más conocida por la población en general (creyendo a veces que es la única que existe en esta asignatura), y la parte teórica, en la que los alumnos adquieren el conocimiento y el aprendizaje de dicha área, y que es menos conocida. En esta última vertiente es donde parecería más adecuado hacer más hincapié en la incorporación de las TIC como un excelente recurso de apoyo a esta área educativa, haciendo partícipe a los discentes de la misma. Así, coincidiendo con Sáenz (1997) en lo referente a la necesidad de la práctica para aprender la Educación Física, por supuesto, nada sustituye a la práctica, pero es necesaria la justificación de dicho

movimiento; que nuestro alumnado conozca la fundamentación de lo que hace en dicha práctica.

Como afirma Serrano (2002) esta integración tecnológica en el área de Educación Física busca: “Conectar con el mundo que vivimos, conocer su lenguaje para hacer entender y adecuar nuestro métodos a las nuevas realidades” (p. 6).

La Educación Física puede, a través del uso educativo de las TIC, transmitir los contenidos teóricos de una manera más eficaz y comprensible para el alumnado, sin perder tiempo de práctica motriz, y desarrollando en el alumnado el carácter selectivo y crítico ante la información localizada.

Díaz (2012) nos destaca poderosos argumentos a favor de la inclusión de las TIC en el área de Educación Física: “Gracias a las TIC la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física se puede personalizar y adaptar a los diferentes ritmos y capacidades de cada alumno/a individualmente, favoreciendo el aprendizaje de aquellos alum-nos/as con necesidades específicas de apoyo educativo” (p.1051).

El docente de Educación Física debe incorporar en su práctica educativa diferentes estrategias transformadoras, tomando en cuenta las TIC como un recurso más dentro del contexto educativo. En este sentido Martínez (2001) sostiene la idea de que el profesor y el alum-no disponen de las mismas fuentes de información, la diferencia radica en que el profesor tiene un dominio previo de los contenidos y los procedimientos que darán acceso al conocimiento científico.

Propuestas de aplicación de las herramientas tecnológicas en el área de Educación Física.

Masero (2012) plantea la siguiente propuesta de aplicación para clase de educación física en cualquiera de los niveles educativos:

1. Realizar la programación anual haciendo uso de Microsoft Office.
2. Utilizar videos o foros según el grado donde puedan opinar sobre algunas experiencias de aprendizaje de las clases realizadas u opiniones previas al contenido.
3. Desarrollar sesiones virtuales donde se integre la parte práctica con el uso de herramientas tecnológicas en la parte teórica del contenido.
4. Utilizar una aplicación tecnológica para valorar la realización de un ejercicio.
5. Realizar adecuación de la mayoría de los contenidos donde se integren herramientas tecnológicas de acuerdo al grado de primer ciclo.

Referencias

- ✓ Díaz, J. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC, *Educación Física y Deporte*, 31 (2), p. 1.047-1.056.
- ✓ Martínez, F. (2001). El profesorado ante las nuevas tecnologías, en F. Blázquez Entonado, *Sociedad de la información y educación*, Mérida, Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Junta de Extremadura, p. 194-218.
- ✓ Masero, F. (2012). Propuesta de aplicación de las TIC en el área de Educación Física. Primera parte. *EFDeportes, Revista Digital*. 171. <https://efdeportes.com/efd171/aplicacion-de-las-tic-en-educacion-fisica.htm>
- ✓ Sáenz, P. (1997). *Educación física y su didáctica: manual para el profesor*, Sevilla, Wanceulen.
- ✓ Serrano, M. (2002). *La educación para la salud del siglo XXI*. 2.ª ed. Comunicación y salud.
- ✓ Williams, S. (2002). *Future of Education = Technology + Teachers, Visions 2020: Transforming Education and Training Through Advanced Technologies*. <http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1111&context=ceducom>

Ejemplificación de contenido de primer ciclo utilizando plataformas virtuales.

Tabla 8

Contenido de primer ciclo

UNIDAD 3: NOS COMUNICAMOS CORPORALMENTE Y PROTEGEMOS NUESTRO ORGANISMO		Fecha: _____
Tercer grado		
Contenido conceptual: Función de protección de los músculos de la espalda a la columna vertebral al levantar, cargar y trasladar objetos pesados.		
Indicador de logro	Describe la estructura de la columna vertebral y su función en la movilidad del organismo.	
Responsable:	Docente de Educación Física, primer ciclo	
Presentación del contenido (10 minutos)	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo y asistencia - ¿Qué es el tronco en nuestro cuerpo? - Breve reflexión sobre estructura de tronco y aspectos físicos y biológicos. 	
Apropiación de los aprendizajes (20 minutos)	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  -  </div> <p>Utilizar la aplicación Mozaik 3D para proyectar la figura del tronco: forma, estructura, órganos que contiene, sistema muscular y óseo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer uso de la barra de edición para señalar con color rojo la estructura de la columna vertebral y la función de la movilidad para el cuerpo. - Identificar y ejecutar movimientos con el tronco reconociendo la función de la columna vertebral. - En equipos explicarán la estructura de la columna vertebral. 	
Aplicación de los aprendizajes (10 minutos)	Programar partidos de fútbol o baloncesto y que vayan reconociendo la función de la columna en los movimientos que realizan.	
Evaluación:	Subir a la clase de Google Classroom de Educación Física una captura de pantalla de la columna vertebral con la señalización de su estructura y escribir una explicación de ella.	
Materiales:	Computadora, bocinas y cámara Aplicación Mozaik 3D	

Fuente: elaboración propia

Herramienta tecnológica para evaluar contenido en Laboratorio teórico sobre la estructura de la columna vertebral y su función.

Microsoft Forms: esta herramienta permite a los docentes crear formularios en línea para evaluar los contenidos estudiados. La ventaja de esta herramienta es que de forma automática puede revisar los resultados y obtener estadísticas de ellos para retroalimentar de forma más rápida y sencilla. Se puede realizar desde una PC o un dispositivo móvil.

Colegio Bautista de San Salvador

Prueba Objetiva

Tercer grado A, B y C

Contenido conceptual: Función de protección de los músculos de la espalda a la columna vertebral al levantar, cargar y trasladar objetos pesados.

Indicador de logro: describe la estructura de la columna vertebral y su función en la movilidad del organismo.

Indicaciones: responde la pregunta según corresponda.

Hola, roxana marcela. Cuando envíe este formulario, el propietario verá su nombre y dirección de correo electrónico.

