



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE
ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora:

Herrera Muñoz Jessica Gabriela

Tutor: Dr. Oscar Vinicio Munive Obando, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Herrera Muñoz Jessica Gabriela, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL**”, como requisito para optar al grado de Maestría en Educación con mención en pedagogía en entornos digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato a los 24 días del mes de agosto de 2022, firmo conforme:

Autora: Herrera Muñoz Jessica Gabriela

Firma: 

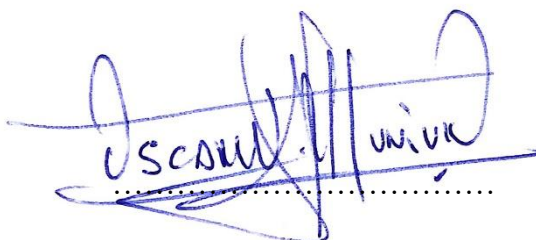
Número de Cédula: 1500625783
Dirección: Napo, Tena, Tena, Aeropuerto 2
Correo Electrónico: jessiga28@hotmail.com
Teléfono: 0984130944

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL”** presentado por Herrera Muñoz Jessica Gabriela, para optar por el Título de Magister en educación mención pedagogía en entornos digitales,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe. Ambato, 26 de abril de 2022.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'OSCAR VINICIO MUNIVE OBANDO', written over a horizontal dotted line. The signature is stylized and somewhat cursive.

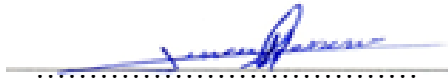
Dr. Oscar Vinicio Munive Obando, Mg.

1707805121

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en educación mención pedagogía en entornos digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 24 de agosto de 2022.



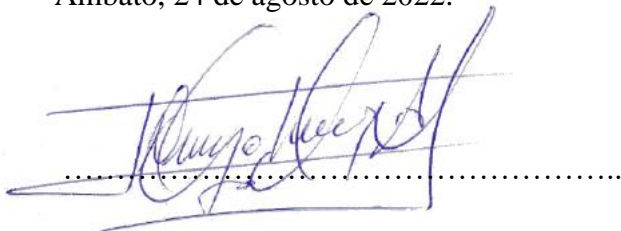
Herrera Muñoz Jessica Gabriela

1500625783

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL, previo a la obtención del Título de Magister en educación mención pedagogía en entornos digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 24 de agosto de 2022.



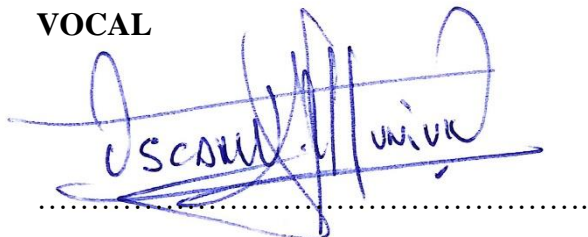
López Aguilar Diego Vinicio

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Tipán Renjifo Diego Marcelo

VOCAL



Oscar Vinicio Munive Obando

VOCAL

DEDICATORIA

A aquellos individuos que, con pasión y coraje, luchan cada día por alcanzar sus sueños.

“jamás se rindan”

A Dios, a mis amigos. A mi familia.

Jessica Herrera

AGRADECIMIENTO

Son muchas las personas quienes han contribuido durante el proceso y conclusión del presente trabajo de Investigación. En primer lugar, quiero agradecer a Dios, al Dr. Oscar Vinicio Munive Obando, Mg., tutor de esta tesis, quien fue el primero en creer en este proyecto de investigación y me apoyo de manera personal e institucional.

Agradezco también a la Universidad Indoamérica donde me he formado, y la cual me ha brindado experiencias únicas e irrepetibles.

A la Unidad Educativa Fiscomisional JUAN XXIII, y a su Rectora la Mg. Luz Samaniego, quien me abrió las puertas de tan respetada institución permitiendo hacer realidad este proyecto

Agradezco también aquellas personas que con palabras de aliento me empujaron hacia delante durante este largo camino.

Jessica Herrera

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS CUADROS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema.....	3
Formulación del Problema	4
Interrogantes de la investigación.....	4
Árbol de problemas	6
Ideas a defender.....	7
Señalamiento de Variables	7
Destinatarios del proyecto.....	7
Objetivos de la investigación	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos.....	8
CAPITULO I.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9

Antecedentes Investigativos.....	9
Variable Independiente: Entornos Virtuales	11
La sociedad y su relación con las TIC	11
Sistemas de gestión de contenidos para la creación de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje.....	18
Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje.....	20
Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje: Moodle	27
Algunas Características Generales	30
Usando MOODLE como docentes.....	33
El blog como LMS: WordPress	36
Variable Dependiente: Educación Física	39
La importancia de la educación física en el currículo escolar	40
Las TIC en Educación Física	42
La importancia de las TIC en la educación durante el Coronavirus	45
Ventajas y retos de las TIC en el aula.....	45
Las TIC frente al coronavirus	45
Los docentes y las TIC.....	46
CAPITULO II	47
DISEÑO METODOLÓGICO.....	47
Modalidad o Tipo de investigación.....	48
Modalidad Bibliográfica – Documental.....	48
Modalidad de Campo	49
Tipo de investigación	49
Investigación Descriptiva.....	49
Población y Muestra.....	50
Operacionalización de Variables.....	52
Técnicas e Instrumentos para la recolección de la información	54
Cuestionario	54
Encuesta.	55
La Entrevista	55
Validez y confiabilidad	56
Validez	56

Confiabilidad.....	56
Cálculo del Alfa de Cronbach (α)	56
Plan para la investigación de información	58
Análisis de resultados.....	59
ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS DEL ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA Y ENTORNOS VIRTUALES	71
CAPITULO III.....	75
PROPUESTA.....	75
Fundamentos teóricos aplicados	75
Justificación	76
Objetivos	76
Objetivo General	77
Objetivos Específicos.....	77
Estructura de la propuesta	77
Didáctica de la Educación Física	77
Metodología de la Educación Física	79
Educación Física y la aplicación de las TIC	79
Metodologías de enseñanza.....	80
Método ERCA.....	80
Modelo pedagógico.....	81
Descripción de la propuesta	82
Administración de entradas del blog educativo	84
Primer Paso: Crear una Cuenta en Google.....	84
Paso 2: Crear El Blog.....	86
Tercer Paso: Elegir una Plantilla.....	87
Cuarto Paso: Cómo Acceder al Nuevo Blog.....	88
Aplicación del Nuevo Blog para educación física	89
Bloque curricular No. 1: Ejercicios con implementos	96
Bloque curricular No. 2: Juegos Tradicionales	102
Bloque curricular No. 3: Desarrollo motriz básico	111
Bloque curricular No. 4: Ejercicios localizados.....	129
CONCLUSIONES	139

RECOMENDACIONES	141
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	142
ANEXO No. 1	145
ENCUESTA ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	145
ANEXO No. 2	147
ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS DEL ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA Y ENTORNOS VIRTUALES	147
ANEXO No. 3	150
FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	150
ANEXO No. 4	155
FICHAS DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS	155

ÍNDICE DE TABLAS CUADROS

Cuadro N° 1. Clasificación de herramientas de comunicación	26
Cuadro N° 2. Actividades de Moodle	34
Cuadro N° 3. Población.....	51
Cuadro N° 4. Entornos Virtuales.....	52
Cuadro N° 4. Tipos de Información	54
Cuadro N° 5. Cálculo del Alfa de Cronbach (α)	57
Cuadro N° 6. Plan de procesamiento de la información	58
Cuadro N° 7. Uso de entornos virtuales	59
Cuadro N° 8. ¿Define cuáles TIC puede usar?.....	60
Cuadro N° 9. ¿TIC más apropiadas para usar en clase?.....	61
Cuadro N° 10. ¿Adapta los recursos que le ofrecen las TIC?	62
Cuadro N° 11. ¿Usa las TIC en diferentes actividades del proceso de aprendizaje?	63
Cuadro N° 12. ¿Usa las TIC en diferentes actividades del proceso de evaluación?	64
Cuadro N° 13. ¿Usa TIC en el diseño de estrategias del aprendizaje activo?.....	65
Cuadro N° 14. Sugerencias que los estudiantes tienen respecto al uso de TIC en las clases.....	66
Cuadro N° 15. ¿Valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a las TIC?	67
Cuadro N° 16. ¿El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades?	68
Cuadro N° 17. ¿Evidencia que sus estudiantes realizar los talleres en la plataforma?.....	69
Cuadro N° 18. ¿Desarrolla actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC?	70
Cuadro N° 20. Planificación Curricular Bloque 1.....	94
Cuadro N° 21. Planificación Curricular Bloque 2.....	100
Cuadro N° 22. Planificación Curricular Bloque 3.....	108
Cuadro N° 23. Planificación Curricular Bloque 4.....	126
Cuadro N° 24. Evaluación de la propuesta innovadora.....	138

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No 1. Las TIC y la Sociedad.....	11
Figura No 2. Las TIC y la Medida Social	12
Figura No 3. Las herramientas TIC.....	14
Figura No 4. Los usos de las TIC.....	15
Figura No 5. Las TIC en la educación	18
Figura No 6. Sistemas de gestión de contenidos.....	20
Figura No 7. Entornos virtuales de Enseñanza - Aprendizaje	21
Figura No 8. Interfaz del Usuario	22
Figura No 9. Tipos de Entornos Virtuales	27
Figura No 10. Algunos bloques de MOODLE.....	31
Figura No 11. Barra superior de navegación. MOODLE	32
Figura No 12. Activa Edición y Vista de estudiante.....	32
Figura No 13. Recursos de Moodle.....	34
Figura No 14. WORDPRESS	36
Figura No 15. Características de WordPress.....	39
Figura No 16. Bloques Curriculares de Educación Física	41
Figura No 17. La educación Física ONLINE.....	80
Figura No 18. Crear una cuenta en GOOGLE	85
Figura No 19. Crear un Blog.....	85
Figura No 20. Crear un Blog.....	87
Figura No 21. Elegir plantilla del Blog.....	88
Figura No 22. Acceso al nuevo Blog	89
Figura No 23. Canal de YouTube	90
Figura No 24. Herramienta Canva	91
Figura No 25. Herramienta Quizizz	92
Figura No 26. Blog para educación física.....	93
Figura No 27. Movimiento de la ula con la cintura	96
Figura No 28. Giros de la ula ula con la mano	97
Figura No 29. Giros de la ula ula con las manos	98
Figura No 30. Giros de la ula ula en perfil.....	98
Figura No 31. Bloque curricular 1 en el Blog.....	99

Figura No 32. Juego del Gato y ratón.	103
Figura No 33. El juego de las escondidas.	104
Figura No 34. El juego de las cogidas.....	105
Figura No 35. Bloque curricular 2 en el Blog.....	107
Figura No 36. Bailoterapia para niños	113
Figura No 37. Baile de la Región Sierra	113
Figura No 38. Diferentes tipos de Baile de la Región Sierra.....	114
Figura No 39. Baile y vestimenta del Yumbo.....	115
Figura No 40. Baile y vestimenta El Danzante	116
Figura No 41. Baile y vestimenta San Juanito	117
Figura No 42. Baile y vestimenta del ALBAZO.....	118
Figura No 43. Baile y vestimenta de la Costa.....	120
Figura No 44. Baile y vestimenta de la Amazonia.....	120
Figura No 45. Vestimenta de las mujeres Shuar	122
Figura No 46. Vestimenta de las mujeres Kichwas	123
Figura No 47. Baile y vestimenta de la Amazonia.....	124
Figura No 48. Bloque curricular 3 en el Blog.....	125
Figura No 49. Rol hacia delante.....	129
Figura No 50. Paso 1, Rol hacia delante.	130
Figura No 51. Paso 2, Rol hacia delante.	130
Figura No 52. Paso 3, Rol hacia delante.	131
Figura No 53. Paso 4, Rol hacia delante.	132
Figura No 54. Paso 5, Rol hacia delante.	132
Figura No 55. Paso 5, Rol hacia delante.	133
Figura No 56. Paso 3, Rol hacia delante.	133
Figura No 57. Paso 1, El Arco.	136
Figura No 58. Paso 2, El Arco.	136
Figura No 59. Paso 3, El Arco.	136
Figura No 60. Bloque curricular 3 en el Blog.....	137

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Relación Causa-Efecto.....	6
Gráfico N° 2. Cálculo del Alfa de Cronbach (α).....	58
Gráfico N° 3. Uso de entornos virtuales.....	59
Gráfico N° 4. ¿Define cuáles TIC puede usar?	61
Gráfico N° 5. ¿TIC más apropiadas para usar en clase?	62
Gráfico N° 6. ¿Adapta los recursos que le ofrecen las TIC.....	63
Gráfico N° 7. ¿Usa las TIC en diferentes actividades de aprendizaje?.....	64
Gráfico N° 8. ¿Usa las TIC en diferentes actividades de evaluación?.....	65
Gráfico N° 9. ¿Usa TIC en el diseño de estrategias del aprendizaje activo?	66
Gráfico N° 10. Sugerencias que los estudiantes tienen respecto al uso de TIC en las clases.....	67
Gráfico N° 11. ¿Valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a las TIC?....	68
Gráfico N° 12. ¿El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades?	69
Gráfico N° 13. ¿Evidencia que sus estudiantes realizar los talleres en la plataforma?.....	70
Gráfico N° 14. ¿Desarrolla actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC?	71
Gráfico N° 15. Blog Educativo	84

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO
DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL**

Autora: Herrera Muñoz Jessica Gabriela
Tutor: Dr. Oscar Vinicio Munive Obando, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

Hoy en día, por la pandemia mundial de la COVID-19, el entorno virtual de aprendizaje EVA, ha establecido nuevos escenarios en educación donde el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje. La implementación de un EVA depende de la selección adecuada de un aprendizaje, sistema de gestión, que es el software que gestiona la formación actividades en el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. Esta tesis de graduación presenta el proceso de implementación, de blog articulado con Canvas y YouTube, y el impacto de evaluación dentro de un ambiente de aprendizaje virtual en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII de la ciudad de Tena en la provincia de Napo. Presenta una revisión de la literatura sobre los aspectos tecnológicos que constituyen la base teórica del proyecto, seguido de un análisis y síntesis que junto con los factores de contexto del estudio de caso determinaron la selección de uno para la implementación y despliegue de un EVA dentro de la institución en la asignatura de educación física. Finalmente, detalla las actividades en la fase de evaluación del EVA para determinar el nivel de satisfacción de los docentes y el nivel de impacto que perciben los estudiantes cuando trabajaron en él, proporcionando criterios para ayudar a demostrar el EVA. La implementación ha servido para apoyar el proceso de aprendizaje en el aula en respuesta a una necesidad educativa que implica la incorporación de información y tecnologías de la comunicación TIC.

Palabras Claves: Educación Física, Entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, EVA, E-learning, Teorías del Aprendizaje, TIC.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

**THEME: VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS AS A MEANS OF
TEACHING PHYSICAL EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOL**

Author: Herrera Muñoz Jessica Gabriela

Tutor: Dr. Oscar Vinicio Munive Obando, Mg.

ABSTRACT

Nowadays, due to the COVID-19 global pandemic, the virtual learning environment VLE has established new scenarios in education where the student has the protagonist role of self-learning. The application of VLE requires the adequate choice of a learning management system, which is the software that manages the training activities in the virtual teaching and learning environment. This research presents the application process of a blog with CANVAS and YOUTUBE, and the impact of assessment in a virtual learning environment at the "Juan XXIII" School in Tena City, Napo Province. It presents a literature review on the technological aspects that constitute the theoretical basis of the research, followed by an analysis and synthesis together with the contextual factors of the case study that determined the choice of one to be applied and used in VLE in physical education area at the institution. Finally, it details the activities in the assessment phase of the VLE to determine teacher satisfaction and impact level noticed by students when they worked on it, providing criteria to demonstrate the VLE. The application supported the learning process in the classroom by responding to an educational need involving the integration of information and communication technologies ICT.

KEYWORDS: E-learning, ICT, physical education, VLE

INTRODUCCIÓN

El rol del docente ha ido transformándose con el devenir de los tiempos, el formador deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como un facilitador de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje. El docente participa del proceso suministrando el uso de recursos y herramientas necesarias para que los estudiantes exploren y elaboren nuevos conocimientos y destrezas. En este sentido, el profesor pasa a actuar como gestor y acentúa su papel de orientador y mediador de las experiencias de aprendizaje virtual. Este cambio, llevado a entornos virtuales, requieren una doble adaptación por parte de docentes anclados en los viejos paradigmas, ya que deben modificar su rol al tiempo que adaptarse al nuevo entorno.

El presente trabajo persigue como objetivo fundamental la intención de mostrar de qué manera las TIC y su potencial relacionado con el manejo, estructuración y procesamiento de información, pueden colaborar ampliamente con el desarrollo de prácticas educativas con entornos virtuales de aprendizaje concretos en educación física, para el nivel elemental de educación general básica.

"La COVID-19, una enfermedad causada por el virus SARS-CoV-2 virus, ha sido clasificada como Pandemia por la OMS (Organización Mundial de la Salud). A nivel mundial se han adoptado políticas aislamiento y distanciamiento social extensivo, en un esfuerzo de frenar los niveles de infección, particularmente en grupos vulnerables a altos riesgos de morbilidad y mortalidad" (Pinto, et al., 2020, p. 1).

Muchas instalaciones públicas y privadas de todo tipo cerraron sus puertas con el avance de esta pandemia y aún en tiempos de cuarentena el hombre sintió la necesidad de salir del confinamiento y practicar la actividad física. Más, aún en casa el ejercicio de una actividad para mantener el cuerpo en forma como transitó hacia la emergente necesidad de practicarlo a favor de la salud mental y física. Sin embargo, en la mayoría de los casos World Health Organization (2020) mencionan que:

"(...) han sido suspendidas muchas oportunidades para ser físicamente activo, incluyendo rehabilitación de pacientes con problemas cardíacos, la Educación Física en las escuelas y programas deportivos, centros de fitness y parques públicos, la infraestructura deportiva que no estaba siendo utilizada por la mayoría de la población global antes de la COVID han disminuido considerablemente" (p. 21).

No obstante, se continuó practicando el deporte y la actividad física a cualquier nivel, se proyectaron espacios en la televisión para sustituir las lecciones del gimnasio tradicional y pasó a ser ante todo una medicina para el estrés de la población. No es por casualidad que muchos estudios apuntan a que:

"La promoción de estilos de vida saludable durante la pandemia asociada a COVID-19, va dirigida a mejorar el entorno y la sociedad en que se vive (entornos saludables) y, por otra parte, a optimizar las capacidades de las personas para llevar una vida más sana" (Romero et al., 2020, p. 32).

Por otra parte, aunque el desarrollo tecnológico no es igual en todas las naciones y territorios se ha hecho urgente tomar alternativas que perfeccionen la didáctica de la Educación Física desde y hacia lugares distantes la pandemia ha obligado a la educación deportiva a repensar en sus métodos y objetivos, ya sea en la escuela o en la universidad. ¿Cómo impartir los contenidos de la Educación Física? ¿Qué materiales utilizar (estructurados, alternativos, reutilizados, recién creados) para impartir clases en aulas virtuales? ¿Cómo entrenar técnicas deportivas en escuelas de enseñanza media y en la universidad? ¿Qué metodologías deberían ser utilizadas para evaluar el rendimiento de estudiantes y atletas? Indudablemente, la crisis de la pandemia ha logrado que la educación corporal se compare con la forma en que se había realizado hasta hace solo unos pocos meses. Esto parece ser lo más distante que pudiera existir desde sus conceptos básicos, que adopta al final el método de la educación a distancia. La variante e-learning y la educación virtual (Isidori, 2020, p.7).

La Unidad Educativa Fiscomisional JUAN XXIII, en donde se va a desarrollar la investigación es una institución que brinda carreras técnicas, y es una de las pioneras de la región amazónica, actualmente cuenta con aproximadamente 1500 estudiantes que abarca los niveles inicial, elemental, básica, básica superior y bachillerato, por el confinamiento que se emergió a nivel mundial se ha visto la

necesidad de implementar os entornos virtuales de aprendizaje de educación física en el nivel elemental en vista que no se han aplicado y es primordial para la salud emocional de los niños de la institución.

La presente investigación está enfocada en el paradigma crítico propositivo, la modalidad de la investigación será documental-bibliográfica como parte esencial de un proceso de investigación científica con una población de sesenta y dos docentes y dos expertos, se utilizará como técnica de recolección de datos a la Encuesta y entrevista.

Planteamiento del problema

El presente trabajo de investigación ha iniciado por la revisión de diversas fuentes de documentación, con la finalidad de indagar sobre la existencia de trabajos de investigación cuyos derroteros se comprometían con nuestro tema en particular.

A nivel mundial se accedió a la Base de Datos de Tesis Doctorales, la base de datos a la que hemos recurrido nos la proporciona el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España TESEO, constatando que no existe una investigación que agote por completo la forma en que se planteó la presente investigación, es decir, como percepción pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje como interfaz de aprendizaje. Las consultas se hicieron tomando como referentes los descriptores conceptuales más cercanos a la investigación, que podrían fijar de manera concreta nuestro tema, que no arrojaron un resultado positivo.