1

¿Cuál es la función de la columna vertebral?

Escriba su respuesta

2

¿Cuáles son las partes en las que se divide la columna vertebral?

Escriba su respuesta

3

¿Por cuántas vértebras se divide la columna vertebral?

- 33
- 22
- 24
- 34

4

¿Qué movimientos puede realizar la columna vertebral?

Escriba su respuesta

5

Identifica la imagen de una buena postura para levantar, cargar y trasladar objetos pesados.



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

Enviar

Jornada 3:

Para la sesión número tres, se iniciará con la explicación y adaptación al ámbito de la Educación Física, de las competencias digitales de un docente actual, entendiéndose estas como los conocimientos, capacidades y habilidades tecnológicas que un docente debe mostrar al momento de ejercer dentro de la institución.

La siguiente temática se presenta como el Modelo Tecno pedagógico para abordar temas conceptuales en Educación Física, dándole más importancia por parte de entidades educativas y docentes a esta área que muchos no refuerzan, sin embargo, es indispensable que el docente presente la fundamentación de todo lo que aprenden en la práctica de los contenidos. Cabrera (2016) propuso este modelo diseñado estrategias donde permiten informar contenidos conceptuales de la educación física sustentado por el uso de herramientas y recursos tecnológicos y el empleo en el contexto del aprendizaje, resultando una implementación de dos dimensiones de trabajo: dimensión tecnológica y la dimensión psicopedagógica empleando y diseñando secuencias didácticas de aprendizaje en los estudiantes.

El último punto de la jornada se basa en la ejemplificación de una herramienta tecnológica donde se dejará una evaluación del contenido de cuarto grado, segundo ciclo llamado “Mejorando mi imagen corporal” en el que se propondrá el uso de Padlet, que consiste en una herramienta en el que se pueden crear paneles o murales colaborativos con varios usuarios siempre dirigido por el docente. Se sugiere utilizarla para el desarrollo de clases virtuales o como actividades y tareas de la asignatura que en cualquier momento pueden ingresar y realizarla.

Material de lectura

Competencias digitales de un docente actual

La UNESCO (2022) en el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC, muestra las siguientes:

1. Informatización y alfabetización informacional
2. Comunicación y elaboración
3. Creación de contenido digital
4. Seguridad
5. Resolución de problemas

Modelo Tecno pedagógico para abordar temas conceptuales en Educación Física.

La Educación Física es una disciplina pedagógica que utiliza principalmente el movimiento para desarrollar la esfera física de los estudiantes, pero además proporciona conocimientos y habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales que buscan crear una cultura de prevención y autocuidado, así como la capacidad para desarrollar el potencial para responder de forma positiva a las oportunidades y a los retos del futuro (Cabrera, 2016).

El uso e implementación de distintas técnicas permite aumentar la posibilidad a los estudiantes de adquirir los conocimientos de una forma más sólida y duradera, y que tengan sentido de utilidad para ellos, además con el uso de las nuevas tecnologías, esta

implementación resulta más interesante y llamativa para ellos ya que forma parte de su vida diaria, solamente debemos guiarlos hacia las buenas prácticas en cuanto a su uso.

Una de estas técnicas se basa en la teoría del socio constructivismo de Vigotski, ya que resalta la importancia de la interacción para construir conocimientos, éste enfoque socio-constructivista, pretende la comprensión sobre como las relaciones sociales, las relaciones con el otro, sea éste un individuo o un grupo, intervienen en un modo estructuralmente fundamental en el proceso de construcción del conocimiento (Cabrera, 2016).

El presente modelo se basa además en otras técnicas que al final se convierten en una estrategia general para abordar temas conceptuales y que desde mi perspectiva permite a los alumnos consolidar mejor los aspectos teóricos de la educación física y convertirlos en habilidades procedimentales, de tal forma que no solamente se trabaja la repetición de ejercicios físicos, sino que la teoría es la base para la reflexión sobre prácticas adecuadas de ejercicio y autocuidado mediadas por las TIC de manera autónoma a lo largo de su vida (Cabrera, 2016).

Por otro lado, es necesario que más allá de una memorización de conceptos podamos crear en los jóvenes experiencias de aprendizaje, estas pueden definirse como las interacciones entre los alumnos y una situación externa con la que pueden reaccionar.

El presente modelo se basa en distintas técnicas que desde mi perspectiva permiten a los estudiantes consolidar mejor los aspectos teóricos de la disciplina y convertirlos en habilidades procedimentales, de tal forma que no solamente se trabaja la repetición de

ejercicios físicos, sino que los aspectos conceptuales son la base para la reflexión sobre prácticas adecuadas de ejercicio y autocuidado de manera autónoma a lo largo de su vida.

Cabrera (2016) menciona que el diseño de la estrategia completa que permite abordar los contenidos temáticos conceptuales de la educación física se encuentra sustentado por las herramientas y recursos de las TIC (dimensión tecnológica), su empleo en un contexto de aprendizaje (prácticas de uso) y el diseño de secuencias didácticas (dimensión psicopedagógica).

Es importante resaltar que el uso de las tecnologías en si no debería considerarse como algo innovador y que transformará todo el proceso educativo, la incorporación de las TIC a la educación no transforma ni mejora automáticamente los procesos educativos, pero en cambio sí que modifica sustancialmente el contexto en el que tienen lugar estos procesos y las relaciones entre sus actores y entre ellos y las tareas y contenidos de aprendizaje. Lo anterior no le quita valor a la tecnología solamente indica que lo importante es guiar y mediar su uso e implementación en clase (Cabrera, 2016).

Las TIC no deben convertirse en el único elemento de las estrategias didácticas que se plantee el docente, estas deben ser uno de tantos elementos a tomar en consideración para su diseño.

Referencias

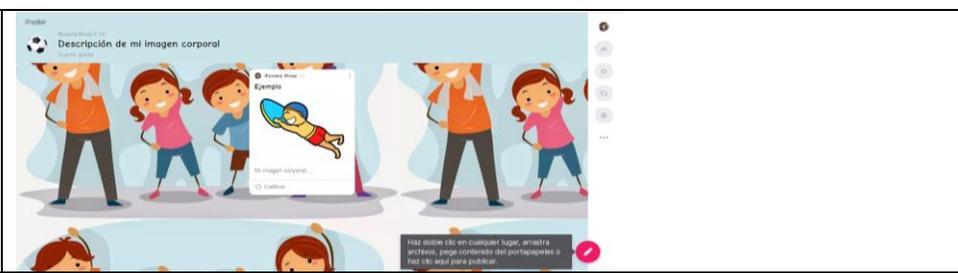
- ✓ Cabrera, R. (2016). Modelo tecno pedagógico.
https://portalacademico.cch.unam.mx/blog/educacion_fisica/ponenciaModeloTecnopedagogico
- ✓ UNESCO. (2022). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.
<https://www.unesco.org/es/education/digital/ict-framework-teachers>

Ejemplificación de contenido de segundo ciclo utilizando plataformas virtuales

Tabla 9

Contenido de segundo ciclo

UNIDAD 1: ASI SENTIMOS, NOS MOVEMOS Y ORIENTAMOS		Fecha: _____
Cuarto grado “Mejorando mi imagen corporal” Clase práctica		
Contenido conceptual: Aspectos que interactúan en la actualización de estructura e imagen corporal a partir del movimiento y las relaciones y con elementos del entorno.		
Indicador de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describe su imagen corporal al saltar y correr esquivando y pasando entre dos referentes manifestando aceptación en sí mismo y de los demás. 	
Responsable:	Docente de Educación Física, segundo ciclo	
Presentación del contenido (35 minutos)	SALON DE CLASES - Saludo y asistencia - Comentar situaciones que podrían afectar su imagen corporal. - Fortalecer ideas - Recuérdales que la menstruación no es un motivo para afectar la imagen corporal - Explicación de la tarea y del uso de la herramienta PADLET	
Apropiación de los aprendizajes (40 minutos)	CANCHA - Hacer actividades de calentamiento - Trate de fortalecer la estructura e imagen corporal de los y las estudiantes practicando el Juego: “Hay un extraño en mi casa”: Por cada grupo en círculo, distribuya aros en el piso tantos como alumnos hay, menos uno. Con los aros forma un círculo y uno al centro, donde se colocará un o una estudiante. El resto de estudiantes se desplazarán en la dirección que la o el docente indique izquierda-derecha, o en la forma que lo harán: gateando, girando, saltando con un pie, ambos pies, piernas juntas, etc. El profesor o profesora, dirá la consigna: ¡tocan la puerta! Es entonces cuando cada quien buscará entrar en un aro. El niño o niña que está en aro del centro, tiene que intentar meterse en uno de los aros que le rodea. Si lo consigue, el niño o niña que ha quedado fuera va al centro.	
Aplicación de los aprendizajes (15 minutos)	Para identificar el dominio de su imagen corporal y su colaboración con los demás, póngalos a jugar “El tren ciego” 	
Evaluación:	Describir en un mural de Padlet, la descripción de su imagen corporal. Incorporar un dibujo de su cuerpo tal y como lo perciben. El dibujo debe ser en papel, tomar una fotografía e insertarla en el mural.	

	
Materiales:	Computadora, bocinas y cámara Padlet (Herramienta tecnológica)

Fuente: elaboración propia

Escala de valoración para mural de Padlet

Tabla 10

Instrumento para evaluar contenido de segundo ciclo

COLEGIO BAUTISTA DE SAN SALVADOR				
Grado y sección:				
Contenido:	Aspectos que interactúan en la actualización de estructura e imagen corporal a partir del movimiento y las relaciones y con elementos del entorno.			
Objetivo:	Describir y dibuja su imagen corporal en la realización de movimientos aceptándose a sí mismo.			
	Excelente (5 puntos)	Muy bien (4 puntos)	Regular (3 puntos)	Mal (2 puntos)
Responsabilidad en la entrega				
Analiza y describe su imagen corporal				
Incorpora el dibujo de la percepción de su cuerpo				
Ortografía, relación de ideas y vocabulario técnico adecuado al tema				
Puntuación	Desempeño	Calificación		
20	Excelente	10		
16-19	Muy bueno	9		
11-15	Bueno	8		
6-10	Regular	7		
1-5	Mal	6		

Jornada 4:

En la última jornada de capacitación se presentarán temas relacionados al programa de estudios de Tercer ciclo de los cuales se pueden adecuar al uso de herramientas tecnológicas, el primero de ellos es el desarrollo tecnológico en las actividades físicas y el deporte.

Como segundo tema se abordarán las nuevas tecnologías en Educación Nutricional, considerado como un nuevo reto para los docentes, y en el área de Educación Física se mantiene el compromiso de aportar sobre el contenido.

Para finalizar con la capacitación se mostrará el desarrollo de un contenido de octavo grado de tercer ciclo llamado “Estructura, función e importancia de la columna vertebral en la educación postural y la motricidad” utilizando la aplicación en línea Flipgrid, que permite proponer actividades de discusión en las que las respuestas de los estudiantes son videos cortos y fáciles de hacer con un máximo de cinco minutos y que pueden ser vistos por el docente evaluador. Para esto se propondrá que los estudiantes realicen un video explicando con sus propias palabras parte del contenido brindado previamente por el docente a manera de exposición en el que el docente podrá asignar una nota para la actividad.

Material de lectura

Desarrollo tecnológico en las actividades físicas y el deporte

. Según la UNESCO, citado por López (2002, p. 215) “la tecnología es conceptualizada como el proceso científico y creativo que permite utilizar herramientas,

recursos y sistemas para resolver problemas y promover el control del entorno natural y artificial en un intento por mejorar la condición humana”.

“La educación y la escuela no han sido ajenas a los adelantos de las tecnologías de la información y la comunicación, es así como se encuentra que actualmente la gestión de los centros educativos en cuanto a alfabetización de los estudiantes, la construcción de materiales didácticos, la capacitación de los maestros y la comunicación con otras instituciones académicas, entre otras, se realiza con la ayuda de medios tecnológicos” (Cortés y Pareja 2006, p. 01).

Las actividades físicas y el deporte también sufrieron la influencia de entre otras cosas, la globalización, así como todas las áreas de la sociedad. Eso puede ser comprobado por lo que escribe López (2002, p. 214), donde plantea que: “el proceso de globalización también comprometió a la Educación Física. Progresivamente las raíces históricas de cada país, el legado cultural de los reconocidos profesionales que establecieron las bases del área y la gran influencia de las tradicionales escuelas de gimnasia, de deportes, o de Educación Física, son reemplazadas por un discurso educativo mundial”.