Por ello se optó por usar descriptores más generales, como ordenadores, y, por otro lado, aprendizaje, encontrando bajo este ámbito una gran cantidad y variedad de investigaciones desde disciplinas diversas, como la informática, medicina, telecomunicaciones, ingeniería, biología y filosofía, así como algunas disciplinas más cercanas a nuestro campo de estudio, como la psicología o la didáctica, pero que en general no nos declaraban nada preciso o por lo menos un planteamiento similar al que realizamos sobre nuestro foco de interés que es el pedagógico.

En Latinoamérica, las experiencias de las instituciones de educación en cuanto a educación virtual han sido escasas, ya sea por las condiciones tecnológicas de los países como por la demanda casi inexistente de educación mediada por tecnologías. La aplicación de las tecnologías en el desarrollo de programas académicos inició en el año 1999 y se fortaleció en los años posteriores. Para el año 2002 ya se contaba con ofertas de formación continua y de pregrado completamente en línea.

En los últimos años, las universidades, institutos técnicos y tecnológicos conjuntamente con la educación media, han planteado proyectos para implantar la educación virtual en su oferta académica, sin convertirse aún en una modalidad con mucha acogida dentro del conglomerado estudiantil de los países de Latinoamérica.

A nivel de Ecuador, los centros de educación superior y los establecimientos de educación media, con pocas excepciones, no presentan la opción de educación virtual dentro de sus carreras, siendo las universidades y establecimientos escolares privados los que han prevalecido en este contexto, sin contarse aún con institutos superiores y universidades estatales que apliquen esta modalidad en su estructura académica, pero la pandemia obligo a todos adoptar los entornos virtuales de aprendizaje hasta en las instituciones de educación media.

Formulación del Problema

¿A través de que entornos virtuales de aprendizaje se puede implementar la Educación Física en el nivel elemental de Educación General Básica?

Interrogantes de la investigación

¿Cuál es el nivel de acceso a los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes del nivel elemental de Educación General Básica?

¿Cómo indagar a expertos sobre los entornos virtuales de aprendizaje y Educación Física?

¿Cuáles son los entornos virtuales de aprendizaje que se puede aplicar a la Educación Física en el nivel elemental de educación general básica?

Árbol de problemas

TÍTULO: Entornos virtuales de aprendizaje como medio de enseñanza de educación física en básica elemental

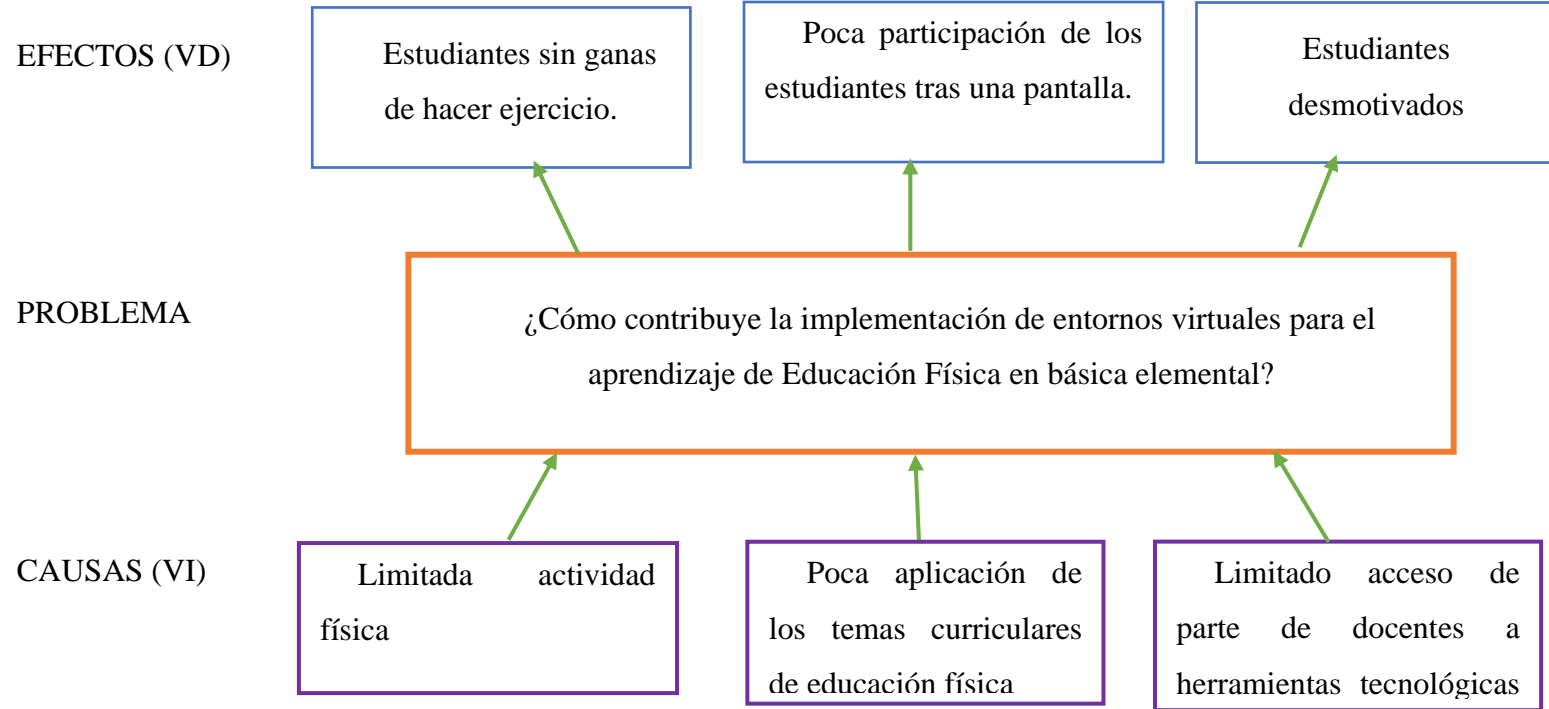


Gráfico N° 1. Relación Causa-Efecto

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Ideas a defender

La implementación de entornos virtuales de aprendizajes influye en aprendizaje de Educación Física en el nivel elemental de Educación General Básica.

Señalamiento de Variables

Variable independiente

Entornos Virtuales

Variable dependiente

Educación Física

Destinatarios del proyecto

La institución educativa en el cual se realiza esta investigación es la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII. Los participantes del trabajo son los docentes de la Unidad Educativa y los expertos del área de educación física.

Esta institución educativa está ubicada en la provincia de Napo, Cantón Tena, parroquia Tena. Es un pueblo del oriente ecuatoriano que tiene una población de tiene alrededor de 125,5 mil habitantes (INEC, 2017), la mayoría de los cuales son de etnia quechua, viven de la agricultura y el turismo comunitario. Este hecho también influye en el centro escolar ya que recibe a una gran cantidad de estudiantes por ser una institución de enseñanza religiosa y técnica

Objetivos de la investigación

Objetivo General

- Proponer la implementación de entornos virtuales de aprendizaje para educación física en el nivel elemental de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de acceso a entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes del nivel elemental de Educación General Básica.
- Indagar a expertos sobre los entornos virtuales de aprendizaje y Educación Física.
- Establecer cuáles son los entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la Educación Física en el nivel elemental de educación general básica

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se ha realizado una revisión de la literatura referente a los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Esta revisión de documentos bibliográficos se ha llevado a cabo con la finalidad de contextualizar el tema del trabajo y obtener la información y los conceptos necesarios para desarrollarlo de forma adecuada.

Antecedentes Investigativos

Romero, C. Kabusch A., (2017). En la investigación: Implementación de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de la práctica docente en Educación Física” 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, se concluye que: Las nuevas tecnologías como la World Wide Web y la multimedia tienen el potencial de ampliar el acceso a nuevos estudiantes, aumentar la flexibilidad para los estudiantes “tradicionales” y mejorar la calidad de la enseñanza mediante la consecución de unos niveles de aprendizaje más elevados. Estas nuevas tecnologías se pueden emplear también para desarrollar destrezas de los estudiantes en la búsqueda, el análisis y la interpretación de la información relevante para su campo de estudio.

A decir de Navarrete, A. (2021), en la investigación: El uso de la plataforma ZOOM en el aprendizaje de ciencias naturales, en los estudiantes del octavo grado

de educación general básica, paralelo "A", de la unidad educativa "La Inmaculada" de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021, se concluye que: La plataforma Zoom ha tenido un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica, paralelo "A", de la unidad educativa "La Inmaculada". El uso de este sistema de videoconferencias durante el primer quimestre del año lectivo ha permitido a los estudiantes reflexionar y desarrollar las destrezas de aprendizaje acerca de los temas de estudio abordados en materia de Ciencias Naturales. Es decir que la instrucción de la asignatura de Ciencias Naturales ha sido adecuada en el transcurso de este ciclo académico. El aprendizaje de las Ciencias Naturales es promovido constantemente mediante la participación activa tanto del docente como de los estudiantes durante las horas de clase y fuera de las mismas. Podemos destacar el uso de las Tics, las cuales se han transformado en parte fundamental en el desarrollo del aprendizaje, los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes muestran que el docente constantemente está integrando estas herramientas digitales para fomentar el aprendizaje en sus estudiantes. Sin embargo, también se pudo identificar que las técnicas de participación grupales no son frecuentemente utilizadas.

Por otra parte, Cedeño, E. Murillo, J. (2019), en la investigación: Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza". Rehuso, 4, 119-127, se concluye que: Los entornos virtuales de aprendizaje cumplen un rol innovador en el proceso de enseñanza. En este tipo de espacios los estudiantes se encuentran interconectados y pueden apropiarse de nuevos conocimientos generados en procesos de análisis y reflexión colaborativa y superar la posición de simples espectadores del mensaje. La utilización de los referidos entornos posibilita la aparición de estrategias que permiten establecer un nuevo paradigma de enseñanza. En esta investigación se ha hecho hincapié en que las mismas formas de trabajo que posibilitan los recursos informáticos permiten la creación de ambientes en los cuales el proceso de enseñanza y aprendizaje favorece el acceso a un número de informaciones históricamente desconocido y la interacción de conocimientos de las más variadas culturas.

Variable Independiente: Entornos Virtuales

La sociedad y su relación con las TIC

La sociedad ha ido sufriendo cambios y evolucionando a lo largo del tiempo, y con ella las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Años atrás, la tecnología no estaba al alcance de todos y el acceso a la información era limitado y difícil. No obstante, las tecnologías han ido cambiando y evolucionando, a la vez que el acceso a la información. En estos últimos años, se puede observar un nuevo modelo de sociedad. Este modelo, produce una gran cantidad de cambios en la forma de organizarse de las personas e incluso en su modo de vida. Esta sociedad es conocida como la “sociedad de la información y del conocimiento” ya que está vinculada a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Dicha sociedad tiene como principal característica el gran flujo constante de información que reciben las personas a través de la televisión, de internet, la radio, etc. (Haro, 2015).



Figura No 1. Las TIC y la Sociedad

Elaborado Por: Unión Internacional de Telecomunicaciones
Fuente: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Digital-Inclusion/Indigenous-Peoples/PublishingImages/Las%20TIC%20y%20la%20Sociedad.pdf>

Las tecnologías de la información y la comunicación, refiriéndonos a la informática y también a los medios de comunicación de masas (internet, televisión, etc.) forman parte de la cultura que nos rodea, en casi todas nuestras

actuaciones están presentes y debemos convivir con ellas, ya que amplían nuestras capacidades físicas y mentales y las posibilidades de desarrollo social.

En cuanto a estas nuevas tecnologías últimamente se habla mucho de los efectos en el ámbito educativo y laboral. Ya que son muy positivos a la hora de innovar en procesos de aprendizaje o de trabajo a través de la informática y ayudan a desarrollar todo este proceso. Pero no es todo positivo, sino que tienen tanto ventajas como desventajas, además de diversos efectos en la sociedad.



Figura No 2. Las TIC y la Medida Social

Elaborado Por: Unión Internacional de Telecomunicaciones

Fuente: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Digital-Inclusion/Indigenous-Peoples/PublishingImages/Las%20TIC%20y%20la%20Sociedad.pdf>

Las Tics están influyendo en los procesos de creación y cambio de las corrientes de opinión pública. Algo tan habitual como la televisión, el móvil, la radio y el ordenador, están constantemente transmitiendo mensajes, intentando llevar a su terreno a los usuarios de estos medios. A través de mensajes de texto, correos electrónicos, blogs, y otros espacios dentro de internet, las personas se dejan influir sin apenas ser conscientes de ello, simplemente por haberlo visto en internet. Estos son la vía de la verdad para muchos de los ciudadanos, sin saber que en ellos también se miente y manipula. Dependiendo de la edad, status social, nivel de educación y estudios, así como de vida, trabajo y costumbres, las TIC tienen un mayor impacto o menos en la sociedad, se da más un tipo de opinión u otra y diferentes formas de cambiarla

“Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han posibilitado el acceso a un gran número de personas al conocimiento y, especialmente, han incidido en la velocidad de esta adquisición y creado una enorme capacidad de almacenamiento de datos a disposición de todos” (Montolío, 2011, pp. 22). Actualmente, cualquier persona desde su casa puede tener un dispositivo electrónico, como puede ser un ordenador, una Tablet o un Smartphone, con conexión a internet, y de esta forma, tener acceso ilimitado a la información y al conocimiento (Luque, 2016).

En educación, igual que en la sociedad, también ha habido cambios, pero han sido más lentos, y han derivado a combinar educación y TIC. Este hecho lo demuestran diversos autores que indican que “en las tres últimas décadas del siglo XX se desarrolló la literatura sobre la denominada “informática educativa” que se centraba en los usos de las TIC y su impacto en los diferentes contextos educativos”, es decir, hace relativamente poco (Valencia, Huertas, y Baracaldo, 2014, pp. 78). La Tecnología Educativa no tiene un origen concreto. Existen discrepancias entre diferentes autores, pero lo frecuente es ubicarlo en el siglo XX, al final de la Segunda Guerra Mundial, con el uso habitual de los audiovisuales (Urbina, 2003).

Como indica Haro (2015), el principal objetivo que tienen los centros educativos es formar ciudadanos que estén preparados para afrontar las características de la sociedad en que viven. Por lo tanto, el sistema educativo no puede mantenerse al margen de la gran cantidad de cambios sociales y tecnológicos. La existencia de nuevos medios exige que se realice una nueva configuración del proceso didáctico y tradicional de los centros educativos.

Salinas (2004, pp. 469) afirma que: La flexibilización de las instituciones de educación para adaptarse a las necesidades de la sociedad actual pasa por la explotación de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación. Lograr que esos procesos sean de calidad implica cambios en la concepción de los estudiantes usuarios, cambios en los docentes y cambios administrativos en relación con el diseño y distribución de la enseñanza y con los sistemas de comunicación que la institución establece.

Así pues, las instituciones educativas, han de adaptarse a los cambios y necesidades de la sociedad actual. Para ello, es necesario que sean flexibles y desarrollen formas para integrar las TIC en la formación, es decir, replantear las metodologías de enseñanza. Para que esto sea posible, el rol del profesorado y del alumnado también ha de cambiar. De esta forma, el modelo de enseñanza-aprendizaje se convierte en un modelo más flexible (Salinas, 2004). Tal y como afirma Montolío (2011, pp. 25), “los procesos educativos referentes a las nuevas tecnologías como asignatura, en primer lugar, y como herramienta para el estudio de otras disciplinas, en segundo lugar, implican un cambio en dichos procesos y una nueva forma de docencia, en la que participan como sujetos y objetos, tanto los estudiantes como los docentes”.



Figura No 3. Las herramientas TIC

Elaborado Por: NUUE

Fuente: <https://www.revistanuve.com/el-uso-de-las-tics-en-el-ambito-educativo/>

También, afirma que, con la aparición de las TIC en educación, han aparecido nuevos modelos educativos basados en el constructivismo, donde la importancia está en los métodos y los medios, y, además, el estudiante pasa a tener un rol activo. Estos modelos, son totalmente diferentes al modelo tradicional de enseñanza aprendizaje que se basaba en la transmisión del conocimiento a partir de la exposición del profesor y la memorización del estudiante. En este tipo de educación lo importante eran los resultados, sin importar el razonamiento y el análisis.

Uno de estos nuevos modelos, entre otros, es el modelo de educación flexible, el cual implica diversos aspectos como los que indica Salinas (2004):

- Flexibilidad en el aprendizaje por lo que a lugar, tiempo, métodos y ritmo de enseñanza-aprendizaje se refiere.
- El modelo se centra en el estudiante y no en el profesor.
- Tiene como objetivo que los estudiantes sean autónomos en su aprendizaje.
- El profesor cambia de rol y pasa a ser un facilitador del aprendizaje.

Los usos de las TIC en educación han tenido diversos cambios debido a la complejidad de las necesidades educativas que plantea la sociedad en la que vivimos, y a la gran cantidad de avances tecnológicos (Valencia et al., 2014). El desarrollo tecnológico ha supuesto un gran avance en educación, de esta forma las TIC han favorecido a que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean más flexibles y significativos (Chacón, Castro, Zurita, Espejo y Martínez, 2016)



Figura No 4. Los usos de las TIC

Elaborado Por: LAS TIC EN LA DOCENCIA

Fuente: <https://elmundodelasticeugeniasilva.wordpress.com/2014/11/15/las-tic-en-la-docencia-2/>

Debemos convivir con la cultura tecnológica que nos rodea, de la cual forman parte las TIC. Estas, permiten ampliar las capacidades físicas y mentales, además de posibilitar el desarrollo social de las personas (Marqués, 2012).

Las TIC en el ámbito educativo tienen un gran potencial ya que proporcionan nuevas formas de enseñar y aprender. Además, motivan a los estudiantes y posibilitan que estos participen de forma activa en su propio proceso de aprendizaje (Fleites, Valdés, y Hernández, 2015). Las TIC ofrecen a la educación grandes ventajas como: el aumento y la mejora de la información, la eliminación de las barreras de espacio-tiempo, la flexibilidad del aprendizaje, la facilitación del trabajo colaborativo, etc. (Chacón et al., 2016).

En los últimos años se han mejorado las infraestructuras y se han expandido las redes. Esto ha posibilitado la aparición de un gran número de herramientas y servicios posibilitando y facilitando la interconexión entre personas (Moreno, 2011). También, la integración de las TIC en el ámbito educativo, contribuye a que los estudiantes desarrollen la competencia digital. Dicha competencia implica ser una persona autónoma, responsable, eficaz, crítica y reflexiva a la hora de seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, además de sus herramientas tecnológicas (Área, 2009).

Para conseguir una adecuada competencia digital, es importante que la implementación de las TIC en educación se realice en edades tempranas.

Villegas, Mortis, García y del Hierro (2017), indican que para saber las características que los estudiantes tienen que desarrollar a partir de la competencia digital, han de seguir los modelos y estándares TIC establecidos, los cuales, se clasifican en diferentes categorías.

Estos estándares los ha propuesto la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación de Canadá (ISTE) y el proyecto Estándares Nacionales de Tecnologías Educativas para Estudiantes de los Estados Unidos (NETS-S). Los estándares según ISTE (2007) son:

- Creatividad e innovación. Consiste en demostrar pensamiento creativo, desarrollar productos, realizar procesos innovadores y construir conocimiento a partir de las TIC.

- Comunicación y colaboración. Utilizar medios y entornos digitales para comunicar ideas e información, interactuar con otras personas y trabajar de forma colaborativa.
- Investigación y manejo de la información. Utilizar herramientas digitales para buscar, seleccionar, analizar, evaluar y utilizar información, procesar datos y comunicar resultados.
- Pensamiento crítico. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico para planificar, organizar y realizar investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones, utilizando herramientas TIC.
- Ciudadanía digital. Comprender cuestiones humanas, culturales y sociales relacionadas con el uso de las TIC. También, aplicar conductas éticas, legales, seguras y responsables con su utilización.
- Funcionamiento y conceptos de las TIC. Comprender conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC para saberlas seleccionar y utilizar de forma productiva.

Para que la integración de las TIC en la educación se realice de forma adecuada, es necesario que los centros educativos desarrollen algunas funciones. Según Marqués (2012, pp. 6), las principales funciones de las TIC en los centros educativos son:

- Alfabetización digital de los estudiantes, docentes y familias.
- Uso personal: acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos, etc.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de estudiantes, etc.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Comunicación con las familias.
- Comunicación con el entorno.
- Relación entre docentes de diversos centros a través de redes y comunidades virtuales.



Figura No 5. Las TIC en la educación

Elaborado Por: IGNITE

Fuente: <https://igniteonline.la/la-importancia-de-las-tic-en-la-educacion-durante-el-coronavirus/>

También, se ha de tener en cuenta que las TIC junto con internet, han favorecido al aumento de la educación informal, facilitando el acceso a la educación y a la cultural a un amplio número de personas. De esta forma, la educación no se limita únicamente al ámbito formal, ya que también se extiende al ámbito informal. Así pues, es imprescindible que las instituciones educativas no se queden atrás e incluyan las TIC en sus programas de formación (Marqués, 2012).

Por todo ello, se puede decir que las TIC son de gran importancia en la educación, ya que eliminan barreras de espacio y de tiempo, permitiendo la comunicación en cualquier lugar y momento, también ofrecen formación y aprendizaje de forma flexible adaptándose a las características de cada persona, además cuentan con una gran diversidad de recursos y fomentan tanto el aprendizaje individual como el grupal y el colaborativo (López, 2014).

Sistemas de gestión de contenidos para la creación de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

Los sistemas de gestión de contenidos, conocidos en inglés como Content Management Systems (CMS) son un tipo de software que se utiliza para crear y a la vez mantener espacios web de forma rápida y sencilla. Con el uso de dichos sistemas de gestión no es necesario tener grandes conocimientos de programación y diseño para la creación de sitios web. Los CMS ofrecen la posibilidad de

configurar los elementos gráficos, fuentes y estilos de navegación, a partir de capas de diseño gráfico (temas) y plantillas, para que cada creador adapte la web a sus necesidades y características. Habitualmente, los CMS tienen una estructura modular, es decir que, a sus funciones básicas se le pueden ir añadiendo diferentes módulos con nuevas funciones (Moreno 2011).

Se pueden encontrar diferentes tipos de CMS. Según la clasificación de Baumgartner (2004), los de carácter educativo se pueden clasificar en:

Puros. Están enfocados a la creación de espacios web. Se caracterizan por tener un flujo de trabajo estructurado de forma jerárquica. De esta forma, hay diferentes privilegios y funciones (edición, lectura, creación, etc.) y dependiendo del rol de los usuarios pueden acceder a unos contenidos u otros (visitante, editor, etc.). Ejemplos: MamboServer, OpenCMS, etc.

Blogs. Este tipo de CMS se caracterizan por tener su contenido ordenado en entradas, normalmente ordenadas de forma cronológica. Se les llama entradas al contenido que se va añadiendo al blog. Ejemplos: Blogger, Manila, etc.

De trabajo colaborativo (groupware). Su característica principal consiste en que el desarrollo y la administración la realizan diversas personas que tienen unos intereses comunes. Ejemplos: BSCW, EGroupware, etc.

Wikis. El contenido de este tipo de CMS puede ser creado y editado por cualquier usuario. Ejemplos: Wikipedia, TWiki, etc.

De gestión de contenidos orientados a comunidades. Estos CMS tienen una estructura modular y utilizan mecanismos colaborativos para crear comunidades virtuales que desarrollen un contenido propio. También, pueden utilizar funciones de los otros CMS nombrados anteriormente. Ejemplos: PhpNuke, PostNuke, etc.



Figura No 6. Sistemas de gestión de contenidos

Elaborado Por: Ecdisis Estudio

Fuente: <https://ecdisis.com/que-es-un-sistema-de-gestion-de-contenidos-cms/>

De esta forma se pueden definir los LCMS como herramientas que se utilizan para la creación, gestión y distribución de cursos a través de internet. Están formados por:

- Herramientas de autor. Son utilizadas para la creación del contenido.
- Repositorio de datos. Se usa para almacenar y administrar el contenido.
- Interfaz de acceso. Es imprescindible para poder tener acceso al LCMS.
- Herramientas de administración. A partir de ellas se gestionan los diversos perfiles de los usuarios, el contenido, etc.

Además, algunos LCMS tienen integradas herramientas para el trabajo colaborativo como puede ser un chat, un foro, etc. (De Benito y Salinas, 2008).

Actualmente, se pueden encontrar una gran cantidad y variedad de CMS. Algunos son de código abierto, conocidos también como Open Source (gratuitos), como son Moodle o Joomla, y otros privados, es decir, que para su uso es necesario la adquisición de una licencia, como Sitefinity o Ektron.

Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

Un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A) es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un

EVE-A interactúan, fundamentalmente, docentes y estudiantes. Sin embargo, la naturaleza del medio impone la participación en momentos clave del proceso de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo, etc.



Figura No 7. Entornos virtuales de Enseñanza - Aprendizaje

Elaborado Por: Tecnología Docente

Fuente: <https://sites.google.com/site/tecnologiadeeducacionvirtualrp/home>

Los problemas fundamentales que debe afrontar un EVE-A se resumen en un término: heterogeneidad. En primer lugar, heterogeneidad del ancho de banda del canal (entornos intranet/Internet), de los tipos de media (texto, hipertexto, gráficos, audio, vídeo, aplicaciones informáticas, interacciones con sistemas informáticos, navegación por bibliotecas virtuales, etc.), de los estudiantes, de los distintos papeles que es necesario desempeñar de manera coordinada (docentes, tutores, diseñadores del currículum, administrador de sistemas, expertos en media, expertos en la elaboración de contenidos, etc.). Finalmente, la heterogeneidad de las plataformas hardware/software desde las que se debe poder acceder al sistema implica adoptar protocolos estandarizados y abiertos para los cuales existan aplicaciones suficientemente experimentadas.

A nivel conceptual cuando nos planteamos el diseño de un EVE-A lo hacemos desde dos niveles diferentes:

Interfaz del Usuario: Teniendo en cuenta que los usuarios serán básicamente de tres tipos: docentes, estudiantes y administradores del sistema,

considerándolos, si es posible, de un modo independiente tanto a nivel de hardware como de software.

El Módulo de Enseñanza-Aprendizaje: Se han de poder implementar en este entorno todos los servicios que se requieren para el óptimo desarrollo de los procesos de E-A.

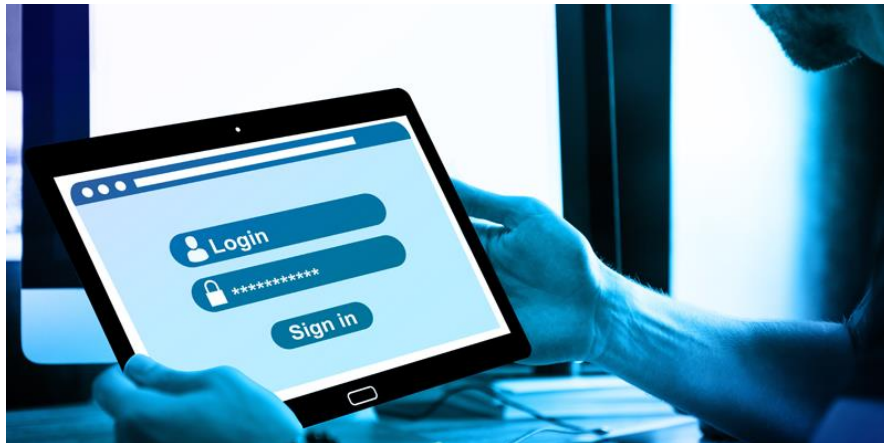


Figura No 8. Interfaz del Usuario

Elaborado Por: Casadomo

Fuente: <https://www.casadomo.com/interface-usuario>

Tanto en el diseño como en el proceso de implementación de entornos de formación a distancia y de trabajo colaborativo se han utilizado aplicaciones de Internet y herramientas para la presentación de los materiales en formato multimedia. Desde el punto de vista de su uso podemos clasificar estas aplicaciones en dos apartados:

- Herramientas de comunicación/colaboración: orientadas a facilitar la comunicación y el uso de la información tanto a nivel individual como a nivel grupal.
- Herramientas de navegación y búsqueda: orientadas a facilitar al usuario la búsqueda y recuperación de la información en función de sus necesidades.

Si nos centramos en el primer grupo, herramientas para la comunicación y la colaboración, apropiadas para su uso en un EVE-A, hemos de distinguir entre dos grupos de herramientas:

- Herramientas para la Comunicación Asíncrona: pensadas para la comunicación en tiempo no real (correo-e, foro, news).
- Herramientas para la Comunicación Síncrona: pensadas para los procesos de comunicación en tiempo real (Chat, IRC, audio-videoconferencia).

El interfaz de usuario se basa en un navegador WWW ya que dos objetivos fundamentales son la simplicidad y la independencia de la plataforma utilizada. La interacción con el usuario se consigue a partir de formularios en HTML (utilizando el protocolo CGI), JavaScript y JAVA.

El módulo de E-A de la aplicación integra los siguientes servicios:

- Datos de gestión (base de datos).
- Comunicación asíncrona básica (correo-e, listas de discusión, servicio de news).
- Comunicación asíncrona avanzada o multimedia (vídeo "on-demand").
- Comunicación síncrona básica (Chat).
- Comunicación síncrona avanzada (video conferencia).
- Apoyo al trabajo colaborativo y en grupo.
- Materiales curriculares en formato electrónico.
- Herramientas de apoyo a la orientación, la tutoría y seguimiento de los estudiantes.
- Herramientas de apoyo al diseño y desarrollo de materiales y para la integración de los ya existentes.

La utilización de espacios virtuales para la formación ha generado nuevos tipos de espacios de enseñanza y también de aprendizaje en los que ni el profesor ni los estudiantes necesitan las sesiones cara a cara típicas de los planteamientos presenciales. Por tanto, la primera conclusión a la que hemos llegado es que es necesario cambiar nuestra concepción clásica de "docentes de aula".

Por todo ello, es necesario revisar los roles clásicos del profesor y los estudiantes. En el primer caso, es necesario determinar cuáles son las estrategias

que permitirán desarrollar sus funciones en un entorno de estas características. Además, el profesor, para poder desarrollar su función docente en un entorno tecnológico deberá contar necesariamente con un buen dominio de la tecnología a nivel de usuario (como mínimo) y será tanto más creativo e innovador cuanto más capacidad tenga para comprender (aunque no tendrá que diseñar) todos los aspectos técnicos.

Del mismo modo, también cambia el rol de los estudiantes. Los estudiantes tendrán una parte activa en el proceso de E-A y no sólo pasiva (de meros receptores) como suele ocurrir con frecuencia en los entornos presenciales. Los feed-backs que ellos puedan generar dentro del sistema serán fundamentales para que el sistema sea capaz de adaptarse a las necesidades de los usuarios.

Los EVA están formados por diversos elementos, de los cuales tres son indispensables. Por una parte, han de tener un sistema de comunicación, que puede ser síncrono como el chat o asíncrono como los correos electrónicos. Por otra parte, deben contar con contenidos, es decir, materiales de aprendizaje dirigidos a los estudiantes.

Finalmente, también necesitan actividades que permitan el aprendizaje del alumnado y que faciliten el seguimiento y la evaluación de los docentes (Stynze, 2015). Además, en las actividades dirigidas a los estudiantes, se han de tener en cuenta sus preferencias y actuar en consecuencia (Guerrero y Atiaja, 2015).

Actualmente existen diversos tipos de EVA para la realización de educación online, y todos tienen herramientas o actividades para promover el aprendizaje (Stynze, 2015).

De Benito y Salinas (2008) realizan una clasificación de los diferentes tipos de herramientas que pueden ser integradas en un entorno virtual dependiendo de su funcionalidad, basándose en clasificaciones propuestas en otros trabajos (de Benito, 2000, 2002, 2006):

Herramientas de comunicación. Son aquellas que facilitan la comunicación entre los diferentes usuarios del entorno virtual. Dependiendo del criterio de concurrencia en el tiempo pueden ser síncronas o asíncronas.

Cuadro N° 1. Clasificación de herramientas de comunicación

Síncronas	Asíncronas
Chat	Correo electrónico
Mensajería instantánea	Foros
Videoconferencia	Calendario/agenda
Audioconferencia	Tablón de noticias
Pizarra compartida	Carpetas compartidas
Navegación compartida	

Elaborado por: Benito, 2008

Fuente: <https://www.um.es/ead/red/32/salinas.pdf>

Herramientas de trabajo y/o aprendizaje colaborativo. Son aquellas que facilitan el trabajo colaborativo en grupo, permitiendo la comunicación, cooperación, coordinación y solución de problemas entre personas que trabajan en un mismo objetivo.

Herramientas para la gestión y administración académica. Estas herramientas son de acceso exclusivo para el profesor o el administrador del curso. Permiten gestionar, manipular y modificar toda aquella información que hace referencia al alumnado.

Herramientas para la gestión del conocimiento. Éstas facilitan la transmisión y almacenamiento de información, la creación de una comunidad de usuarios y el intercambio de información para generar el conocimiento.

Herramientas para la evaluación y seguimiento. Se utilizan para evaluar en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Pueden ser herramientas para evaluar objetivamente, es decir, de forma cuantitativa o para evaluar subjetivamente, es decir, de forma cualitativa, o una combinación de ambas.

Dependiendo del tipo de actividades y de los procesos cognitivos se utilizará una u otra forma de evaluación.

Actualmente, se pueden encontrar gran cantidad, al igual que variedad, de tipos de entornos virtuales. Algunos de ellos son los que aparecen en el siguiente gráfico:



Figura No 9. Tipos de Entornos Virtuales

Elaborado Por: Notas virtuales TIC

Fuente: <https://sites.google.com/site/notasvirtualesitcs/entornos-virtuales-de-aprendizaje-para-la-formacion-docente-virtual>

Estas plataformas ofrecen diversos aspectos positivos a la educación. Entre otros, permiten crear un ambiente formativo de colaboración y cooperación, además de compartir conocimientos y desarrollar el intelecto, estar en contacto con estudiantes y docentes, desarrollar vínculos entre compañeros, etc. (Núñez, 2011). También, fomentan el aprendizaje activo de los usuarios y facilitan el intercambio de información, el diálogo, la discusión, la resolución de problemas y la toma de decisiones (Hernández y Medina, 2015).

En conclusión, se puede decir que los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje son relativamente recientes, y que han surgido a partir de la evolución y cambió de la sociedad, la tecnología y la educación. Con este tipo de plataformas, se ha cambiado la forma de enseñar y aprender, al igual que el rol del alumnado y del profesorado. Como indica Marín (2014, pp. 21), “para la sociedad del mañana no podemos prescindir de los entornos de aprendizaje de los estudiantes, sino que debemos incorporarlos para que se sientan preparados para manejarse en un mundo global y de sobresaturación de información”

Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje: Moodle

Dentro de la oferta de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje hay, a día de hoy, 3 ofertas principales en el mercado que ofrecen una buena base de

desarrollo y prestaciones que podrían interesarnos, porque son libres y además cuentan ya con traducciones al español muy desarrolladas:

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas.

Youtube Education se suma a los recursos en línea para mejorar y acercar el aprendizaje a todos los usuarios del mundo, a través de ésta encontrarás un sinnúmero de posibilidades. Todos conocemos la inmensa popularidad del canal de videos Youtube, de la misma forma, hemos hablado de la importancia de los videos como recursos educativos adicionales a la educación en línea. Ahora Youtube tiene su propia propuesta educativa que funciona a través de un canal, con una infinidad de recursos para estimular el aprendizaje, todo funciona mediante el nombre Youtube Education.

MOODLE: La plataforma Moodle es un sistema de gestión de la enseñanza que permite a los docentes crear cursos on-line a través de Internet, pudiéndose utilizar para diseñar y gestionar asignaturas.

MOODLE es un Entorno virtual de Enseñanza Aprendizaje, es decir, un programa informático que permite diseñar, estructurar y realizar diversos procesos formativos a través de Internet.

Fue creado en 2002 por Martin Dougiamas, quien era en ese momento administrador de otro EVA privado, WebCT, para la Universidad Tecnológica de Curtin. La primera versión de MOODLE como herramienta apareció el 20 de agosto de 2002 y, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma más o menos regular.

La aparición de dichas versiones se ha visto estimulada por el hecho de que MOODLE se distribuye gratuitamente como Software Libre, Bajo la Denominada Licencia GNU; es decir, sí tiene derechos de autor, pero viene con autorización

para que cualquiera pueda usarlo, copiarlo y distribuirlo, ya sea literal o con modificaciones, gratis o mediante una gratificación. Además, cualquier usuario está autorizado no sólo a usar el programa con cualquier propósito, sino a estudiar cómo funciona y adaptarlo a sus necesidades, distribuir copias y mejorar el programa, siempre que haga públicas las mejoras a los demás usuarios actuales y potenciales.

A la hora de decidir cuál de los EVA disponibles en el mercado del Software libre debemos usar, Nosotros nos hemos decantado por el uso de MOODLE y por eso lo hemos incluido en este curso. Esta decisión obedece principalmente a las siguientes cuestiones:

- Es probablemente el más difundido de los EVA de libre difusión que se han desarrollado hasta el momento y cuenta con casi todas las utilidades de otras herramientas de esta finalidad que son de pago.
- Esta herramienta nos ofrece la posibilidad de trabajar en 70 idiomas (entre los que se cuentan el catalán y el gallego como lenguas cooficiales de España y las lenguas de la mayoría de los pueblos inmigrantes en España, como el árabe, el albanés, el ruso, entre otras).
- Como veremos más adelante contiene, entre otras, las siguientes prestaciones que consideramos prioritarias para el uso en el marco de la enseñanza superior: Foro, agenda, chat, wikis, lecciones estructuradas, tablón de noticias, difusión de videos en streaming, tablón de documentos y recursos Web, mensajería instantánea entre participantes, control de Cambios Recientes, herramienta de búsqueda en los diferentes módulos y compatibilidad con objetos de aprendizaje previamente diseñados y estandarizados.
- MOODLE ha sido estudiada por diversos organismos a nivel mundial que la han puesto en un lugar privilegiado dentro de las opciones de EVAS disponibles y además cuenta con una comunidad virtual que la soporta y la hace crecer de manera cooperativa.
- Es capaz de soportar gran cantidad de usuarios trabajando a la vez dentro del mismo entorno.

- MOODLE funciona sin modificaciones en sistemas operativos Unix, Linux, FreeBSD, Windows, Mac OS X, NetWare y todos aquellos sistemas que soportan PHP, incluidos la mayoría de los proveedores de alojamiento Web.
- Posee un paquete básico con grandes potencialidades, pero día a día se desarrollan módulos nuevos con nuevas herramientas (también de software libre) que permiten mejorar sensiblemente su rendimiento y posibilidades.
- Actualmente cuenta con el apoyo de entidades, que tienen sus Campus Virtuales soportados en ella, como el Dpto. de Matemáticas de la Universidad de York, el Cornwall Collage, la Universidad nacional de Colombia, la Universidad Rovira i Virgili o la Universidad Jaime I de Castellón (España).

Algunas Características Generales

Con carácter básico, creemos que es importante que exploremos algunas características generales de la experiencia con Moodle antes de entrar de lleno en su manejo.

Como hemos dicho antes, MOODLE es un EVA de tipo modular que se basa en el lenguaje de programación PHP. Cada módulo que se desarrolla es un pequeño añadido al programa base que incluye la información para que se lleve a cabo un tipo de actividad o de trabajo nuevo, tal es el caso de los módulos de WebQuest, JClick, Chat, Podcast, videoconferencia que se están desarrollando, etc.

Además de ello, la interfaz funciona a base de Bloques que pueden configurarse de forma diferente de acuerdo a las necesidades del profesor en cada momento. Cada uno de los bloques, puede agregarse a la pantalla principal del curso, en la que aparece en forma de recuadro o caja; una vez allí puede moverse y editarse con gran facilidad, de manera que el usuario tenga en todo momento la posibilidad de configurar el entorno de la manera más acorde a sus necesidades.



Figura No 10. Algunos bloques de MOODLE

Elaborado Por: DIGITUM

Fuente: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13417/1/moodle.pdf>

Pero esta herramienta, como ya hemos dicho, añade la ventaja de poder crear aquellos módulos que consideremos necesarios y compartirlos con la comunidad. Admite el acceso al código fuente permitiendo la modificación en cualquier momento para adaptarlo a las necesidades de cualquier grupo y mejorar el programa, haciendo públicas esas mejoras con el fin de que toda la comunidad se beneficie de ellas.

Por otro lado, MOODLE posee una estructura jerarquizada que es visible desde casi cualquier lugar del entorno en la barra superior de navegación, con lo que el movimiento de los usuarios en el entorno se facilita enormemente, pues evita que personas no muy experimentadas se pierdan una vez que se accede a los distintos bloques y que pueda volver al punto que desea con el mínimo esfuerzo, sin necesidad de volver atrás, simplemente pinchando en el enlace.



Figura No 11. Barra superior de navegación. MOODLE

Elaborado Por: DIGITUM

Fuente: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13417/1/moodle.pdf>

En cuanto al papel del usuario en la herramienta, MOODLE ofrece la posibilidad de que cada usuario acceda con uno de tres perfiles diferenciados, dependiendo del papel que asumirá en la misma. Estos tres perfiles claramente diferenciados son: el de administrador, el de profesor y el de estudiante. Los docentes pueden dar de alta a estudiantes en los cursos, pero los perfiles iniciales y el alta de usuarios sólo pueden ser determinados por los administradores de la herramienta.