En los últimos años se han globalizado ideas, temas, concepciones, objetivos, estrategias, cuestiones en general que hacen a la Educación Física, la práctica de actividades físicas y el Deporte. Cuestiones que se plantean no solamente como temas regionales, sino que se transforman en temas de reflexión mundial. En consecuencia podemos observar que se comienza a globalizar una concepción de la Educación Física y el Deporte. Eso también es fruto de la difusión de la tecnología.

La práctica deportiva y de actividades físicas hoy en general es influenciada en gran parte por la tecnología. Como nos plantea Jiménez (2002, p. 01) “en nuestros días, el impacto de la ciencia y la tecnología ha sido profundo y abarcador, su omnipresente influencia no muestra signos de reducción, al contrario, el papel clave que ejercen en el desarrollo de cualquier actividad humana se hace cada día más evidente. El deporte y la actividad física, hoy más que antes son influenciados por estas”.

El desarrollo de la tecnología solamente es posible gracias al desarrollo de la ciencia. No es posible separar el estudio de la tecnología del estudio de la ciencia. La tecnología está en todos los segmentos de la sociedad moderna y en el deporte no podría ser diferente. La cantidad de aparatos electrónicos utilizados para planear y evaluar las diferentes modalidades deportivas, la intensidad del entrenamiento, el estado funcional de los deportistas y la capacidad de adaptación del organismo, es muy grande. El objetivo principal de la utilización de la tecnología en el deporte es disminuir la cantidad de errores y lesiones en la prescripción de las actividades físicas e intensidades de entrenamiento, tanto para los niños, como jóvenes o adultos, con fines recreativos como de alto rendimiento.

“La constitución de grupos de profesionales e investigadores en Educación Física, que se han apropiado del uso de las nuevas tecnologías, ha facilitado la circulación de conocimientos y experiencias” (Cortés y Pareja, 2006, p. 01).

“Si definimos tecnología en el deporte, en su sentido más amplio, podríamos afirmar que el deporte no es otra cosa que Ciencia Aplicada. El deporte no ha sido una excepción y en él también se manifiesta la revolución científico - técnica, la transferencia

de sus logros y las limitaciones de ese acto de transferir en la dinámica de las relaciones entre los países desarrollados y los subdesarrollados. Hoy el deporte tiene que ser Ciencia Aplicada, pues se ha llegado a rendimientos no pensados y el afán por mejorarlos continúa, para lo cual se ha ido en busca del apoyo de ciencias que contribuyan a una mejor comprensión de las metodologías y a un accionar más fino, luego entonces el deporte es un tipo especial de tecnología, aplicable y transferible como las demás” (Vega, González y Pérez, 2004, p. 01).

Lo planteado anteriormente encuentra corroboración en la afirmación de Jiménez (2006, p. 58) donde “el desarrollo científico-técnico que se ha producido en los últimos decenios ha tenido una marcada repercusión en la esfera de la actividad deportiva”.

Es normal hoy en día observar a muchas personas practicando actividades deportivas utilizando pulsímetros, cronómetros digitales o lactímetros portátiles, lo cual les permite conocer las variaciones en la frecuencia cardiaca, gasto energético, nivel de ácido láctico en sangre, etc. Aunque lamentablemente esta tecnología es costosa y no está al alcance de todos.

Uno de los problemas de la tecnología mundial es su costo. Los aparatos, equipamientos y las máquinas más modernas son sumamente costosos. Con eso, los países menos desarrollados como es el caso de la mayoría de la América Latina, de entre los cuales están Cuba y Brasil y los países de África principalmente, sufren mucho para desarrollar sus investigaciones científicas. Comprobamos eso en lo que plantea Albornoz (2001, p. 01), donde “el panorama actual de los países latinoamericanos, en donde la política científica, al igual que la política tecnológica y la de innovación, no logran

trascender el plano de las intenciones declarativas y acompañan, en realidad, la suerte de otros indicadores que expresan el estancamiento –y aún el retroceso- de la región en su conjunto”. Ese problema está siendo superado con el esfuerzo, creatividad y competencia de los investigadores y doctores que están al servicio de la ciencia y la tecnología, no con el beneficio de lograr dinero y aumentar sus riquezas personales, sino con el fin de promover cambios beneficiosos en su pueblo, desarrollar su país y beneficiar los practicantes de deportes y actividades físicas con salud y calidad de vida.

Cada vez más, la tecnología se hace presente en el deporte y la cultura o educación física. Sobre ese tema, basado en lo que escribe Lopez (2002, p. 220), se proponen, algunos desafíos y metas que deberán ser alcanzadas a lo largo del tiempo. Las propuestas son a mediano plazo, pues con la evolución de la sociedad, de la ciencia y la tecnología podemos asegurar que muy pronto estas propuestas serán obsoletas.

- Comprender que el cambio es constante y es necesario protagonizarlo;
- Ubicar que la educación es el mejor medio para el desarrollo de la sociedad y toda la humanidad;
- Reivindicar que la Educación de alta calidad, sea la Educación Física o no, debe ser un derecho y desafío de todos;
- Aprender a hacer. Aprender a aprender. Aprender a emprender;
- Mover sus manos para la construcción de un nuevo mundo: entre las realidades y las utopías, los deseos y los objetivos;
- Estar preparado y anticiparse al próximo cambio;
- No confundir modernización de los aparatos con soporte tecnológico;
- Concebir nuevos escenarios y tecnologías;

- Actuar de manera solidaria aceptando la diversidad de las personas y la cultura de los pueblos;
- Sustituir y desarrollar nuevas habilidades;
- Siempre y constantemente volver a empezar.

Nuevas tecnologías en Educación Nutricional

El problema de la nutrición no solo se puede abordar desde la escuela, dado que los estudiantes están en permanente contacto con las TIC y que desde la publicidad son incentivados al consumo de determinados alimentos, no necesariamente apropiados para su requerimiento de energía. Resulta imprescindible generar propuestas a partir del uso de estas tecnologías con el fin de generar interacción con el estudiante y desencadenar procesos formativos. Por tal motivo, consideramos que los Materiales Educativos Computarizados pueden generar escenarios propicios para la construcción de conocimiento sobre la Nutrición Humana y promover el cambio de hábitos y costumbres a nivel nutricional de los estudiantes.

El cambio fundamental radica en el énfasis que se le otorga a la innovación, la educación de calidad y la creatividad, caracterizada por la globalización y el predominio del desarrollo científico-tecnológico, entre otros.