En el caso de que tengamos un perfil de profesor (como el que nos ocupa en este curso), a través de los dos botones que encontramos en la parte superior derecha de la pantalla, podemos activar o desactivar la edición del curso para añadir, modificar o eliminar cualquier aspecto del mismo, y además tenemos un botón que nos permite activar la “vista de estudiante” que permite ver la interfaz tal y como el estudiante la va a ver cuándo entre al curso, lo cual nos permitirá una aproximación mayor a la realidad de nuestros estudiantes en cada curso.

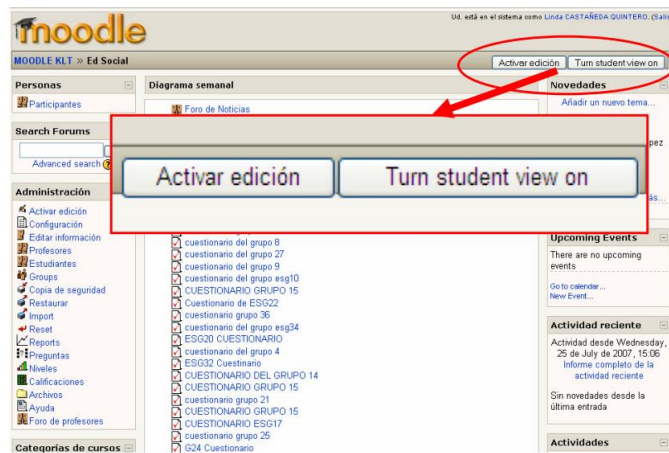


Figura No 12. Activa Edición y Vista de estudiante

Elaborado Por: DIGITUM

Fuente: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13417/1/moodle.pdf>

Valga añadir que un profesor puede dar de alta a los estudiantes, y además puede incluir a otro profesor para que ya use esa plataforma de MOODLE, bien como docente en su curso, o bien como estudiante.

Usando MOODLE como docentes

Como hemos mencionado con anterioridad, la interfaz del curso está estructurada en bloques, cada uno de ellos relacionado con un tipo de actividad o dirigido a una función concreta.

Antes de comenzar, es MUY IMPORTANTE que para trabajar con ellos debemos seleccionar el botón de “activar edición”.

Cuando configuramos un curso por primera vez en la plataforma MOODLE, nos aparecen una serie de bloques por defecto, normalmente agrupados en las columnas izquierda y derecha de la pantalla. Algunos nos permiten cambiar cosas en el curso, otros simplemente nos informan de las características ya utilizadas del mismo.

MOODLE se compone de tres elementos principales: bloques, recursos y actividades. Los bloques pueden variar dependiendo de las necesidades del profesor en cada momento, es decir, que se pueden añadir, quitar, modificar y cambiar de posición. En cuanto a los recursos, la plataforma ofrece una gran variedad. Su función principal es la transmisión de información a partir de enlaces a los contenidos de la asignatura. Como se indica en el manual llamado Manuals and tutorials sobre Moodle: Guía de inicio, realizado por Campus Extens-UIB Virtual (2017), se pueden encontrar diferentes opciones para añadir recursos:

- **Carpeta.** Esta opción posibilita la creación de carpetas para añadir archivos, o subir carpetas comprimidas.
- **Etiqueta.** Se utiliza para añadir texto o imágenes a la página principal de la asignatura a partir de un título, creando así una estructura jerárquica y ordenada.
- **Fichero.** Permite subir archivos de la asignatura para el alumnado.

- **Libro.** Ofrece el contenido en formato libro.
- **Página.** Se utiliza para la creación de una página web a partir de HTML.
- **Paquete de contenidos IMS.** Esta opción permite la utilización de este tipo de paquete con el cual se pueden cargar y añadir cursos fácilmente. Los paquetes pueden ser compartidos en diferentes cursos si se encuentran en el mismo servidor.
- **URL.** Permite añadir un enlace a un sitio web.









Figura No 13. Recursos de Moodle








Elaborado Por: DIGITUM

Fuente: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13417/1/moodle.pdf>

Cuadro N° 2. Actividades de Moodle

Actividades Moodle	Explicación
Base de datos 	Permite a los usuarios añadir datos en un formulario creado por el profesor. Pueden ser textos, imágenes u otros formatos.
Consulta 	Consiste en el planteamiento de una pregunta por parte del profesor, con diferentes respuestas, a la cual los estudiantes/as han de contestar eligiendo una. Se puede utilizar para una encuesta rápida para reflexionar sobre un tema.
E-Voting 	Se utiliza para realizar votaciones y obtener los resultados en tiempo real y en formato gráfico.
Elección de grupo 	Ofrece la posibilidad de que los usuarios elijan el grupo de trabajo.
Encuesta 	Permite recoger información a partir de diferentes preguntas. Esta actividad no es una herramienta de evaluación.
Foro 	Esta actividad se utiliza para la realización de debates. Pueden estructurarse de diferentes formas, al igual que los mensajes.



		Además, en dichos mensajes se pueden adjuntar archivos. Los usuarios se pueden suscribir a los foros y recibir una copia del mensaje por e-mail.
Glosario		Permite recoger información estructurada en términos y definiciones, para crear un contenido similar al de un diccionario.
Lección		Con esta actividad, el profesor puede crear un contenido y realizar preguntas, para que los estudiantes/as se puedan evaluar.
Paquete SCORM		Es un formato estándar que se utiliza para indexar contenido de aprendizaje, que puede ser utilizado en diferentes cursos y compartido entre diferentes asignaturas. Esta actividad suele ser utilizada para que los estudiantes/as trabajen de forma individual y el programa los evalúe.
Cuestionario		En este módulo, se pueden preparar baterías de preguntas de diferentes tipos: abierta, de elección múltiple, verdadero/falso, respuesta corta, etc. Las respuestas pueden admitir más de un intento, y son corregidas automáticamente. Se puede elegir entre ofrecer retroacción o enseñar las respuestas correctas. También, el profesor puede añadir anotaciones a las respuestas. Además, las preguntas pueden ser guardadas y utilizadas en otras ocasiones.
Taller		Es una actividad de trabajo en grupo en la que los estudiantes evalúan los proyectos de los compañeros.
Tarea		Se utiliza para la entrega de trabajos o actividades propuestas por el profesor. Éstas, pueden ser calificadas y puntuadas desde la misma herramienta.
Wiki		Permite crear documentos colectivamente. Los usuarios pueden ir modificando el contenido de forma que se mantenga actualizado. De esta forma, participan en la creación de contenido de la asignatura.
Chat		En este apartado, los usuarios pueden tener conversaciones de forma síncrona con estudiantes y docentes. También, ofrece la posibilidad de realizar conversaciones con varios participantes a la vez. Las conversaciones son registradas y, por lo tanto, se pueden revisar.

Elaborado por: Jessica Herrera

Fuente: https://docs.moodle.org/all/es/Nuevas_caracter%C3%ADsticas_de_Moodle_3.9

Moodle está en constante desarrollo y va ofreciendo versiones con nuevas características. De esta forma ofrece a sus usuarios nuevos bloques, contenidos y actividades, ampliando así sus posibilidades (Marín, 2014)

El blog como LMS: WordPress

Las TIC han ido cambiando y evolucionando a lo largo del tiempo, y con ellas también lo ha hecho internet. De esta forma, se ha llegado a lo que se conoce como “Web 2.0”, que consiste en que las páginas web dejan de ser solamente de lectura y pasan a ser de lectura y escritura por parte de los usuarios. En la actualidad hay una gran variedad de herramientas que permiten crear espacios en la web para que los usuarios puedan publicar su propio contenido de una forma sencilla y sin la necesidad de tener grandes conocimientos de informática (López, 2014). De esta forma, desde la aparición de la web 2.0, se ha ido extendiendo el uso de los blogs en contextos muy diversos, y uno de ellos es en el ámbito educativo.



Figura No 14. WORDPRESS

Elaborado Por: DesdeLinux

Fuente: <https://blog.desdelinux.net/wordpress-mas-popular-cms/>

Los blogs son herramientas en red que se utilizan para crear contenido de una forma rápida y sencilla. Una de las características de los blogs, es que el contenido se va publicando de forma organizada y estructurada, en lo que se conoce como “entradas” (Marín, 2014)

Los blogs tienen diversas ventajas. Marín (2014) recoge algunas de las más relevantes:

- Son fáciles de crear y gestionar. Además, se pueden encontrar CMS para la creación de blogs gratuitos.
- Los contenidos que se van publicando lo hacen de forma cronológica descendente. También, dicho contenido se puede clasificar por temas, categorías, etiquetas, etc. Además, en algunos se pueden crear páginas estáticas.
- Pueden ofrecer contenido de diferentes tipos: texto, imágenes, audio, vídeo, URL, etc.
- Facilitan la interactividad y la colaboración entre usuarios. También, ofrecen la posibilidad de estar informado del contenido que se va publicando a partir de sistemas de seguimiento.
- Son útiles para fomentar la reflexión y la comunicación entre usuarios.

En cuanto al ámbito educativo en particular, los blogs son herramientas que ayudan a la interacción, comunicación y colaboración entre el alumnado. De esta forma, pueden ayudar a que los estudiantes/as construyan su propio conocimiento. El blog es uno de los recursos que ofrece la web 2.0 que más se utiliza en el entorno educativo (Blázquez y Monroy, 2013)

Existen una gran variedad de plataformas para la creación de blogs. Algunas de las plataformas más conocidas y utilizadas son Blogger y WordPress. Este último tiene más funcionalidades que le hacen destacar frente a los demás (Bernal, 2015).

Wordpress no es un LMS como tal, ya que no fue creado específicamente para la educación, pero es un CMS que se puede utilizar en el ámbito educativo y combinar con un entorno virtual propiamente dicho, como Moodle, para mejorar el contenido que se ofrece a los usuarios.

Inicialmente, este CMS no se conocía con el nombre que tiene actualmente. Empezó con el nombre de B2, y era un proyecto que empezó el francés Michael Valdrighi en el año 2001. B2, tenía como objetivo ser una aplicación para la web con la que se pudiese crear blogs. En el año 2002, Valdrighi dejó este proyecto, y fue en el 2003 cuando Matt Mullenweg decidió continuarlo y ponerle el nombre actual: WordPress (Aubry, 2015).

Esta plataforma es utilizada para la creación y gestión de blogs. Una de sus características principales, es que tiene una gran cantidad de complementos (plugins), los cuales ofrecen nuevas funciones, y gran variedad de temas, de tal forma que ofrecen muchas posibilidades a los creadores del espacio web (Moreno, 2011). También, desde que se creó la plataforma, van apareciendo regularmente nuevas versiones para mejorar la plataforma e ir ofreciendo novedades (Aubry, 2015).

El uso de WordPress es gratuito, ya que es de software libre, y ofrece la posibilidad de alojar un blog gratuitamente en sus servidores.

Los usuarios, pueden crear un blog de forma rápida y sencilla sin la necesidad de tener grandes conocimientos de programación y/o diseño, a partir de “temas” personalizables que se adaptan a los gustos y necesidades de cada persona. Además, para adaptar el blog a las características que requiere el creador, ofrece una gran cantidad de plugins con funciones muy variadas.

Bernal (2015) indica algunas de las características más relevantes de WordPress como: posibilidad de que los usuarios pongan comentarios y que el creador los modere, tener páginas estáticas, bloquear el spam, subir imágenes y archivos, añadir widgets, editar las plantillas, programar mensajes para que se publiquen un día y hora determinada, realizar las publicaciones vía e-mail, importar y exportar el blog, etc. Además, permite que haya varios autores, tener un número ilimitado de blogs y, también tiene la opción de privatizarlos.



Figura No 15. Características de WordPress

Elaborado Por: DesdeLinux

Fuente: <https://blog.desdelinux.net/wordpress-mas-popular-cms/>

WordPress, ofrece una gran cantidad de posibilidades para la creación y personalización de un blog. Por este motivo es una de las plataformas más conocidas y utilizadas por los usuarios.

Variable Dependiente: Educación Física

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w): “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.”

La educación física es aquella disciplina que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo humano, ayudando a la formación integral de cada ser humano. En su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización

corporal y se fomenta la participación en actividades. caracterizadas por cometidos motores. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad.

Para el logro de estas metas se vale de ciertas fuentes y medios que, dependiendo de su enfoque, ha variado su concepción y énfasis con el tiempo. Sin embargo, lo que es incuestionable, son las aportaciones que la práctica de la educación física ofrece a la sociedad: contribuye al cuidado y preservación de la salud, al fomento de la tolerancia y el respeto de los derechos humanos, la ocupación del tiempo libre, impulsa una vida activa en contra del sedentarismo, etc. Los medios utilizados son el juego motor, la iniciación deportiva, el deporte educativo, la recreación, etc. La tendencia actual en educación física es el desarrollo de competencias que permitan la mejor adaptabilidad posible a situaciones cambiantes en el medio y la realidad.

De esta forma, la educación física pretende desarrollar las competencias siguientes: la integración de la corporeidad, la expresión y realización de desempeños motores sencillos y complejos, el dominio y control de la motricidad para plantear y solucionar problemas.

La importancia de la educación física en el currículo escolar

Según el Ministerio de Educación ecuatoriano, la educación física se considera un área obligatoria para el nivel primario, pues permite que los estudiantes desarrollen destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su vida diaria.

A partir de estos criterios, este currículo organiza sus bloques a lo largo del recorrido escolar, con la intención de brindar a cada docente la posibilidad de seleccionar contenidos, priorizando los valores culturales e intereses más significativos para sus estudiantes en cada contexto, sin descuidar la coherencia con los objetivos de la EFE y de la educación en general.

Los bloques que dan cuerpo a este diseño curricular son: “prácticas lúdicas: los juegos y el jugar”, “prácticas gimnásticas”, “prácticas corporales expresivo–

comunicativas”, “prácticas deportivas”, “construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”. De los seis bloques que se enuncian, “la construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”, operan transversalmente puesto que los saberes en los que hacen énfasis es preciso considerarlos en todas las propuestas.

En cada uno de los bloques se encuentra una breve descripción, opciones de contenidos susceptibles de ser enseñados, y se explicita un listado que no pretende ser exclusivo ni excluyente; más bien es una orientación para que cada docente pueda seleccionar qué enseñar, con la flexibilidad necesaria para responder a las necesidades particulares de aprendizaje de sus estudiantes.



Figura No 16. Bloques Curriculares de Educación Física

Elaborado Por: MINEDUC (2016)

Fuente: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>

En el subnivel Elemental de Educación General Básica, el estudiante desarrolla habilidades cognitivas y sociales que le permiten relacionarse y afianzar lazos con los demás, mediante el trabajo dirigido, en equipo e individual, que aporta, de manera positiva y eficaz, a la comprensión y la práctica de sus deberes y derechos.

Asimismo, reconoce su entorno familiar, social, cultural y físico, ubicando su casa, su escuela y parroquia, identificando en él elementos básicos de la geometría, conociendo los recursos renovables y no renovables y representándolo con técnicas diversas.

En este subnivel, el docente tiene el compromiso de sentar las bases para la formación de destrezas que afiancen el desarrollo de lectores, hablantes y escritores competentes, capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas; esta tarea no se limita a la alfabetización inicial, sino que debe acercar a sus estudiantes a la cultura escrita y a la de las diferentes lenguas originarias del Ecuador.

Además, el docente ha de trabajar con los estudiantes en el desarrollo de competencias básicas de razonamiento que les permitan resolver problemas de sumas, restas, multiplicaciones y reducciones sencillas de diversas medidas. Así, el estudiante aprende a comunicar, registrar e interpretar gráficos estadísticos elementales y patrones, para solucionar las dificultades que se le presenten en situaciones cotidianas.

Por último, en este subnivel, el estudiante comprende el ciclo vital, conoce su cuerpo, su función y estructura, sus capacidades de expresión, de movimiento, sus manifestaciones artísticas, lúdicas. Y, además, relaciona los conocimientos ancestrales con los astros y la agricultura.

Las TIC en Educación Física

La educación física, a simple vista, puede parecer que tiene poca relación con las TIC, sobre todo si se tienen en cuenta sus contenidos: expresión corporal, juegos tradicionales, deportes, lanzamientos, equilibrios, etc. A pesar de ello, se tiene que tener en cuenta que la educación física ha de contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de las capacidades básicas para poder desenvolverse en la sociedad. Por este motivo, es necesario la utilización de las TIC en el área de educación física, ya que en la actualidad forman parte de la vida cotidiana de las personas (Capllonch, 2005)

La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad de la Enseñanza (LOMCE) considera importante la incorporación de las nuevas tecnologías en el área de educación física. Concretamente, en el currículum de educación física de las Islas Baleares, establecido por el Decreto 32/2014 de 18 de julio, viene reflejado que el área de educación física tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral de los estudiantes/as, y que el actual desarrollo tecnológico hace necesario la integración de las TIC para poder abordar cualquier situación o problema que se plantee en la vida. También, afirma que en la actualidad las TIC aportan gran cantidad de posibilidades de comunicación, relación i transmisión de conocimientos.

Por ello, las TIC se pueden utilizar para reforzar contenidos, profundizar en los contenidos del área, reflexionar sobre la práctica o trabajar de forma colaborativa. Además, en el apartado de la contribución del área de educación física al desarrollo de las competencias, se indica expresamente la competencia digital. Esto significa utilizar las TIC como recurso para la realización de actividades diversas, autoevaluaciones, trabajo colaborativo, etc.

El área de educación física tiene unos contenidos que en su gran mayoría son de carácter procedimental, los cuales tienen relación con la realización de actividad física y deporte. Por este motivo, en algunos casos las TIC no son consideradas necesarias en esta área, ya que éstas se relacionan con actividades sedentarias e intelectuales. A pesar de ello, en la sociedad actual los conocimientos han pasado a un segundo plano y se habla de competencias, donde las TIC tienen cabida en cualquiera de las áreas curriculares. Además, se ha de tener en cuenta que las TIC ofrecen posibilidades de carácter instrumental que se pueden utilizar en todas las áreas (Fernández, Herrera y Navarro, 2015). Siguiendo en esta línea, Robles (2016) afirma que “la Educación Física, aun siendo una materia con un marcado carácter procedimental, puede beneficiarse de los recursos que las nuevas tecnologías ofrecen para el aprendizaje de los contenidos propios del área”. La educación física no puede quedar indiferente en cuanto a la gran cantidad de posibilidades que aportan las TIC: flexibilidad, interactividad, autoaprendizaje, colaboración, etc. (Capllonch, 2005).

En la actualidad, una buena forma de empezar a introducir las TIC en el área de educación física es con una plataforma tecnológica que responda a las necesidades educativas y que el alumnado pueda tener acceso a los contenidos digitales de dicha plataforma (Robles, 2016). La utilización de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje elimina las barreras espacio temporales de la cooperación presencial, ofrece nuevas formas de colaborar y aprender y ofrece un espacio en el que cada estudiante/a, independientemente de sus características, puede desarrollar su aprendizaje durante el tiempo que desee y al ritmo que necesite (Monguillot, Guitert y González, 2013). Así pues, se han de aprovechar las condiciones de infraestructuras con las que suelen contar los centros educativos y el desarrollo tecnológico para producir actividades relacionadas con las TIC (Capllonch, 2005).

Un entorno virtual en el área de educación física ofrece diversos aspectos positivos. Entre otros, podemos destacar: conectar la teoría con la práctica, posibilitar que el alumnado muestre una actitud crítica y reflexiva con temas relacionados con el área, ampliar contenidos, utilizar recursos multimedia y participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Úbeda y Molina, 2016). En esta línea, Blázquez y Monroy (2014) indican que la utilización de un entorno virtual combinado con el uso de un blog como recurso didáctico, permite que el alumnado aprenda a partir de diversas opciones, como:

- Tener acceso a contenido de la asignatura.
- Publicar artículos con contenidos relacionados con el área.
- Realizar fotografías y vídeos en las diferentes sesiones para poderlos visualizar en casa.
- Llevar a cabo lecturas y que se puedan comentar.
- Ofrecer información de eventos deportivos o relacionados con la actividad física.
- Realizar búsquedas orientadas a partir de enlaces proporcionados.
- Tener una comunicación más fluida entre el profesor y el grupo-clase

La importancia de las TIC en la educación durante el Coronavirus

La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas ha supuesto un cambio de metodología en la educación del siglo XXI. Estas herramientas han precipitado una revolución docente tanto para estudiantes como docentes, donde ambos han tenido que adaptar su forma de aprender y de enseñar a un nuevo contexto educativo.

Existen múltiples formas de integrar las TIC en clase, pero lo esencial es utilizar las herramientas tecnológicas para conseguir el objetivo formativo que se quiera alcanzar y no al contrario.

Ventajas y retos de las TIC en el aula

El uso de las tecnologías en el ámbito educativo impacta de manera positiva en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Por otro, fomenta la cooperación entre estudiantes e impulsan la iniciativa y la creatividad.

Estas herramientas son especialmente importantes en la educación durante la adolescencia, una etapa en la que los estudiantes pueden enfrentarse a problemas de motivación y falta de concentración en sus estudios. Para estos nativos digitales las TIC se convierten en un canal de comunicación e información que les abre las puertas a un aprendizaje abierto y motivador, aumentando su implicación en el aula.