Desde esta perspectiva, los procesos educativos deberían acercarse aún más a las tecnologías de la información y las comunicaciones, dado que en esta sociedad del conocimiento se constituyen en una herramienta que facilita el acceso a la información, contribuyendo en algunos casos al desarrollo humano. Por tal motivo, los maestros se deben involucrar en este proceso, puesto que los estudiantes se enfrentan a nuevas necesidades, hábitos, motivaciones, formas de comunicación y otras. Esto implica la

búsqueda de los maestros hacia otras alternativas que contribuyan a la construcción conceptual y actitudinal de los estudiantes

¿Cómo enseñar nutrición y dietética mediante el uso de las TIC?

En lo que se refiere a la enseñanza de materias sanitarias, en la red se pueden encontrar numerosos recursos que se pueden emplear para enseñar asignaturas como la nutrición y la dietética. A lo largo de los años han ido apareciendo diferentes dispositivos, aplicaciones y software para facilitar su implantación y uso para la formación, contando también con herramientas tecnológicas.

Una manera de implantar el uso de las TIC en la educación nutricional en los centros educativos sería mediante la creación y el uso de campus virtuales o grupos específicos en Internet, aparte de utilizar redes sociales, aplicaciones y plataformas como Moodle. Todo un conjunto de herramientas y dispositivos, cada uno de los cuales tiene unas características y posibilidades de formación específicas que conviene tener en cuenta a la hora de crear los contenidos educativos y de programar las actividades formativas.

En el campo de la Nutrición y Dietética, se podría utilizar numerosos recursos informáticos, los cuales citando a continuación y explicando cómo los utilizaría en mis clases:

- Uso de la plataforma Moodle. Gracias a esta plataforma, los alumnos podrían descargar todo el temario que les fuera poniendo el profesor, ver vídeos relacionados con la materia, realizar encuestas, exámenes tipo test incluso desde su propia casa disponiendo de un tiempo concreto para su realización.
- Blogs relacionados con la Nutrición y Dietética. Existen en internet muchos blogs relacionados con la dietética y la nutrición, donde sus creadores comentan

temas de actualidad, así como también ofrecen su opinión personal acerca de estos temas. Sería muy interesante que los alumnos accedan de vez en cuando a estos blogs para ir formando su propio punto de vista sobre los temas que se tratasen. La profesora podría proponer algunas actividades, como, por ejemplo, que se leyeran en casa un artículo concreto de algún blog para comentarlo al día siguiente en clase realizando un debate sobre el mismo.

Referencias

- ✓ Albornoz, M. (2001). Política Científica y Tecnológica: Una visión desde América Latina. <http://www.campus-oei.org>
- ✓ Cortés, D. y Pareja I. (2006). Educación Física y Nuevas Tecnologías. www.rieoie.org.
- ✓ Fernández, K. y Álvarez, A. (2017). Educación nutricional desde las TIC. Un nuevo reto para los docentes. *Revista Conrado*, 13(60), 243-246. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- ✓ Jiménez, J. (2002). La Educación Científico-Tecnológica en la formación profesional del licenciado en Cultura Física. *Educación Física y Deportes, Revista Digital*. 47. <http://www.efdeportes.com/efd47/tecnno.htm>
- ✓ López, M. (2002). ¿Qué significa la globalización para la tecnología de la información y la educación física? Perspectiva latinoamericana. *Revista de Educación Física*.
- ✓ Vega, J., González, A. y Pérez, R. (2002). La transferencia de tecnología en la actividad deportiva. Aspectos positivos y negativos. *Educación Física y Deportes, Revista Digital*. 79. <http://www.efdeportes.com/efd79/tecnno.htm>

Ejemplificación de contenido de tercer ciclo utilizando plataformas virtuales.

Tabla 11

Contenido de tercer ciclo

UNIDAD 3: FORTALEZCO MIS HABILIDADES FÍSICAS, DEPORTIVAS Y EXPRESIVAS		Fecha: _____
Octavo grado		
Contenido conceptual: Estructura, función e importancia de la columna vertebral en la educación postural y la motricidad.		
Indicador	de	Aplica posturas saludables al ejecutar diversas acciones en las que intervienen los músculos de la espalda y el abdomen en posición de pie

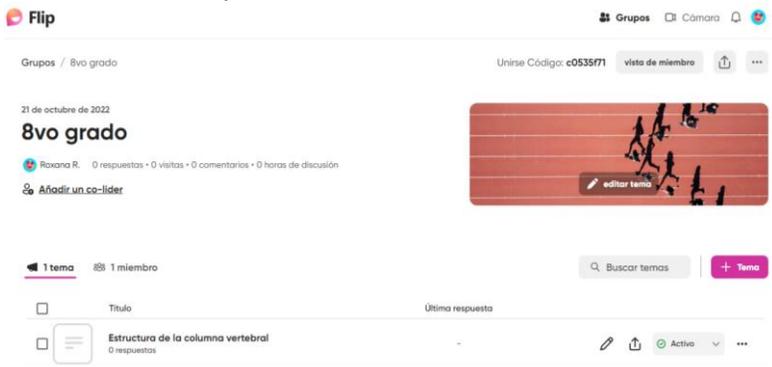
logro:	o sentado.
Responsable:	Docente de Educación Física, tercer ciclo
Presentación del contenido (30 minutos)	<p>SALON DE CLASES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y asistencia <p>Reflexionar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Causas del dolor de espalda <p>Los motivos principales del dolor de espalda, no ocasionados por un traumatismo, alteraciones genéticas u cualquier otra causa que quede fuera de los ejercicios físicas, son los siguientes:</p> <p>La adopción, por parte de los escolares, de posturas incorrectas en la realización de tareas de la vida cotidiana.</p> <p>Desequilibrios musculares causados por una deficiente y/o inadecuada aplicación de contenidos relacionados con la fuerza y la flexibilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posturas inadecuadas en la vida cotidiana <p>Mostrar imágenes de posturas incorrectas y correctas en acciones diarias.</p>
Apropiación de los aprendizajes (40 minutos)	<p>CANCHA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desequilibrios musculares causados por una deficiente y/o inadecuada aplicación de contenidos educativos relacionados con la fuerza y la flexibilidad. - Pruebas de flexibilidad y amplitud articular <p>Diagonal Posterior Pectoral Rotador Externo e Interno de Cadera Isquiotibiales</p>
Aplicación de los aprendizajes (20 minutos)	Programar partidos de voleibol, reconocer la función de la columna en los movimientos que realizan y la postura adecuada para ello.
Evaluación:	<p>Colocar el enlace de ingreso en la clase de Google Classroom y explicar cómo se realizará la tarea evaluada, proporcionar el código de acceso.</p> <p>Realizar un video de cinco minutos donde se expliquen las partes de la columna vertebral y la función de cada una de ellas en la motricidad.</p>  <p>The screenshot shows a Flipgrid interface for a group named '8vo grado'. It displays a video topic titled 'Estructura de la columna vertebral' with 0 responses. The interface includes a search bar, a 'Buscar temas' button, and a 'Tema' button. The video player area shows a red background with silhouettes of people.</p>
Materiales:	Computadora, bocinas y cámara Flipgrid (Herramienta tecnológica)

Tabla 12

Instrumento de evaluación para contenido de tercer ciclo

LISTA DE COTEJO				
Docente:				
Grado y sección: 8vo grado A, B y C		Asignatura: Educación Física		
Fecha:				
Indicador de logro:		Aplica posturas saludables al ejecutar diversas acciones en las que intervienen los músculos de la espalda y el abdomen en posición de pie o sentado.		
Evidencia de aprendizaje:		Realizar un video de cinco minutos donde se expliquen las partes de la columna vertebral y la función de cada una de ellas en la motricidad.		
N°	NOMBRE	CRITERIOS A EVALUAR		
		Identifica las partes de la columna vertebral y explica cada una de ellas. (50%)	Analiza la función de cada una de las partes y las relaciona con la motricidad. (50%)	Total de puntuación
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
Observaciones:				

Referencias

- ✓ Ardila, M. y Bedoya, J. (2006). La inclusión de la plataforma de aprendizaje en línea MOODLE en un curso de gramática contrastiva español-inglés. *Revista de Lenguaje y Cultura*, 11(17), 181-205.
- ✓ Atamara, T. (2020). La educación virtual en tiempos de pandemia. <http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-depandemia/>
- ✓ Baena, V. (Ed.). (2019). *El aprendizaje experiencial como metodología docente*. Narcea S. A. Ediciones.
- ✓ Barahona, J. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. *Revista Educación física y deporte*, 31(2), 1047-1056.
- ✓ Becerro, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2
- ✓ Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4(1).
- ✓ Briones, G. (1995). *Métodos y Técnicas de Investigación para las Ciencias Sociales*, Editorial Trillas.
- ✓ Cabero, J., Salinas, J., Duarte, A. y Domingo, A. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Síntesis.
- ✓ Cabrera, R. (2016). *Modelo Tecno pedagógico para abordar temas conceptuales en educación física*.
https://portalacademico.cch.unam.mx/blog/educacion_fisica/ponenciaModeloTecnopedagogico

- ✓ Capllonch, M. (2005). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas*. [Tesis doctoral, Universitat de Barcelona, Barcelona].
http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2907/01.MCB_TESIS.pdf;jsessionid=202C9F41A905E189EB955F6D706B5456.tdx2?sequence=1
- ✓ Carrera, F. y Coiduras, J. (2012). Identificación de la competencia digital del profesor universitario: un estudio exploratorio en el ámbito de las ciencias sociales. *REDU – Revista de Docencia Universitaria*, 10(2), 273-298.
<http://redabertar.usc.es/redu>
- ✓ Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Publicación semestral, Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 9(18), 9-12.
- ✓ Castillo, A. (2011) “Nuevas tecnologías aplicadas a la educación física”. *Revista Digital innovación y experiencias educativas*, 39.
- ✓ Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *13* (23), 213-234.
- ✓ CEPAL (2018), Datos, algoritmos y políticas: la redefinición del mundo digital, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), Naciones Unidas, abril.
https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/43477/S1800053_es.pdf
- ✓ CEPAL/UNESCO. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19.
<https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

- ✓ Contreras (2007). Evolución de las aulas virtuales en las universidades tradicionales chilenas: caso de la Universidad del Bío. *Horizontes educacionales*, 12(1), 49-58.
- ✓ Cordovez, C. (2004). La utilización de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) en la enseñanza de la optometría. Universidad La Salle. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5599362>
- ✓ Cortés, D y Pareja, I. Educación Física y Nuevas Tecnologías. Una experiencia del Instituto Universitario de Educación Física: “Guía Curricular para la Formación de Maestros”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 39(1). <https://doi.org/10.35362/rie3912599>
- ✓ Costa, N. (2018). Implementación de las Tic en Educación Física: ventajas, limitaciones y nuevas tendencias educativas. *Publicaciones Didácticas*.
- ✓ Delgado, M. (1991). *Los estilos de enseñanza en E.F. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. ICE.
- ✓ Diálogo Interamericano. (2019). *Transformando la experiencia de aprendizaje a través del uso de la tecnología educativa: Desafíos y Oportunidades en América Latina*. (1ra ed.).
- ✓ Díaz, A. (2013). Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? *17*(3), 11-33.
- ✓ Díaz, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 2.
- ✓ Euroinnova. (2004). Herramientas tecnológicas en internet. *Blog de Herramientas tecnológicas en internet*. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/herramientas-tecnologicas-en-internet>

- ✓ EUSA Centro Universitario. (2018). Manual de desarrollo de competencias. Sevilla
- ✓ Fernández, A. (2009). El uso de las TIC en Educación Física. *Revista Digital Buenos Aires*, 128. <http://www.efdeportes.com/efd128/el-uso-de-las-tic-en-educacion-fisica.htm>
- ✓ Fernández, J., Ávila, C., García, D. y Bravo, W. (2020). Manejo de tecnologías en clases de Educación Física en el contexto del cantón Cañar. *Polo del conocimiento*.
- ✓ Fernández, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez, A. y Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55-75.
- ✓ Ferreres, F. (2011). *La integración de las tecnologías de la información y de la comunicación en el área de la educación física de secundaria: análisis sobre el uso, nivel de conocimientos y actitudes hacia las TIC y de sus posibles aplicaciones educativas*. [Tesis Doctoral, Universitat Rovira, Cataluña]. <http://www.tesisenred.net/handle/10803/52837>
- ✓ Gallo, A. (2022). *Historia y evolución de plataformas E-learning*. <https://www.preceden.com/timelines/350381-historia-y-evolucion-de-plataformas-e-learning>
- ✓ García, A. (2007). *Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria. Una reflexión desde la experiencia y la investigación*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427207006>
- ✓ García, A. (2010). Tecnología educativa: características y evolución de una disciplina. *Revista Educación y Pedagogía*. pp.72
- ✓ García, I. (2010). *Sistema de evaluación*. Universidad de Salamanca.