Al margen del aprendizaje académico, las TIC también ayudan a los estudiantes a desarrollar competencias transversales, como la comunicación interpersonal, el trabajo colaborativo, o la creatividad, lo que impulsa su participación en clase y elimina posibles barreras de integración.

Las TIC frente al coronavirus

El cierre de centros educativos por la alerta sanitaria derivada del COVID-19 ha acelerado, en las últimas semanas, la incorporación de las nuevas tecnologías a la enseñanza.

Gracias al empleo de las nuevas tecnologías, el aprendizaje durante el confinamiento ha continuado de forma virtual, a pesar del cierre de las aulas. Se han sustituido las preguntas en clase por las consultas por chat, las clases en vivo por su equivalente virtual y los deberes han saltado del papel a los documentos compartidos en red.

Los docentes y las TIC

¿Cómo se adaptan los docentes a esta nueva realidad tecnológica? Muchos docentes, menos familiarizados con las TIC, encuentran cierta dificultad en amoldar sus clases a esta nueva forma de enseñar. En ocasiones, esta adaptación no es fácil y requiere esfuerzo y dedicación por parte de los docentes, pero la solución está en aquello que tanto conocen, la formación.

En este cambio de paradigma social, la educación es clave, también para los docentes, pues ellos también deben formarse cada minuto, aprender para poder enseñar. Esa es quizás la clave de la adaptación.

La educación del siglo XXI es muy diferente mucho del modelo de formación desarrollado en décadas anteriores. Pero, aunque todo ha cambiado, lo que permanece inalterable es la importancia de los docentes en un proceso de educación personalizada, que sitúa a los estudiantes en el centro.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

La investigación tiene un enfoque mixto, puesto que La investigación mixta es una metodología de investigación que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa en un mismo estudio. Este enfoque se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación, y que no se podría dar cada uno de estos métodos por separado.

Los datos cuantitativos incluyen información cerrada como la que se utiliza para medir actitudes, por ejemplo, escalas de puntuación, se utilizó en la agrupación de los datos y realizar los análisis estadísticos de los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan XXIII”. El análisis de este tipo de datos consiste en analizar estadísticamente las puntuaciones recopiladas, por ejemplo, a través de encuestas, para responder a las preguntas de investigación o probar las hipótesis.

Los datos cualitativos son información abierta que el investigador suele recopilar mediante entrevistas, grupos de discusión y observaciones. El análisis de los datos cualitativos (palabras, textos o comportamientos) suele consistir en

separarlos por categorías para conocer la diversidad de ideas reunidas durante la recopilación de datos, que sustenta el marco teórico del trabajo de investigación. Al realizar una investigación mixta, tanto de datos cuantitativos y cualitativos, el investigador gana amplitud y profundidad en la comprensión y corroboración, a la vez que compensa las debilidades inherentes del uso de cada enfoque por separado.

A continuación, se presenta la metodología utilizada en el presente trabajo, así como las fases seguidas en la investigación, la descripción de los participantes del estudio, los instrumentos utilizados para la recogida de información y el proceso de análisis realizado a partir de la información obtenida.

Modalidad o Tipo de investigación

La presente investigación tiene una modalidad bibliográfica y de campo.

Modalidad Bibliográfica – Documental

Esta modalidad permitió realizar la búsqueda de la información bibliográfica – documental en diferentes fuentes como revistas científicas, trabajo de investigación, artículos científicos, donde se consideró la aplicación de las normas APA séptima edición y el manual de estilo de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

De acuerdo a lo manifestado por Herrera, Medina y Naranjo (2004)

Podemos definir a la investigación documental-bibliográfica como parte esencial de un proceso de investigación científica, constituyéndose en una estrategia donde se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades (teóricas o no) usando para ello diferentes tipos de documentos. Indaga, interpreta, presenta datos e informaciones sobre un tema determinado de cualquier ciencia, utilizando para ello, una metódica de análisis; teniendo como finalidad obtener resultados que pudiesen ser base para el desarrollo de la creación científica

Esta investigación se basa en la modalidad bibliográfica, enfocándose en un método de investigación documental y cualitativa, basado en una perspectiva

epistemológica construccionista que busca interpretar la hermenéutica del cuerpo, a través de la indagación, el análisis, el contraste y la identificación de convergencias y divergencias de autores que han tratado el tema de la implementación de las TIC dentro del contexto pedagógico de la Educación Física para educación básica elemental.

Modalidad de Campo

La investigación tuvo una modalidad de campo, puesto que se realizó en el mismo lugar donde acontecen los hechos.

Herrera, Medina y Naranjo (2010) dicen que la: “Investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen”. (Pág. 95).

La investigación de campo corresponde a un tipo de diseño de investigación, para la cual Carlos Sabino (S/f) en su texto "El proceso de Investigación" señala que se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos. La investigación de campo es el proceso que utiliza el método científico, permite obtener conocimientos en el campo de la realidad social.

Esta investigación se realizó en el lugar de los hechos donde se puede obtener la información directamente de la realidad, se le denomina primaria, su valor radica en que permiten cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenidos los datos como es de la Unidad Educativa Fiscomisional JUAN XXIII.

Tipo de investigación

El tipo de investigación, permitió visualizar de manera concreta la forma en que se recogieron los datos de los informantes, siendo esta de tipo descriptiva.

Investigación Descriptiva

Esta investigación permitió describir los hechos observados, en las aulas virtuales de clase, donde los docentes no estimulan el aprendizaje a los

estudiantes, como es en la asignatura de educación física de la Unidad Educativa Juan XXIII.

La investigación Descriptiva según Tamayo, “Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente”. Como es de apreciar, el autor exalta la principal característica del estudio descriptivo, y es que el mismo se funda en una realidad presente y tangible, es decir, no evoca pasado como tampoco realiza proyecciones. Su enfoque de estudio se detiene a observar solamente un fenómeno en su estado natural, en sus condiciones puras, sin que medie interferencia alguna del investigador, más que aquellas que sean propias de las circunstancias que envuelven el objeto de estudio.

Población y Muestra

Una población es un conjunto de personas, objetos o eventos acerca de los cuales se desea hacer inferencias. No siempre es conveniente o posible examinar cada miembro de una población completa.

Una muestra es un subconjunto de personas, objetos o eventos de una población más grande que se recolecta y analiza para hacer inferencias. Para representar adecuadamente a la población, una muestra debe recolectarse de manera aleatoria y debe ser lo suficientemente grande. Si la muestra es aleatoria y lo suficientemente grande, usted puede utilizar la información obtenida de la muestra para hacer inferencias sobre la población.

En tal virtud como manifiesta Hernández, R. y Mendoza, P. (2018) consideran que: “La población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación”. (p.134). En esta

investigación, se va a trabajar con toda la población de docentes y expertos de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan XXIII”.

Cuadro N° 3. Población

Informantes	Frecuencia	%
Docentes	62	96
Expertos	2	4
Total	64	100

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa

Operacionalización de Variables

Cuadro N° 4. Entornos Virtuales

Variable Independiente: Entornos Virtuales				
DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Un Entorno Virtual de aprendizaje es un conjunto de aplicaciones informáticas que configuran un espacio accesible a través de la red, o aula virtual, en el que se pueden llevar a cabo actividades educativas. En el estado de desarrollo actual de la sociedad de la información, un docente puede construir un entorno de este tipo haciendo uso de herramientas disponibles libremente en la llamada web 2.0</p>	<p>Recursos digitales Auto contenibles y reutilizables.</p> <p>Contenidos, Actividades de aprendizaje.</p> <p>Uso adecuado de las TIC.</p>	<p>Nivel de conocimiento en los entornos virtuales.</p> <p>Frecuencia de uso de los entornos virtuales.</p> <p>Nivel de creatividad e interés por aplicar recursos tecnológicos</p> <p>Número de veces que aplica y diseña recursos digitales para fomentar la creatividad en el aula.</p>	<p>D1. ¿Ha utilizado usted un entorno virtual de enseñanza aprendizaje?</p> <p>D2. ¿Cuándo hago la planeación de mis clases, defino cuáles TIC puedo usar?</p> <p>D4. ¿Uso las TIC en diferentes actividades del proceso de aprendizaje en mis cursos?</p> <p>D5. ¿Uso las TIC en diferentes actividades del proceso de evaluación en mis cursos?</p> <p>D8. ¿Al proponer actividades en las que se haga uso de las TIC, valoro la posibilidad de acceso de los estudiantes a los recursos tecnológicos seleccionados, de manera que sea equitativo?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario dirigido a docentes.</p> <p>Entrevista:</p> <p>Cuestionario dirigido a docentes expertos en entornos virtuales.</p>

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Cuadro N°. 1 Variable Dependiente

Variable Dependiente: Educación Física				
DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La educación física es aquella disciplina que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo humano, ayudando a la formación integral de cada ser humano. En su práctica se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad.</p>	<p>El Movimiento corporal</p> <p>Transferencia energética</p> <p>Transformación de energía</p>	<p>Gasto de energía</p> <p>Ejercicio</p> <p>Metabolismo</p>	<p>D3. ¿Cuándo se requiere, adapto los recursos que me ofrecen las TIC para lograr los objetivos de mis clases y suplir las necesidades y expectativas de mis estudiantes en el movimiento corporal?</p> <p>D6. ¿Uso TIC en el diseño de estrategias que promueven el aprendizaje activo y la formación física e integral de los estudiantes?</p> <p>D7. ¿Tengo en cuenta las sugerencias que mis estudiantes tienen respecto al uso de TIC en mis clases para hacer ejercicios?</p> <p>D9. ¿El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades de Transformación de energía que propician mejor metabolismo?</p> <p>D11. ¿Desarrollan actitudes, valores y normas relacionadas a la educación física con las TIC?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario dirigido a docentes.</p> <p>Entrevista:</p> <p>Cuestionario dirigido a docentes expertos en entornos virtuales.</p>

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Técnicas e Instrumentos para la recolección de la información

En la presente investigación se utilizó como técnica de recolección de datos a la Encuesta: la misma que se define como “una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener datos relacionados con los objetivos de la investigación.

Cuestionario

El cuestionario es un género escrito que pretende acumular información por medio de una serie de preguntas sobre un tema determinado para, finalmente, dar puntuaciones globales sobre éste. De tal manera que, podemos afirmar que es un instrumento de investigación que se utiliza para recabar, cuantificar, universalizar y finalmente, comparar la información recolectada. Como herramienta, el cuestionario es muy común en todas las áreas de estudio porque resulta ser una forma no costosa de investigación, que permite llegar a un mayor número de participantes y facilita el análisis de la información. Por ello, este género textual es uno de los más utilizados por los investigadores a la hora de recolectar información. Para esta investigación el cuestionario estará construido según los indicadores establecidos en la operacionalización de variables.

El cuestionario es una técnica en la que se aplica una serie de preguntas de diferente estructura, que nos permitió obtener la información, clara y precisa de las personas encuestadas, la misma que se aplicó a docentes y expertos de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan XXIII”. Para la realización de la presente investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de investigación:

Cuadro N° 5. Tipos de Información

Tipos de Información	Técnicas de Investigación	Instrumentos de Investigación
1. Información Secundaria	1.1 Lectura Comprensiva	1.1 Tesis de grado, libros de Evaluación por Competencias, Pedagogía, Didáctica.
2. Información Primaria	2.1 Encuestas	2.1 Cuestionario

Elaborado por: Jessica Gabriela Muñoz Herrera

Encuesta.

Según nos explica Hernández (2012): La encuesta por muestreo es la técnica más empleada en las investigaciones realizadas en las ciencias sociales. Se utiliza para recolectar información de personas respecto a características (estado civil, edad), opiniones (¿está realizando el actual presidente una buena labor?), creencias (¿hay vida después de la muerte?), expectativas (¿cree Ud. que la situación económica del país mejorará durante este año?), conocimiento (¿sabe Ud. cómo se trasmite el SIDA?), conducta actual (¿va Ud. a misa frecuentemente?) o conducta pasada (¿votó Ud. en la elección pasada?). (pág. 25).

Por lo general, las personas se sienten cómodas con el uso de la encuesta que es muy utilizada en diferentes investigaciones con enfoque cuantitativo o mixto, e inclusive como complemento en la investigación con enfoque cualitativo.

Esta técnica me permitió obtener la información directa de los datos de mi población, la cual fue encausada para el desarrollo de la investigación, por lo tanto, se diseñó una encuesta que fue aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan XXIII. (VER ANEXO No 1)

La Entrevista

"Una entrevista es una conversación con propósito. Es un proceso interactivo que involucra muchos aspectos de la comunicación que el simple hablar o escuchar, como ademanes, posturas, expresiones faciales y otros comportamientos comunicativos" (Morgan y Cogger, 2012).

La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adoptó la forma de un diálogo coloquial, en esta ocasión diseñó una entrevista que fue aplicada a expertos en el campo de los entornos virtuales de aprendizaje y de la educación física (VER ANEXO No 2)

Validez y confiabilidad

Validez

Según lo indica Chávez (2020) la Validez “Es la eficiencia con que un instrumento mide lo que se pretende”. Por su parte, Hernández y otros (2019), define la validez como el grado en que un instrumento realmente pretende medir la validez. Lo cual permitió concluir que la validez de un instrumento se encuentra relacionada directamente con el objetivo del instrumento.

La validez de los instrumentos se evaluado a través de la técnica denominada juicio de expertos; se realizará una validez de contenido y pertinencia, para ello se seleccionó a 2 expertos: uno en evaluación del desempeño, uno en Educación y uno en metodología de investigación. La encuesta fue validada por expertos en el campo de pedagogía en entornos digitales (VER ANEXO No 3), y la encuesta fue validada por expertos en el campo de la educación física y entornos virtuales. (VER ANEXO No 4).

Confiabilidad

“La validez y confiabilidad son: “constructos” inherentes a la investigación, desde la perspectiva positivista, con el fin de otorgarle a los instrumentos y a la información recabada, exactitud y consistencia necesarias para efectuar las generalizaciones de los hallazgos, derivadas del análisis de las variables en estudio” (Hidalgo, 2005).

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos se lo hizo a través de la aplicación de una prueba piloto a un grupo reducido de iguales características del universo a ser investigado, para detectar posibles errores y corregirlos a tiempo, antes de su aplicación definitiva, luego de ello se calculó con el coeficiente de Cronbach según la estructura y el tipo de reactivos del instrumento.

Cálculo del Alfa de Cronbach (α)

El Alfa de Cronbach es un coeficiente usado para saber cuál es la fiabilidad de una escala o test.

El Alfa de Cronbach (se representa mediante α) le debe su nombre a Lee Joseph Cronbach, que bautizó este coeficiente así en 1951.

Este coeficiente consiste en la media de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala, y puede calcularse de dos maneras: a partir de las varianzas (Alfa de Cronbach) o de las correlaciones de los ítems (Alfa de Cronbach estandarizado).

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

α (alfa)
 K (número de ítems)
 Vi (varianza de cada ítem)
 Vt (varianza total)

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Total
Sujeto 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Sujeto 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Sujeto 3	2	1	1	1	1	5	2	2	2	1	4	2	24
Sujeto 4	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	16
Sujeto 5	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	21
Sujeto 6	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	19
Sujeto 7	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	3	3	23
Sujeto 8	1	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	18
Sujeto 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Sujeto 10	3	1	1	1	1	1	2	1	1	4	4	4	24
Sujeto 11	1	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	18
Sujeto 12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
Sujeto 13	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	21
Sujeto 14	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	19
Sujeto 15	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Sujeto 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Sujeto 17	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	17
Sujeto 18	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	14
Sujeto 19	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	35
Sujeto 20	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	24
	0,54	0,44	0,4475	0,44	0,4475	1,39	0,41	0,4475	0,4475	0,86	1,1275	0,84	

Cuadro N° 6. Cálculo del Alfa de Cronbach (α)

alfa	0,900
K (número de ítems)	12
Vi (varianza de cada ítem)	7,8375
Vt (varianza total)	44,9475

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII
 Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

$$\alpha = \frac{12}{12 - 1} \left[1 - \frac{8,55879}{54,9906} \right]$$

$$\alpha = 0,921$$

Este coeficiente nos indica que entre más cerca de **1** esté a, más alto es el grado de confiabilidad, en este caso, el resultado nos da un valor de **0,9**, entonces se puede determinar que el instrumento empleado tiene un alto grado de confiabilidad.

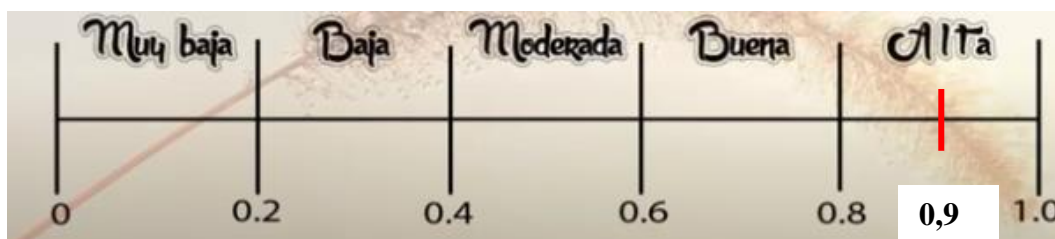


Gráfico N° 2. Cálculo del Alfa de Cronbach (α)

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muños Herrera

Fuente: Datos de encuesta

Plan para la investigación de información

Cuadro N° 7. Plan de procesamiento de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué persona u objeto?	62 docentes, 2 expertos
3.- ¿Sobre qué aspectos?	“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL.
4.- ¿Quién?	El investigador
5.- ¿Cuándo?	En el año lectivo 2021 – 2022
6.- ¿Dónde?	Unidad Educativa Fiscomisional JUAN XXIII
7.- ¿Cuántas veces?	Dos veces, una piloto y una definitiva
8.- ¿Qué técnica de recolección?	En cuestas
9.- ¿Con qué?	Cuestionarios

10.- ¿En qué situación? En la institución educativa.

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrena Muñoz

Análisis de resultados

Encuesta Aplicada A Docentes

La encuesta fue aplicada a docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan XXIII” y validada por dos expertos en entornos rituales (VER ANEXOS No 3)

ENTORNOS VIRTUALES: ÁMBITO TECNOLÓGICO INSTRUMENTAL.

D1.- Ha utilizado usted un entorno virtual de enseñanza aprendizaje.

Cuadro N° 8. Uso de entornos virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	56,5
Casi siempre	19	30,6
Algunas veces	5	8,1
Pocas veces	3	4,8
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

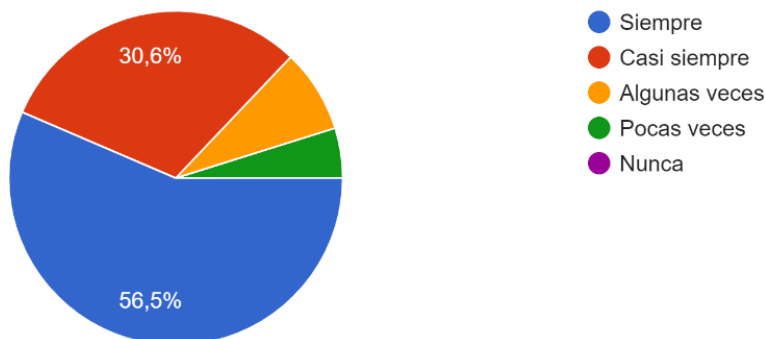


Gráfico N° 3. Uso de entornos virtuales

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Análisis e interpretación

De los resultados plasmados podemos deducir que más de la mitad de los docentes encuestados han utilizado un entorno virtual de enseñanza aprendizaje, pues son recursos tan ricos y diferentes como pueden ser los vídeos, webs, gráficos y juegos, las materias más tradicionales resultan más interesantes. Los contenidos multimedia son una herramienta muy útil para acercar las distintas asignaturas al alumnado de una forma completa y entretenida, la tendencia se mantiene al registrar que 3 docentes encuestados no han utilizado un entorno virtual de enseñanza, por desconocimiento.

D2.- Cuando hace la planeación de las clases, ¿Define cuáles TIC puede usar?

Cuadro N° 9. ¿Define cuáles TIC puede usar?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	58,1
Casi siempre	18	29
Algunas veces	6	9,7
Pocas veces	1	1,6
Nunca	1	1,6
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

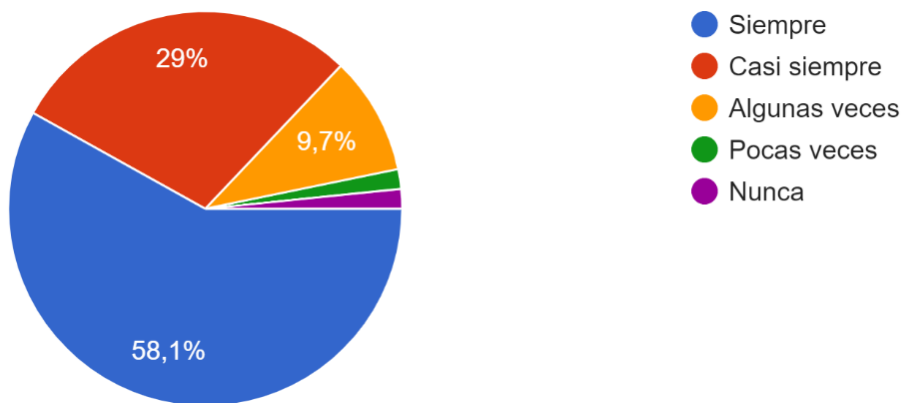


Gráfico N° 4. ¿Define cuáles TIC puede usar?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Podemos deducir que más de la mitad de los docentes encuestados han manifestado que definen cuáles TIC puede usar siempre. Con las TIC se estimula el desarrollo de la imaginación, así como la iniciativa. Son una herramienta valiosa a la hora de elaborar trabajos, tanto a nivel de contenido como formal, también podemos notar que 1 docente ha indicado nunca ha definido que TIC puede usar no han adaptado los recursos que le ofrecen las TIC por falta de capacitación.

D3.- ¿Identifica los objetivos de aprendizaje, las necesidades y expectativas de los estudiantes para decidir cuáles son las TIC más apropiadas para usar en clase?

Cuadro N° 10. ¿TIC más apropiadas para usar en clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	59,7
Casi siempre	16	25,8
Algunas veces	6	9,7
Pocas veces	2	3,2
Nunca	1	1,6
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

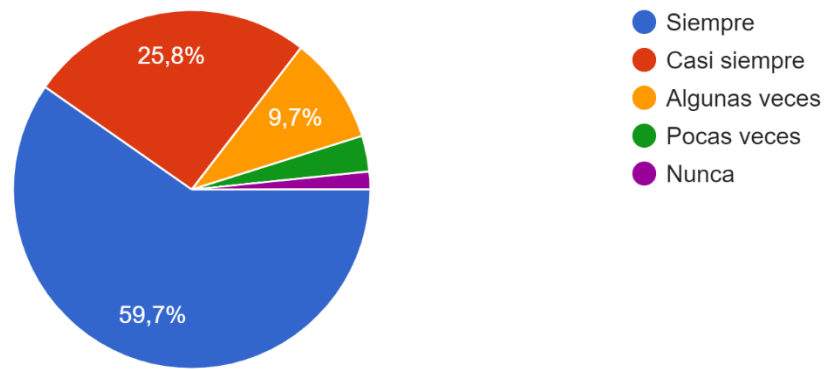


Gráfico N° 5. ¿TIC más apropiadas para usar en clase?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Observando los resultados damos a conocer que más de la mitad de los docentes encuestados han manifestado que si identifican los objetivos de aprendizaje, las necesidades y expectativas de los estudiantes para decidir cuáles son las TIC más apropiadas para usar en clase, si algo permiten los entornos digitales es la actualización en tiempo real de todas las informaciones y recursos. Además, es posible ajustar las herramientas y contenidos a realidades locales y cercanas, sin duda un plus de motivación, también podemos notar que 1 docente ha indicado nunca ha utilizado las TIC por no saber utilizar.

D4.- Cuando se requiere, adapta los recursos que le ofrecen las TIC para lograr los objetivos de las clases y suplir las necesidades y expectativas de los estudiantes.

Cuadro N° 11. ¿Adapta los recursos que le ofrecen las TIC?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	51,6
Casi siempre	22	35,5
Algunas veces	6	9,7
Pocas veces	2	3,2
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

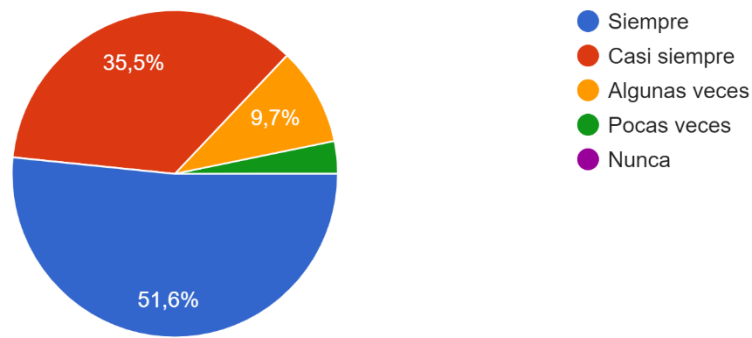


Gráfico N° 6. ¿Adapta los recursos que le ofrecen las TIC

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Con los resultados plasmados en la gráfica podemos decir que un poco más de la mitad de los docentes encuestados ha indicado que siempre se requiere, adapta los recursos que le ofrecen las TIC para lograr los objetivos de las clases y suplir las necesidades y expectativas de los estudiantes. Las TIC promueven la actitud activa y participativa del alumnado, que se implica en el aprendizaje y se erige como protagonista del mismo, también podemos notar que 2 docentes han indicado que pocas veces no han adaptado los recursos que le ofrecen las TIC por falta de capacitación.

D5.- Usa las TIC en diferentes actividades del proceso de aprendizaje en sus cursos.

Cuadro N° 12. ¿Usa las TIC en diferentes actividades del proceso de aprendizaje?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	56,5
Casi siempre	21	33,9
Algunas veces	4	6,5
Pocas veces	2	3,2
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

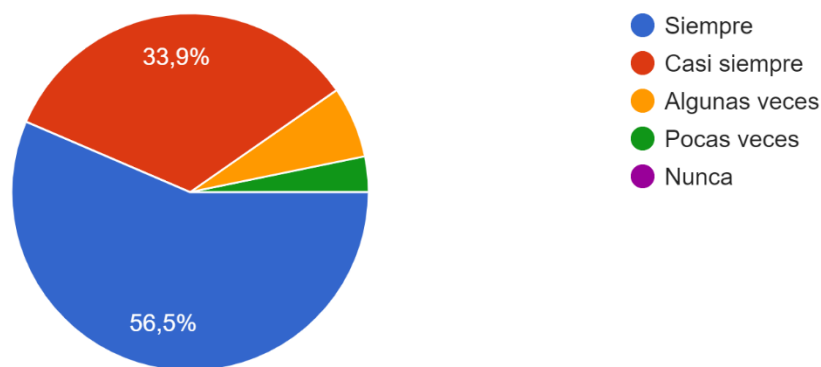


Gráfico N° 7. ¿Usa las TIC en diferentes actividades de aprendizaje?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Mirando los resultados de esta pregunta podemos decir que más de la mitad de los docentes encuestados consideran que usan las TIC en diferentes actividades del proceso de aprendizaje en sus cursos, su forma de recibir y procesar la información y de relacionarse con el entorno hace imprescindible incluir la tecnología en las aulas. Además, nuestro compromiso para formar ciudadanos de la sociedad futura nos obliga a adaptarnos a los cambios tecnológicos. De esta manera nuestro alumnado podrá sacarles el máximo partido, la tendencia se mantiene al registrar que 2 docentes encuestados utilizan pocas veces las TIC en actividades del proceso de aprendizaje de su curso.

D6.- Usa las TIC en diferentes actividades del proceso de evaluación en sus cursos.

Cuadro N° 13. ¿Usa las TIC en diferentes actividades del proceso de evaluación?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	50
Casi siempre	16	25,8
Algunas veces	12	19,4
Pocas veces	2	3,2
Nunca	1	1,6
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

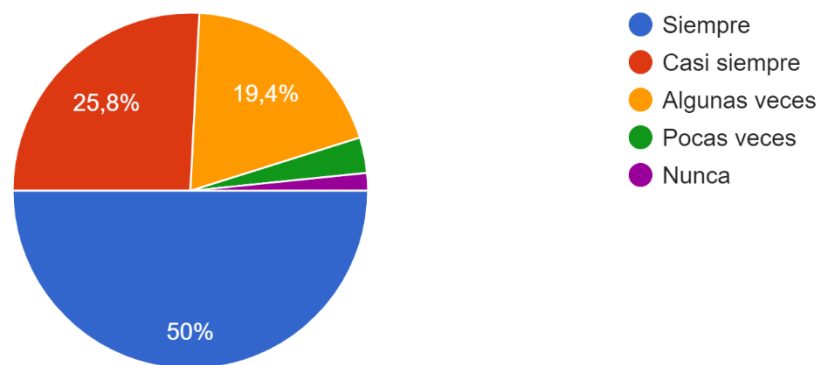


Gráfico N° 8. ¿Usa las TIC en diferentes actividades de evaluación?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

En consideración a la figura mostrada en la pregunta se puede evidenciar que la mitad de los docentes encuestados consideran que usan las TIC en diferentes actividades del proceso de evaluación en sus cursos pues las TIC hoy en día es la tecnología que forma parte de nuestras vidas. Además, nuestros estudiantes han crecido con Internet y los dispositivos conectados a la red. Son los considerados como nativos digitales, la tendencia se mantiene al registrar que 1 docente encuestado piensa que no es factible la evaluación en su curso, en vista del plagio que puede existir.

D7.- Usa TIC en el diseño de estrategias que promueven el aprendizaje activo y la formación integral de los estudiantes.

Cuadro N° 14. ¿Usa TIC en el diseño de estrategias del aprendizaje activo?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	40,3
Casi siempre	29	46,8
Algunas veces	6	9,7
Pocas veces	1	1,6
Nunca	1	1,6
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

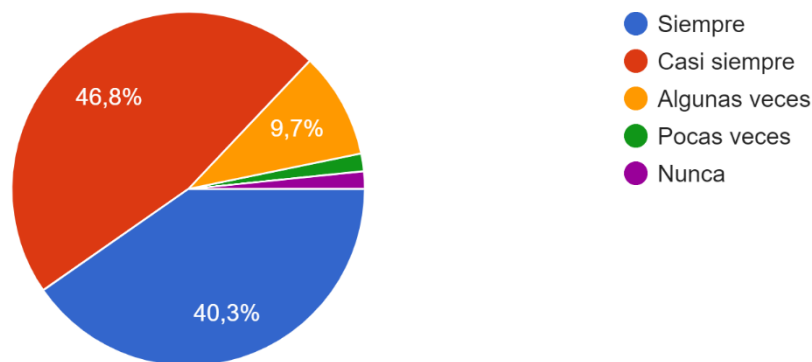


Gráfico N° 9. ¿Usa TIC en el diseño de estrategias del aprendizaje activo?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Podemos darnos cuenta que poco menos de la mitad de los docentes encuestados ha indicado que casi siempre usan la TIC en el diseño de estrategias que promueven el aprendizaje activo y la formación integral de los estudiantes, ya que toman en cuenta que mejora el rendimiento académico de los estudiantes ya que su experiencia de clase también mejora sustancialmente con ello promueven el aprendizaje activo también podemos mientras notar que 2 docentes han indicado que las TIC no promueven el aprendizaje activo y la formación integral de los estudiantes por efecto de la pandemia.

D8.- Tiene en cuenta las sugerencias que los estudiantes tienen respecto al uso de TIC en las clases.

Cuadro N° 15. Sugerencias que los estudiantes tienen respecto al uso de TIC en las clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	56,5
Casi siempre	17	27,4
Algunas veces	9	14,5
Pocas veces	1	1,6
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

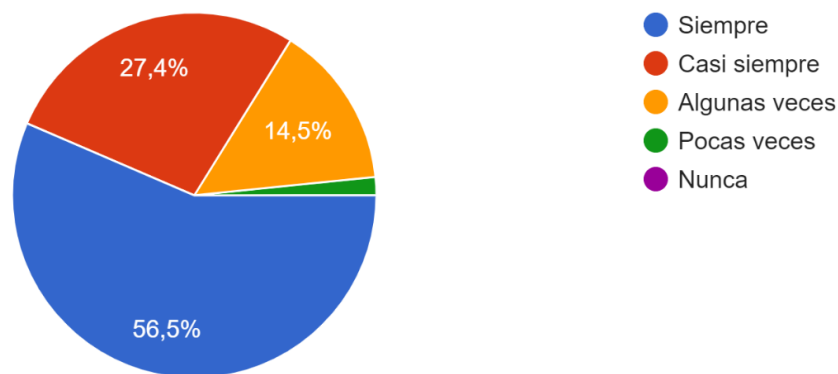


Gráfico N° 10. Sugerencias que los estudiantes tienen respecto al uso de TIC en las clases

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII
Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

En la gráfica se denota que más de la mitad de los docentes encuestados consideran que tiene en cuenta las sugerencias que los estudiantes tienen respecto al uso de TIC en las clases puesto que los estudiantes conocen bien las TIC y estas ayudan a los estudiantes a desarrollar nuevas capacidades y ser más creativos. Se incrementa la motivación y los niveles de atención, contribuyendo a una mayor efectividad en el proceso de aprendizaje, también podemos notar que 1 docentes han indicado que no toma las sugerencias esta opinión puede estar sujeta a que el docente tal vez está cerca de su jubilación o no se han podido adaptar a los cambios.

D9.- Al proponer actividades en las que se haga uso de las TIC, valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a los recursos tecnológicos seleccionados, de manera que sea equitativo.

Cuadro N° 16. ¿Valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a las TIC?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	54,8
Casi siempre	23	37,1
Algunas veces	3	4,8
Pocas veces	1	1,6
Nunca	1	1,6
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII
Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

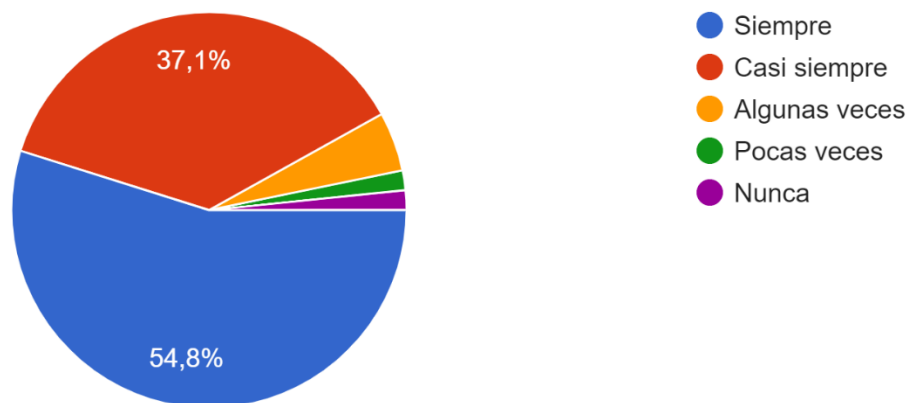


Gráfico N° 11. ¿Valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a las TIC?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

De los datos obtenidos se puede observar que más mitad de los docentes encuestados consideran que al proponer actividades en las que se haga uso de las TIC, valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a los recursos tecnológicos seleccionados, de manera que sea equitativo puesto que las TIC son consideradas herramientas alternativas que se pueden usar en cualquier momento no se necesita de un horario estricto pues en las plataformas se habilitan las 24 horas del día, la tendencia se mantiene al registrar que 2 docentes encuestados piensas que no valora la posibilidad de acceso de los estudiantes a las TIC.

D10.- El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades que propician el razonamiento, permiten analizar, interpretar y solucionar situaciones problemas.

Cuadro N° 17. ¿El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	45,2
Casi siempre	23	37,1
Algunas veces	8	12,9
Pocas veces	3	4,8
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

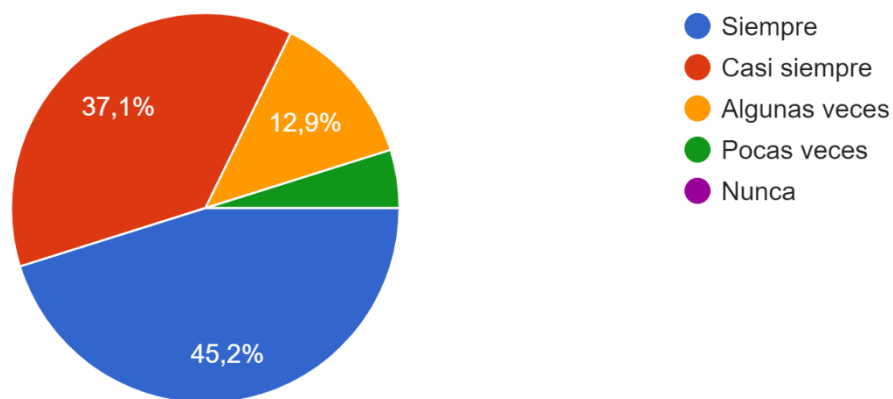


Gráfico N° 12. ¿El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Se puede observar que un poco menos de la mitad de los docentes encuestados consideran que el estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades que propician el razonamiento, permiten analizar, interpretar y solucionar situaciones problemas, por lo antes expuesto manifiestan que se pueden usar en todo tipos de asignatura ya que nos dan una variedad de opciones para poder crear nuevos contenidos educativos que nos permitan realizar una clase más dinámica, la tendencia se mantiene al registrar que 3 docentes encuestados piensas que las TIC, no se pueden usar para el razonamiento, permiten analizar, interpretar y solucionar situaciones problemas.

D11.- Evidencia que sus estudiantes son comprometidos en realizar los talleres de la asignatura asignada en la plataforma.

Cuadro N° 18. ¿Evidencia que sus estudiantes realizar los talleres en la plataforma?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	50
Casi siempre	19	30,6
Algunas veces	6	9,7
Pocas veces	6	9,7
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

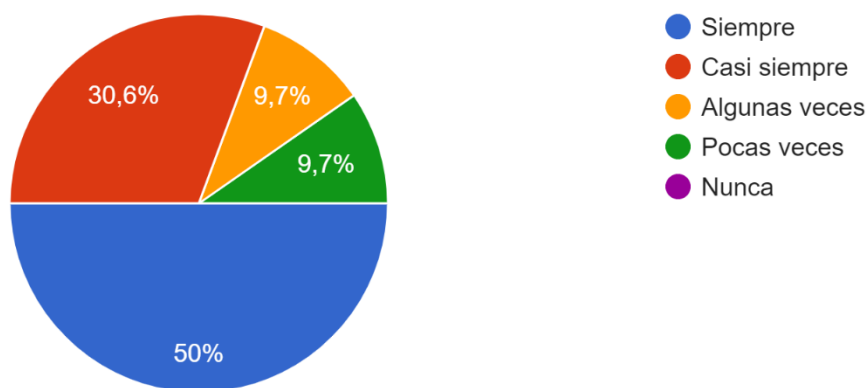


Gráfico N° 13. ¿Evidencia que sus estudiantes realizar los talleres en la plataforma?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

Podemos darnos cuenta que la mitad de los docentes encuestados han evidencia que sus estudiantes realicen los talleres en la plataforma esto nos indica que las herramientas tecnológicas son una fuente importante en el proceso de aprendizaje y más en el tiempo de pandemia pues se dio el cambiando a una era tecnológica y es necesario con nuevos estilo de enseñanza, también podemos notar que 6 docentes han indicado que no evidencias esta opinión puede estar sujeta a que los docentes tal vez están cerca del su jubilación o no se han podido adaptar a los cambios.

D12.- Desarrolla actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC.

Cuadro N° 19. ¿Desarrolla actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	62,9
Casi siempre	15	24,2
Algunas veces	6	9,7
Pocas veces	2	3,2
Nunca	0	0
TOTAL	62	100

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

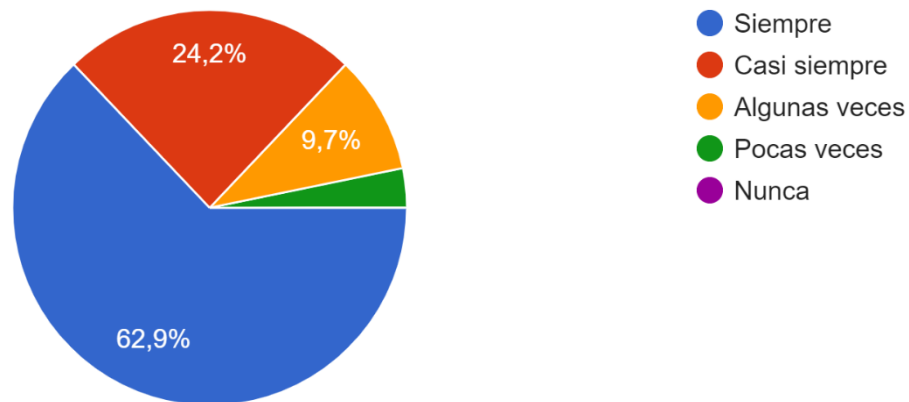


Gráfico N° 14. ¿Desarrolla actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC?

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII
Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Análisis e interpretación

En la gráfica podemos considerar que casi las tres cuartas partes de los docentes encuestado desarrolla actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC, se puede reflejar en el hecho de que la pandemia covid_19 azotó al mundo y la educación paso a ser virtual, pero se evidencio que se debían cumplir normas y protocolos en el uso de la TIC tanto para docentes y estudiantes.

ENTREVISTAS

La entrevista fue aplicada a expertos en entornos virtuales y educación física y validada por expertos (VER ANEXOS No 4).