- ✓ Gobierno de El Salvador. (2004). País Seguro: Plan de Gobierno 2004-2009.
- ✓ Gobierno de El Salvador. (2010). Plan Quinquenal de Desarrollo 2010-2014.
- ✓ Gobierno de El Salvador. (2014). Plan Quinquenal de Desarrollo 2014-2019.
- ✓ Gómez, J. (2005). *La educación física y su contenido*. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente Áreas Curriculares – Educación Física.
- ✓ González, C. (2014). Papel del método de enseñanza y sus procedimientos en la formación de docentes creativos. *EduSol*, 14(49), 1-13.
- ✓ González, C. (2012). Aprender de la experiencia y competencias: aprendizaje y servicio.
- ✓ González, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. *Enfoques Consulting Eirl*.
- ✓ Grupo UTP. (2017). *Guía de uso de la Plataforma Educativa CANVAS para Docentes*. <https://docplayer.es/55101655-Gui-a-de-uso-de-la-plataforma-educativa-canvas-para-docentes.html>
- ✓ Guevara, L., Magaña, E., y Picasso, A. (2019). El uso de Google Classroom como apoyo para el docente. *CONISEN*, 1-14. <https://n9.cl/uufy>
- ✓ Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. (3ra ed.). Fundación Sypal.
- ✓ Instituto Nacional de Formación Docente (2020). *¿Qué es el INFOD? Portal de transparencia*, Ministerio de Educación. <https://infod.edu.sv/que-es-el-infod/>

- ✓ Jiménez, J. (2002). La Educación Científico-Tecnológica en la formación profesional del licenciado en Cultura Física. *Revista Digital*. 47, <http://www.efdeportes.com/efd47/tecno.htm>
- ✓ Juanes, B. y Rodríguez, C. (2021). Educación Física en tiempos de Covid-19. Valoraciones a partir de la utilización de las TIC. *Revista Conrado*, 17(79), 32-40.
- ✓ Kustcher N., y St.Pierre A., (2001) Pedagogía e Internet Aprovechamiento de las Nuevas Tecnologías. Editorial Trillas.
- ✓ La Rosa, O., Ayala, J., Valladolid, A., Urbina, M. y García, L. (2021) Las TIC en el desarrollo de aprendizajes del área educación física en estudiantes de secundaria. Editorial Grupo Compás.
- ✓ Larrosa, J. (2006). "Sobre la experiencia", Aloma. *Revista de Psicología*, 19, 87-112. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2201318>
- ✓ Lopera, S. (2012). El uso de la plataforma educativa MOODLE en un curso de competencia lectora en inglés como Lengua Extranjera. 24, 29. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S079897842012000100004
- ✓ López, M. (2002). ¿Qué significa la globalización para la tecnología de la información y la educación física? Perspectiva latinoamericana. *Revista de Educación Física*.
- ✓ Martínez, N. (2011). Integrando tecnología en las escuelas de El Salvador: promesas y desafíos.
- ✓ Meza, A. y Zaldivar, R. (2002). Importancia del Manejo de Estrategias de Aprendizaje para el uso Educativo de las Nuevas Tecnologías de

Información y Comunicación en Educación.

https://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docuparti/esp/doc_71.html

- ✓ Meza, L. (2002). Importancia del Manejo de Estrategias de Aprendizaje para el uso Educativo de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en Educación.

[http://www.educared.pe/docentes/articulo/480/latecnologia.unaherramientaparamejorarlaenseñanza/\(s/p\)](http://www.educared.pe/docentes/articulo/480/latecnologia.unaherramientaparamejorarlaenseñanza/(s/p))
- ✓ Miguel, V. (2018). Experiencias de aprendizaje mediadas por TIC. *Revista Cambio Universitario*, 3 (8-9), 22-24.

https://www.researchgate.net/publication/329167515_Experiencias_de_aprendizaje_mediadas_por_TIC
- ✓ MINED. (1994). Fundamentos curriculares de la educación nacional.
- ✓ MINED. (2009). Política Nacional de Desarrollo Profesional Docente.
- ✓ Ministerio de Educación de El Salvador. (2008). Programa de estudio, Educación Física, Tercer ciclo de Educación básica.

<https://www.mined.gob.sv/download/programas-de-estudio-educacion-fisica-tercer-ciclo-de-educacion-basica/>
- ✓ Monguillot, M., González, C., y Guitert, M. (2015). Diseño de situaciones de aprendizaje mediadas por TIC en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Educación*, 68(2), 63-82.

<https://rieoei.org/RIE/issue/view/19/vol.%2068%2C%20n%C3%BAm.%20>

- ✓ Moreno, M. (2010). Aprender Historia en ambientes virtuales. 9, 58-82.
- ✓ Moreno, P (2007). Las nuevas tecnologías de Información y Comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje de los profesores del área de Educación Física de la III Etapa de Educación Básica de los Municipios Torbes e Independencia del estado Táchira-Venezuela.
- ✓ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). El coronavirus COVID-19 y la educación superior: impacto y recomendaciones. UNESCO.
<http://www.iesalc.unesco.org/2020/04/02/el-coronavirus-covid-19-y-la-educacion-superior-impacto-y-recomendaciones/>>
- ✓ Orjuela, E. (2019). Gestión de la tecnología. Biblioteca - CLEO.
- ✓ Ospina, B., Sandoval, J., Botero, C. y Ramírez, M. (2003). La escala de Likert en la valoración de los conocimientos y las actitudes de los profesionales de enfermería en el cuidado de la salud. 23(1), 14-29.
- ✓ Pérez, G. (1994). Investigación Cualitativa. Métodos y Técnicas.
- ✓ Pérez, V. & Fernández, J. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación del profesorado de educación física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 8 (1), 1-5.
- ✓ Posso, R. (2018). Guía de estrategias metodológicas para Educación Física. Ministerio de Educación de Quito.
- ✓ Prado, S., García, D., Erazo, J. y Narváez, C. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. 5 (5). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>