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS DEL ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA Y ENTORNOS VIRTUALES

El objetivo de esta entrevista es conocer sobre la aplicación de Entornos virtuales de aprendizaje como medio de enseñanza de educación física en básica elemental.

Los datos de la persona entrevistada

Nombre: Diego Salgado

Título académico: Mg. Educación Mención en pedagogía en entornos digitales.

Le saluda Jessica Herrera maestrante y como requisito para mi trabajo de titulación quiero hacerle esta entrevista esperando que lo tratado en este encuentra sea para beneficio de la misma.

Como experto en la aplicación de Entornos virtuales de aprendizaje como medio de enseñanza de educación física en básica elemental. Desde su práctica profesional, me podría dar su punto de vista según las siguientes interrogantes:

1. Al integrar TIC en las clases, ¿Los estudiantes presentan una mejor disposición para el aprendizaje de la educación Física?

Según mi trayectoria le puedo confirmar que, al integrar las Tic en las clases, los estudiantes SI presentan una mejor disposición puesto que la Educación Física constituye una vía importante que encamina sus actividades a la formación integral de la personalidad.

2. ¿Las TIC facilitan el seguimiento personal y detallado de cada estudiante en el desarrollo de la cultura física?

En este caso después de haber pasado la pandemia por la COVID 19 tenemos dos posturas la primera que las TIC SI facilitan el seguimiento personal y detallado de cada estudiante en el desarrollo de la cultura física, específicamente de quien tenían los medios necesarios, y la segunda es de quien no tubo ahí es un poco difícil hacer un seguimiento.

3. El uso de TIC ¿Facilita ofrecer retroalimentación oportuna a los estudiantes en la actividad física?

Como toda actividad académica se puede decir que el uso de las TIC facilita una retroalimentación no solo con el docente explicando si no que apoyándose de elementos como videos, audios, presentaciones, etc.

4. Según su experiencia en educación física ¿Las TIC son un apoyo imprescindible en actividades de construcción colectiva de conocimiento en redes y comunidades de aprendizaje?

Varios años trabajando como docente de varios niveles y áreas puedo decir que la mejor experiencia es en Educación Física y al aplicar las TIC en las actividades fue un gran reto, y doy testimonio que SI son de gran apoyo en actividades colectivas y se formó una red de comunicación y aprendizaje.

5. Considera que ¿El uso de TIC es fundamental en el quehacer y desarrollo profesional docente en educación física?

Bueno las TIC son un gran apoyo y más en tiempo de pandemia, pero muy personalmente considero que el uso NO es fundamental en el quehacer del desarrollo profesional docente en educación física más bien es un soporte que se puede utilizar para afianzar nuevos conocimientos.

6. Como experto en EVA y Educación Física ¿Las TIC facilita la enseñanza aprendizaje y más en tiempo de pandemia?

En tiempo de pandemia todo elemento tecnológico bien utilizado SI facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y creo que mucho nos dejó una buena experiencia, pues quien no sabe el uso adecuado de las TIC no podrán avanzar en la educación.

7. Cree usted que ¿Las TIC facilitan el desempeño en educación física de los estudiantes y sea de libre ejecución e implementación?

En la era digital las facilidades son enormes para el desempeño de los estudiantes en educación física y más con las TIC ya que hay programas de libre ejecución e implementación para sus hogares.

Un profundo agradecimiento al magister Diego Salgado por brindarnos un tiempo, dejando un lado sus actividades, para poder realizar esta entrevista sobre educación física y entornos virtuales

Gracias por su tiempo y colaboración

Análisis general de la encuesta y la entrevista

Después de analizar los resultados de la encuesta y la entrevista podemos deducir que la educación está cambiando constantemente, por lo que es necesario encontrar herramientas útiles que produzcan cambios positivos en la comunidad y en sus problemas educativos. La educación virtual proporciona herramientas tecnológicas que sirven para resolver conflictos que existen en la educación presencial. En este sentido, los entornos virtuales de aprendizaje surgen para ofrecer un espacio dentro de las crecientes redes informáticas y en la tecnología digital. Los entornos virtuales de aprendizaje se transforman en medios ideales para impartir una educación de calidad necesaria para los contextos del siglo XXI. Centrándonos en los resultados de este estudio, se puede concluir que los entornos virtuales son espacios de comunicación o aplicaciones informáticas que proveen de oportunidades de aprendizaje ideales a los estudiantes, quienes tienen la capacidad de interactuar con contenidos y materiales adecuados para poder aprender. Por otro lado, los docentes tienen a su disposición un espacio para comunicarse, interactuar y enseñar de manera adecuada a los educandos por medio de mecanismos síncronos o asíncronos.

CAPITULO III

PROPUESTA

Tema: Implementación de una guía de actividades en entornos virtuales de aprendizaje, para fomentar la educación física en la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan XXIII”.

Fundamentos teóricos aplicados

La presente investigación se fundamenta en las teorías, metodologías y estrategias del proceso enseñanza aprendizaje que se utilizan en la Educación Física y se sustenta en el estado del arte que se presenta a continuación.

Al hablar de Educación Física, hacemos referencia a la disciplina que abarca todo lo relacionado al uso del cuerpo es decir ayuda a la formación integral del ser humano. Por lo tanto, es una asignatura fundamental en el: Proceso educativo y en la formación didáctica de los seres humanos, en ella se combinan las capacidades físicas y psicológicas del hombre, como principal objetivo persigue mejorar el estado de salud y estimular el desarrollo de cuerpo y mente. Esta disciplina es una herramienta que puede aplicarse con fines terapéuticos y recreativos, así como para avivar la integración social y fortalecer los lazos de amistad entre las personas.

Uno de los principales beneficios que ofrece la Educación Física es que permite a los niños trabajar en el desarrollo de sus capacidades físicas y motoras y no solo se enfoca a las capacidades intelectuales, fomentando el desarrollo integral. (Asesoría General de Educación Física, 2018)

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) la práctica de actividad física en los niños favorece a la salud física, emocional y mental. Entre los principales beneficios que aporta la actividad física en los niños tenemos los siguientes:

- Evita la obesidad y el sobrepeso
- Previene problemas del corazón
- Refuerza el sistema inmunológico
- Aumenta el estado de ánimo
- Favorece el funcionamiento integral del cuerpo y la mente

Justificación

Para hacer uso de diversas técnicas y herramientas, se requiere adquirir conocimientos, solo de esta forma los docentes pueden aprovechar la potencialidad que brindan los EVA para incrementar la calidad educativa en la asignatura de educación Física. Se puede manifestar que un alto porcentaje de los docentes de Educación Física de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII, dispone de teléfono inteligente y acceso a internet, sin embargo, pocos conocen o ha utilizado alguna aplicación móvil para sus clases, adicionalmente poco más de la mitad tiene conocimiento medio de aplicativos móviles, por lo que es necesario capacitar al grupo de docentes en el uso de EVA para optimizar el proceso educativo.

Objetivos

Los objetivos de la presente propuestas son:

Objetivo General

- Implementar un blog como entorno virtual de aprendizaje, que fomente la educación física en la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan XXIII”.

Objetivos Específicos

- Elaborar una guía de actividades para crear un blog como entornos virtuales de aprendizaje para la asignatura de educación física.
- Promover entre los docentes de educación física la creación y aplicación del blog como entornos virtuales de aprendizaje.
- Analizar los resultados obtenidos al implementar el blog con la guía de actividades en entornos virtuales de aprendizaje, para la educación física, en el nivel elemental de educación general básica.

Estructura de la propuesta

El blog es un recurso ampliamente utilizado en el ámbito de la Educación y en tiempo de pandemia mundial por la covid_19 resulto la mejor forma de enseñar, en diferentes ramas del conocimiento y en el contexto nacional e internacional (Cabero, López y Ballesteros, 2022, Gallego, Martín-Cuadrado y Cacheiro, 2021). La popularización de las aplicaciones didácticas de los blogs se debe probablemente a su sencillez frente a la edición de páginas web, su interactividad y la posibilidad de añadir contenidos multimedia o enlazar otras fuentes de información. Además de estas prestaciones técnicas, y a diferencia de otras herramientas de la web social esencialmente monológicas, Fernández (2020) destaca el carácter dialógico de los blogs. Aunque en las redes sociales como Facebook o Twitter pueda producirse el diálogo, éste no resulta tan esencial como pueda serlo en un blog. El blog persigue deliberadamente generar debate y, para ello, tiene herramientas que permiten estructurar y enlazar la información para darle cierto orden y que los temas puedan ser abordados en profundidad y desde diferentes perspectivas.

Didáctica de la Educación Física

La enseñanza de la Educación Física no solo se trata de repetir rutinas de ejercicios, desarrollar actividades deportivas, tampoco se trata de practicar actividades lúdicas, juegos o bailes con la intención de llenar el horario de clases. La enseñanza de la Educación Física es un proceso educativo científico y fundamentado que tiene su importancia al igual que el resto de las materias que constan dentro del currículo educativo, su importancia radica en proveer los recursos necesarios para mantener y garantizar la salud, la calidad de vida de los educandos.

Como señala Carreido da Costa: “Docente de Educación Física es un profesional reflexivo, portador de conocimientos científicos, pedagógicos y didácticos profundos, con capacidad para realizar las tareas inherentes a la función docente con autonomía y responsabilidad y actuando de una forma crítica según un esquema explícito de valores éticos y morales, es algo que necesita ser afirmado y consolidado a diario”. (Carreido da Costa, Tendencias de la Investigación sobre la Didáctica de la Educación Física, 1998)

El desarrollo de la Didáctica de la Educación Física tiene por objeto el entendimiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje que se desarrollan en el marco escolar y el establecimiento de recursos didácticos y la formulación de soluciones a los problemas que se plantea. En este sentido, serán objeto de especial atención:

- La relación profesor – estudiante en el proceso educativo.
- La evolución y progreso de los estudiantes colectiva e individualmente generada por la aplicación del docente en la práctica.
- Los efectos de la enseñanza direccionada individualmente a cada estudiante.
- La influencia del contexto sociocultural en el que se desenvuelve el estudiante.

Metodología de la Educación Física

La metodología aplicada en el área de Educación Física posee ciertas características que la diferencian del resto de asignaturas entre las que se destacan las siguientes:

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe adecuarse a las diferencias y particularidades de los estudiantes luego de realizar una evaluación diagnóstica.

Se aconseja un tratamiento global integrando el mayor número de aspectos recogidos dentro de los diferentes contenidos.

En educación general básica el aprendizaje debe tratarse como vivenciado y global.

El juego constituye el eje desarrollador en el cual giran las actividades motrices. Mediante el juego se desarrollan y perfeccionan diferentes habilidades y destrezas

El desarrollo de destrezas y habilidades debe ir de lo básico para llegar a lo específico.

Las actividades que se plantean deben ser accesibles para todos los estudiantes con la finalidad que no produzcan discriminación entre el grupo, lo que podría generar resistencia a formar parte de la clase. (Ortega, 2015)

Educación Física y la aplicación de las TIC

La Educación Física dentro del currículo educativo es una asignatura obligatoria. Constituye una disciplina fundamental para la educación y formación integral en el ser humano, Debe ser implementada desde edades tempranas ya que posibilita a los niños el desarrollo de destrezas motoras, cognitivas y afectivas que utilizará durante toda su vida.

Es una asignatura que forma parte dentro del proceso educativo de las personas, su objetivo principal es el movimiento corporal con el fin de desarrollar

las capacidades físicas e incentivar a los estudiantes al desarrollo y adquisición de hábitos saludables para que en el entorno familiar sean promotores de calidad de vida activa y saludable.

Al hablar de formación integral, debemos considerar al cuerpo y mente como una sola unidad. Por lo que no debemos separar a la Educación Física de las otras asignaturas sino como una asignatura que sirve de complemento. También podemos indicar que es una herramienta imprescindible para educar al niño a través del movimiento y permite desarrollar sus aspectos motores como cognitivos.



Figura No 17. La educación Física ONLINE

Elaborado Por: Educación física online

Fuente: <https://www.educacionfisicaonline.com/>

Metodologías de enseñanza

Método ERCA

El método ERCA es una metodología utilizada por los docentes, la misma que permite:

Planificar las clases diariamente, se encuentra basada en la teoría de Piaget y el modelo de aprendizaje planteado por (Kolb, 1984), Piaget postuló que los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo, emocional y social, es decir que para llegar a un aprendizaje significativo se planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, la que conlleva la manipulación de material concreto,

y a continuación prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración, luego, se desarrollan actividades para aplicar y evaluar la comprensión de esos conceptos. (Collahuazo, 2013)

Experiencia: examina los conocimientos empíricos con los que cuentan los estudiantes, la obtención de la información la conseguimos a través de relatos, anécdotas, lluvias de ideas que tienen relación con el tema que va a ser tratado en clase.

Reflexión: en esta parte del proceso compartimos la información a través de lecturas, organizadores gráficos, videos los cuales buscan relacionar las experiencias con los conocimientos nuevos.

Conceptualización: en esta parte del proceso el estudiante desarrolla, construye y ordena las ideas que obtuvo a partir de la experiencia y de los contenidos que estudió, la nueva información la presenta mediante resúmenes, ilustraciones, cuadros comparativos, exposiciones.

Aplicación: como parte final de este proceso tenemos la concreción del aprendizaje la cual posee como característica principal la misma que debe reflejar la obtención de los nuevos contenidos, mismos que deben estar acoplados con los saberes y experiencias preliminares. Esto se verá evidenciado a través de: resolución de ejercicios, elaboración de informes, organizadores gráficos, elaboración de carteles, afiches, maquetas, dramatizaciones, exposiciones, entre otros.

Modelo pedagógico

La presente propuesta se integró con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación Física la misma que se desarrolla en un blog y se fundamenta filosóficamente en el Constructivismo, como también en el Conectivismo. Para la estructuración de esta tomamos el ciclo de aprendizaje ERCA.

Descripción de la propuesta

El proyecto se desarrolló un blog educativo, el blog es un material instruccional dinámico; de acuerdo a Trujillo (2011) es un sitio web actualizado periódicamente que recopila cronológicamente textos, artículos, publicaciones o entradas de uno o varios autores, donde lo más reciente aparece primero para su lectura y posterior análisis. Estos hipermedios tratan una temática en particular y tanto el autor como los usuarios tienen la libertad de publicar lo que crean pertinente en sus páginas o entradas apelando a su sentido ético y responsable de las aportaciones que agregan en el material.

Actualmente nos encontramos en la sociedad de la Información y el Conocimiento en la que es fundamental saber utilizar ciertas herramientas tecnológicas para la difusión de la información y la comunicación, es decir, es imprescindible utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Es aún más importante si pertenecemos al mundo de la educación, pues nuestros estudiantes son nativos digitales y saben desenvolverse con las nuevas tecnologías, por ello el docente debe estar a la altura para ofrecer nuevas metodologías atractivas y novedosas.

Uno de los recursos más utilizados de las TIC es Internet, donde encontramos infinidad de información y actividades para el desarrollo del temario escolar. Pero no debemos conformarnos con eso, sino que podemos ir más allá, crear la propia información que queremos dar a los estudiantes en una plataforma de la red.

Estamos hablando de Blogs interactivos y/o participativos, o si lo que pretendemos es dar una información sobre una sola sesión también podríamos crear una Webquest. En este caso, damos especial importancia a los Blogs, ya que es un recurso fácil y sencillo de crear y que abarca mucha más información.

¿Por qué crear un blog?

Como se ha explicado anteriormente, es un hecho que los estudiantes de hoy en día manejen las nuevas tecnologías y se desenvuelvan en la red sin ningún problema. Por esta razón es también de gran importancia que los docentes se actualicen en sus metodologías para llegar a los estudiantes y crear un aprendizaje significativo.

Cada vez es más difícil hacer que los niños atiendan con metodologías tradicionales, y es que no pueden estar llevándose a cabo los métodos de hace cincuenta años porque la sociedad ha cambiado, el pensamiento ha cambiado, y la educación ha de cambiar al ritmo que la sociedad nos pide.

Una buena forma de renovarse es crear actividades y recursos en la red, utilizar nuevas formas de comunicación, ya sea mediante Blogs, foros, plataformas Moodle, redes sociales, correos electrónicos... ya que esto además de hacer llegar la información de forma más rápida, ayuda a crear un constante feedback entre el estudiante y profesor.

Ventajas de un BLOG:

- Permite expresar opiniones.
- Permite interactuar con otros usuarios.
- Permite crear y desarrollar contenidos y difundirlos.
- Se desarrollan las competencias digitales necesarias para participar de forma activa y correcta en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.
- Fomenta el aprendizaje visual, la motivación, la creatividad y la participación.
- Evita las brechas digitales presentes en el mundo actual.
- Fomenta el trabajo colaborativo.

Ayuda a la innovación en educación evitando la resistencia al cambio.



Gráfico N° 15. Blog Educativo
Fuente: <https://www.educacionfisicaonline.com/>

Por tanto, la iniciativa de los Blogs educativos permite publicar en línea los conocimientos que nos parezcan necesarios reforzar o aquellos que creamos necesarios para nuestros estudiantes, creando un espacio comunicativo que da pie a la participación y la interacción. Es una herramienta que facilita la difusión del conocimiento, la innovación educativa a través de la expresión de intereses, necesidades, opiniones, conocimientos y especialidades de los usuarios.

Administración de entradas del blog educativo

Primer Paso: Crear una Cuenta en Google

Cuando entramos en Blogger, nos invita a crear el blog en solo tres pasos, antes conviene realizar una visita rápida, como nos informan con un enlace de fondo azul, para conocer de qué va esto. A continuación, se hace un clic en el enlace de la flecha roja para crear. La primera fase se realiza si no tenemos una cuenta el Google. Si la tenemos hay que hacer un clic en el enlace, primero accede a ella, desde donde accederemos al segundo paso.

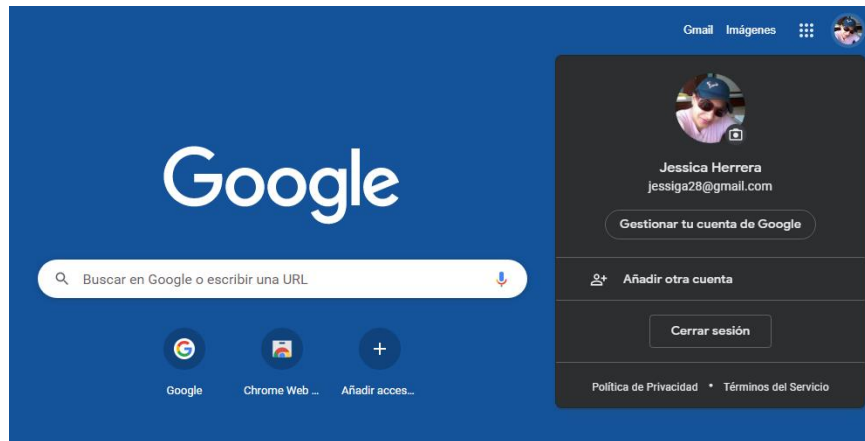


Figura No 18. Crear una cuenta en GOOGLE

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

No hace falta tener una cuenta en Google, pero conviene tenerla si queremos acceder a todas sus herramientas, que son las más utilizadas en la Web, y para ellos hay que rellenar un formulario. En todo caso, podemos crear un blog sin cuenta en Google, para lo cual tendremos que completar el primer formulario que nos aparece con el siguiente encabezamiento:

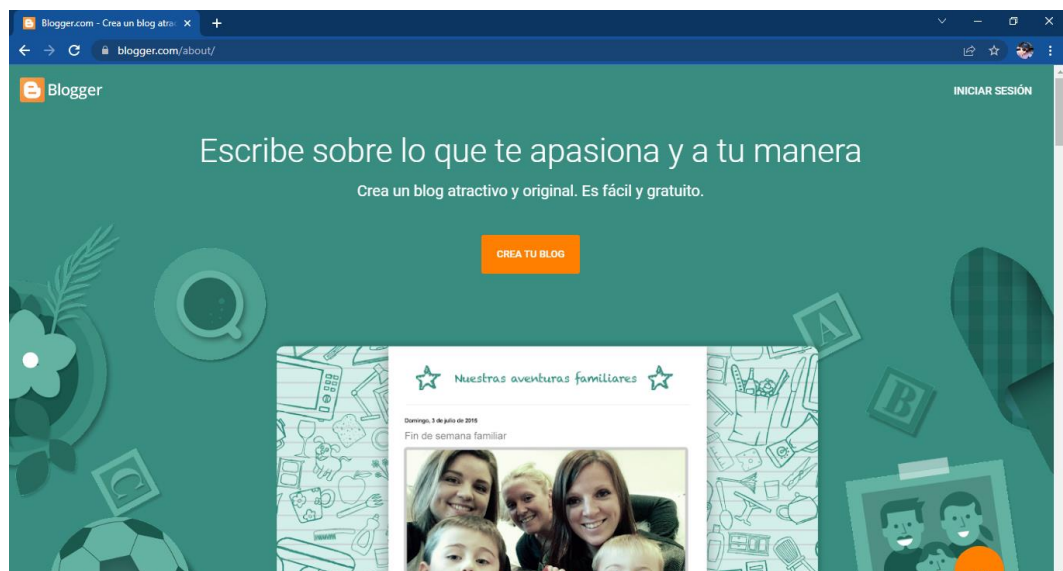


Figura No 19. Crear un Blog

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

En el formulario hay que incluir la siguiente información:

1. Una cuenta de correo electrónico existente, que tendremos que repetir en el siguiente cuadro campo de texto. Aquí se escribe la dirección completa de la cuenta.