- ✓ Presidencia de la República de El Salvador. (2020). Gobierno disminuye la brecha digital y garantiza la educación ante el COVID-19. <https://www.presidencia.gob.sv/gobierno-disminuye-la-brecha-digital-y-garantiza-la-educacion-ante-el-covid-19/>
- ✓ Real Academia Española. (2021). Diccionario de la lengua española (23ª. Ed.). <https://dle.rae.es/m%C3%A9todo>
- ✓ Real decreto 1631/2006 de 29 de Diciembre, por el que se establece las enseñanzas mínimas correspondiente a la educación secundaria obligatoria, (BOE del 5 de Enero del 2007).
- ✓ Rivera, Y. (2010). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a la cultura física y el deporte? (11).
- ✓ Romero, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental*, 10 (8), 89-102.
- ✓ Rosa, A., Carrillo, P. García, E, Moral, J. y Gil, P. (2021). Revisión bibliográfica de los métodos de enseñanza en educación física. *Acción motriz*, 27, 46-56.
- ✓ Sampaollesi, L. (2021). 6 Herramientas Tecnológicas para Incorporar a tu Escuela. *Áulica*. <https://aulica.com.ar/herramientas-tecnologicas/>
- ✓ Sancha, J. (2021). Microsoft TEAMS, un entorno virtual de aprendizaje sencillo para todos. 59.
- ✓ Sánchez, F. (1989). Bases para una didáctica de la E.F y el deporte. Gymnos.
- ✓ Sánchez, F. (2002). Didáctica de la Educación Física. Pearson Educación.
- ✓ Sánchez, L. (2018). Las matrices o tablas de doble entrada: una aplicación práctica en las investigaciones de diseño. 3, 107 – 112.

- ✓ Soler, M., Cárdenas, F. y Hernández, F. (2018). Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias. 24, (4), 993-1012.
<https://doi.org/10.1590/1516-731320180040012>
- ✓ Taylor, S. y Bogdan, R. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. Paidós.
- ✓ Torrecilla, J. (2021). Tipos de herramientas tecnológicas. *Astraps*.
<https://www.astraps.com/articulo/1389/tipos-de-herramientas-/>
- ✓ UNESCO. (2012). Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216489_spa
- ✓ Zagalaz, M., Cachón, J., y Lara, A. (2014). Fundamentos de la programación de Educación Física en primaria. Síntesis.
- ✓ Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *I6*(1), 69-102.

Anexo 1

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA DE EL SALVADOR "Dr. Luis Alonso Aparicio"			
Dirección de Posgrado y Extensiones			
Investigación sobre: Experiencias de aprendizaje utilizando la plataforma de aprendizaje como herramienta tecnológica en el desarrollo de las asignaturas del currículo nacional (educación física) (estudio de caso urbano).			
CUESTIONARIO PARA DOCENTES			
Fecha de aplicación:			
Nivel educativo en el que trabaja:			
Años de servicio:			
Rango de edad:	20 – 30 años _____		
	30 – 40 años _____		
	40 – 50 años _____		
	50 o más _____		
Indicaciones:	El instrumento consta de dos partes, en el primer apartado marque con una (X) para expresar que tan de acuerdo o en desacuerdo está en los siguientes ítems. En el apartado 2, por favor responda las interrogantes.		

Preguntas	Totalmente De acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. Desarrolla la planificación de sus clases teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes según la modalidad en la que se imparte, generando experiencias de aprendizaje satisfactorias en los estudiantes.					
2. La dedicación del docente para llevar a cabo las experiencias de aprendizaje virtual es superior a la de las experiencias de aprendizaje presencial.					
3. Está de acuerdo en el uso de herramientas tecnológicas para la realización de tareas de los contenidos vistos en la clase de Educación Física.					
4. Al involucrar las plataformas digitales en la asignatura de Educación Física, se le facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.					

Preguntas	Totalmente De acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5. Está de acuerdo en la implementación de plataformas digitales dentro de la asignatura de Educación Física que usted imparte en de la Institución.					
6. Se puede incluir el uso de las plataformas digitales en el proceso evaluativo de la asignatura de Educación Física en las modalidades presenciales o virtuales.					
7. Según el nivel académico en el que imparte sus clases de Educación Física, las herramientas tecnológicas pueden ser parte de las evaluaciones sumativas del proceso de aprendizaje de los estudiantes.					
8. Realiza actividades que motiven y promuevan el aprendizaje en los estudiantes dentro de la asignatura de Educación Física haciendo uso de recursos tecnológicos.					
9. Realiza una secuencia de actividades en el desarrollo de los contenidos generando una experiencia de aprendizaje significativa en los estudiantes.					
10. Dentro de las prácticas deportivas, se puede integrar la tecnología como aprendizaje en los estudiantes del nivel académico al que imparte.					
11. Está de acuerdo en la integración de la tecnología en el ámbito de la Educación Física.					
12. Participaría en el desarrollo de una propuesta del uso de la tecnología para adecuar el desarrollo de las clases de Educación Física.					
13. La tecnología que existe actualmente en la Institución educativa, es suficiente para lo que demanda la actualidad en el desarrollo de competencias de los estudiantes.					

Preguntas	Totalmente De acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
14. Los docentes deben actualizarse y capacitarse para aprovechar los recursos didácticos que ofrece la tecnología dentro de la educación.					
15. Está de acuerdo en el uso de la tecnología como parte del desarrollo de competencias de los estudiantes en la Educación Física.					

16. ¿En qué tipo de modalidad educativa está trabajando actualmente?
17. ¿Cuál es la plataforma digital que utiliza con los estudiantes para impartir la clase de Educación Física?
18. ¿Qué tipo de recursos tecnológicos brinda la institución para el desarrollo de los contenidos?
19. ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utiliza para realizar la planificación y desarrollo de las clases?

<p>20. ¿Qué estrategias de enseñanza aplica en el desarrollo de los contenidos de Educación Física según el nivel académico que esté impartiendo?</p>
<p>21. ¿Qué beneficios obtiene al usar la tecnología en la Educación Física?</p>
<p>22. ¿Qué dificultades le genera utilizar la tecnología en la Educación Física?</p>
<p>23. ¿Qué propuesta puede brindar para facilitar la integración y aprendizaje en la Educación Física a través de la tecnología?</p>
<p>24. ¿Posee alguna capacitación que integre la tecnología y el uso de herramientas tecnológicas en la educación? ¿Cuál/es?</p>
<p>25. Durante su formación académica, ¿qué tipos de herramientas tecnológicas utilizó asociándolas a la Educación Física?</p>