2. Una contraseña escrita dos veces para evitar errores. Tiene que incluir ocho caracteres como mínimo, y puede verificarse su fortaleza, es decir su calidad como contraseña, haciendo clic en el enlace correspondiente.

3. El nombre que aparecerá como autor del blog y de los artículos. Se puede optar por un apodo o nickname, o por nuestro nombre real.

4. Una verificación, que consiste en escribir las letras que aparecen en una pequeña imagen, lo cual se hace para evitar que se creen cuentas automáticamente.

5. Activar la casilla de aceptación de las condiciones. Conviene leer las “Condiciones del servicio del Blogger”, que muchos encuentran abusivas.

Paso 2: Crear El Blog

Una vez que ya tengan la cuenta creada, vuelven a www.blogger.com e introducen email y contraseña. Es posible que les pida confirmar su perfil, y pueden escoger entre crear tu perfil de Google+ o de Blogger. Esto sirve para configurar el perfil que quieran que vean tus lectores.

Una recomendación es que si van a trabajar con Google+, escojas este tipo de perfil y lo configuren. Además, tener un perfil en Google+ conectado a tu blog (en Blogger o en WordPress con hosting propio) les ayudará en el posicionamiento del mismo.

Lo siguiente será crear tu nuevo blog:

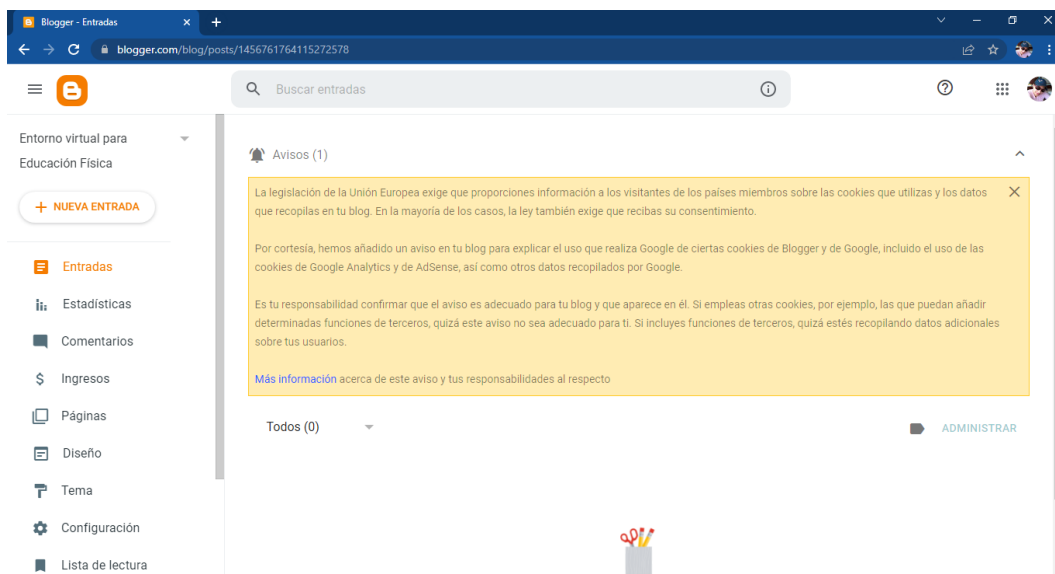


Figura No 20. Crear un Blog
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

En esta fase simplemente escribimos un nombre a nuestro blog es Entorno Virtual para Educación Física tal como se muestra en la Figura No 20, que podremos cambiar más tarde, y le asignaremos una dirección de internet, <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>, que no podremos cambiar. Es importante que la dirección sea corta y siempre con letras minúsculas, sin caracteres especiales como tildes o ñes. La dirección suele ser el nombre del blog o el nombre del autor, pero se puede poner lo que se quiera.

Tercer Paso: Elegir una Plantilla

Por último, tendremos que elegir una plantilla, que es el diseño general del blog. Elegiremos la más nos guste y para ello activaremos la casilla que hay debajo de su imagen, pero más adelante podremos cambiarla siempre que queramos. Y ya hemos completado todos los pasos para crear nuestro blog en Blogger, y podamos acceder al panel del control.

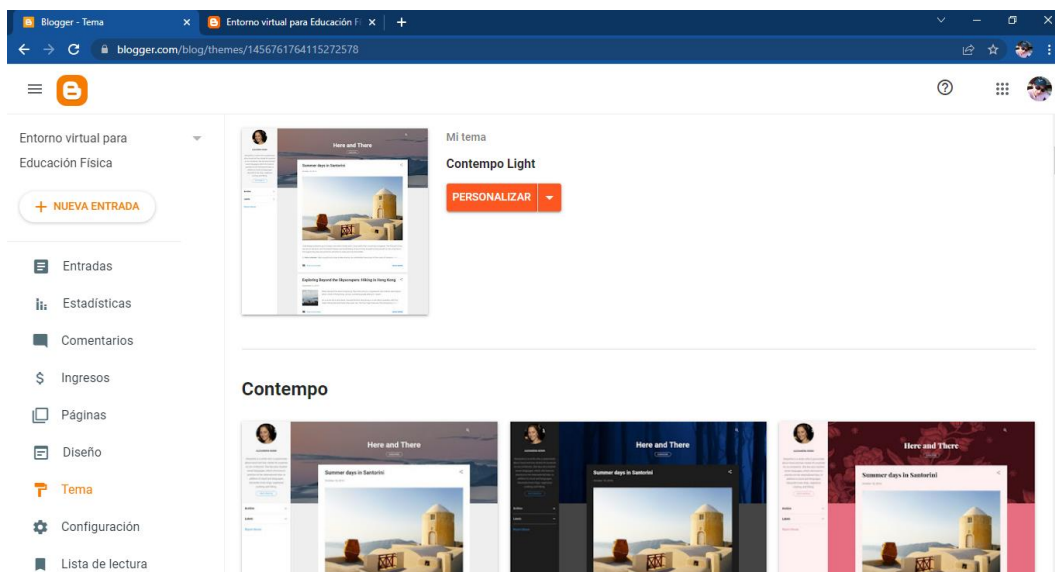


Figura No 21. Elegir plantilla del Blog

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Cuarto Paso: Cómo Acceder al Nuevo Blog.

Un problema muy común entre los principiantes es que no saben acceder a su nuevo blog. Se puede lograr de dos formas:

1.- La forma más sencilla es ir a la página principal de Blogger, y allí nos presentan un pequeño formulario con un campo de texto y otro de contraseña. En el primero escribimos nuestro nombre de usuario (cuenta de Google) o la dirección completa de la cuenta de correo con que registramos nuestro blog. Cuando hacemos clic en el enlace acceder llegaremos a nuestro panel del Blog.

2.- La otra opción es escribir la dirección completa del nuevo blog como, por ejemplo: <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>. En este caso, aparecerán unos enlaces en la parte superior del blog. Hay que hacer clic en acceder, que está en la parte derecha y entonces llegaremos a la página principal del Blogger para incluir nuestros datos. Si estamos conectados a Blogger en el navegador (por medio de cookies), hay que hacer clic en el enlace panel y entraremos directamente a nuestro blog. Los visitantes verán el nuevo blog escribiendo su dirección o URL en la barra de direcciones de su navegador.

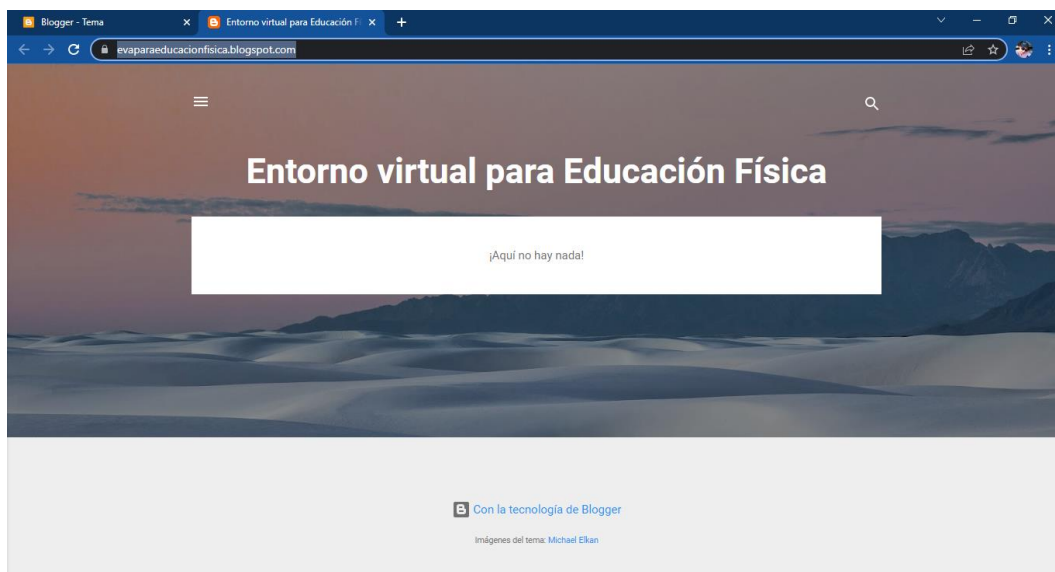


Figura No 22. Acceso al nuevo Blog

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Socialización del Blog para educación física

Los docentes del área de educación Física fueron capacitados el día lunes 14 de marzo de 2022 (ver Anexo No. 5), se puede visibilizar en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=5B7qKLU22zU>

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Aplicación del Nuevo Blog para educación física

En el desarrollo de la propuesta se articuló el Blog con las herramientas tecnológicas como lo es el YouTube.

¿Qué es un canal de YouTube?

Un canal de YouTube es como un canal de TV, pero hecho por personas para un público general. Allí, se pueden hacer más cosas que en un canal normal de Televisión, un ejemplo de esto es compartir actividades de clase a una comunidad educativa para así compartir opiniones con otros. Y mucho mejor aún, no solo podrás ver contenido sino, también crearlo.

Debido al éxito que ha tenido la plataforma, existe una inmensa cantidad de canales sobre distintos temas. Por ejemplo, de música, educación y hasta de negocios.

Por esta razón se ha implementado en el Blog educativo un canal de YouTube, con la finalidad de tener más contenido para los estudiantes y puedan afianzar sus conocimientos. Para acceder al perfil de YouTube se puede hacer por este link:

<https://www.youtube.com/channel/UCedr9K3AsFrL4RNNBsPFCdQ>

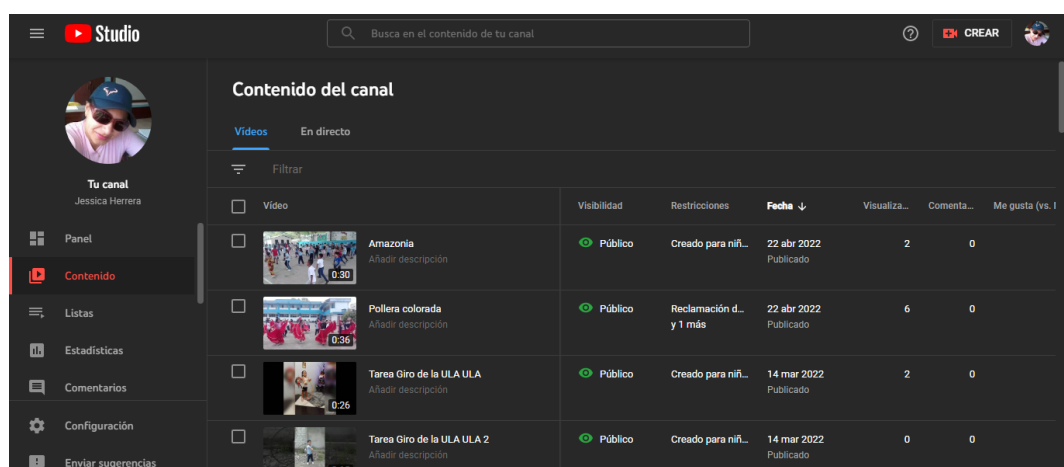


Figura No 23. Canal de YouTube
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

¿Qué es Canva?

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear diseños propios. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puede ser utilizado de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas.

Sirve tanto para diseñadores aficionados como para los más experimentados, incluyendo su propio banco de imágenes y una serie de herramientas variadas. Para la presente propuesta es necesario la implementación de esta herramienta

tecnológica en el Blog educativo mediante presentaciones, edición de videos y así se obtuvo muy buenos resultados de forma rápida y sencilla.

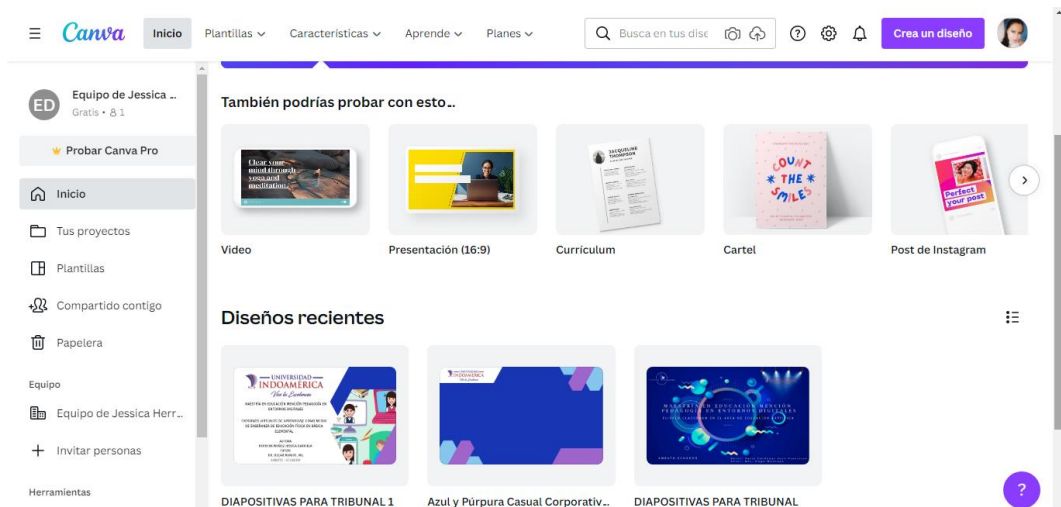







Figura No 24. Herramienta Canva
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

¿Qué es Quizizz?

Quizizz es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta herramienta es usada en todos los niveles educativos y aprovechada también en procesos de capacitación en el trabajo.

Como recurso educativo, Quizizz permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso.

Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores. Cuenta con una versión en línea y una aplicación para celulares. Por todo lo que ofrece este medio tecnológico se lo articula con el blog educativo que lleva la presente propuesta.

Tipo de pregunta	Descripción
 Opción múltiple	Pregunta con solo una alternativa correcta.
 Caja	Pregunta que puede tener más de una alternativa correcta.
 Rellenar el espacio en blanco	Es para respuestas de una palabra o pocas palabras, y permite añadir respuestas alternativas que podrían escribir los estudiantes.
 Encuesta	Todas las alternativas son consideradas correctas en los reportes. Útil para conocer opiniones.
 Abierto	Todas las respuestas que ingresen los estudiantes son consideradas correctas en los reportes. Al descargar el reporte tendrás que evaluar cada respuesta.

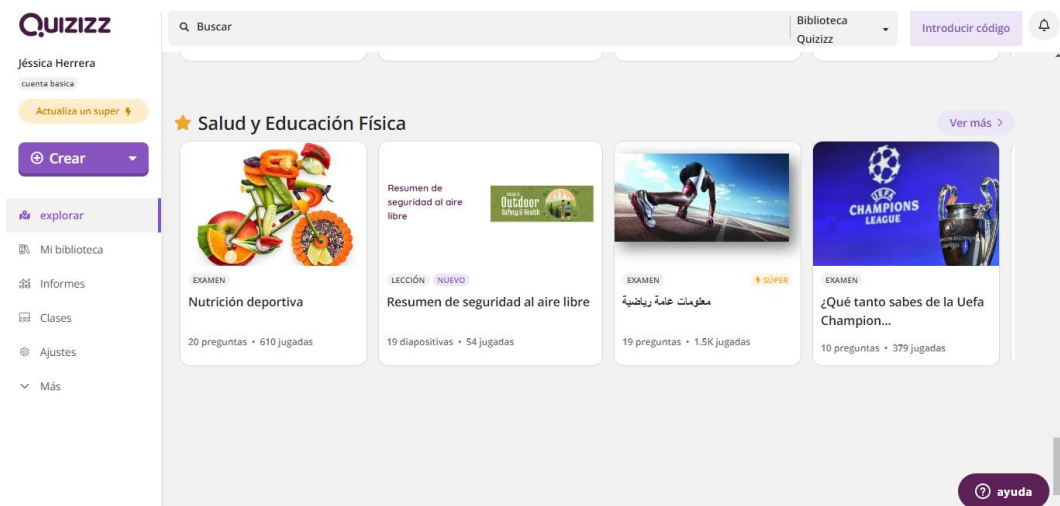


Figura No 25. Herramienta Quizizz

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Desarrollo de la propuesta

Para desarrollar la propuesta se planifica cuatro bloques curriculares para educación básica elemental y en cada bloque tenemos desarrollado el contenido, un canal de YouTube con los videos relacionados a cada tema, visualización de presentaciones con Canvas y también la evaluación de cada bloque curricular en Google Forms y Quizizz, en el enlace se aprecia el entorno virtual:

Puede ingresar al blog educativo mediante el siguiente enlace:
<https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>







Figura No 26. Blog para educación física
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz
Fuente: <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>

Para desarrollar el blog de educación física de educación básica elemental se desarrolló las siguientes planificaciones de cuatros Boques Curriculares que se muestran a continuación:

CURRÍCULO PRIORIZADO PARA LA EMERGENCIA

Cuadro N° 20. Planificación Curricular Bloque 1

		UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "JUAN XXIII"					AÑO LECTIVO: 2021-2022	
PLANIFICACIÓN								
1. DATOS INFORMATIVOS:								
Docente:	Jessica Herrera	Área/asignatura	Educación Física		Grado/Curso:	Segundo	Paralelo:	"A"
N.º de unidad de planificación:	1	Nombre del Proyecto	P. LA VIDA Y LA DIVERSIDAD	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los estudiantes comprenderán los aspectos más relevantes que aborda la vida y su diversidad, a partir del estudio de su origen, su importancia, sus retos y su compromiso para mantener ambientes sostenibles que aseguren la salud integral, la continuidad de la vida en sus diferentes formas, aplicando valores como la empatía y comunicándolos de manera oportuna.	VALORES Respeto Honestidad Tolerancia		
		Título de unidad de planificación:	Prácticas gimnásticas					
2. PLANIFICACIÓN								
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO:			
Identificar, diferenciar y practicar diferentes tipos de destrezas y acrobacias (rol delante, rol atrás, pirámides, estáticas y dinámicas) individuales y con otros, de manera segura. Evaluar el uso del blog					Realiza diferentes acrobacias, destrezas y/o habilidades motrices básicas, percibiendo las posiciones de su cuerpo en el tiempo y el espacio e identificando las acciones que debe mejorar de modo seguro. Utiliza el blog			
EJES TRANSVERSALES:	Justicia, Innovación y Solidaridad		PERIODOS:	2 horas	FECHA INICIO:	2022	FECHA FINALIZACIÓN.:	2022

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos
<p>Ula ula</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejercicios con implementos Movimiento de la ula con la cintura Movimiento de la ula con la Mano derecha Movimiento de la ula con la Mano izquierda Movimiento de la ula con las dos manos 	<ul style="list-style-type: none"> Computador personal con internet. Videos descargados de internet. Ula ula Blog 	<p>Construye con pares acuerdos de seguridad, identificando posibles riesgos antes y durante la realización de combinaciones, de acrobacias, destrezas y/o habilidades motrices básicas, en el marco de una práctica gimnástica segura, basada en su disposición y en la construcción de confianza entre pares.</p>	<p>Técnicas Observación Evaluación Escala valorativa: Domina los aprendizajes requeridos Alcanza los aprendizajes requeridos Este próximo alcázar los aprendizajes requeridos No alcanza los aprendizajes Instrumentos</p>
<p>Biografía: https://www.youtube.com/watch?v=nhA85dE2dBU https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/</p>			
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
Docente: Jessica Herrera	Coordinador Pedagógico: Lic. José Once	Vicerrector: Li. Fernanda Tapuy	
Firma: 	Firma: 	Firma: 	

Elaborado

por:

Jessica

Gabriela

Herrera

Muñoz

Bloque curricular No. 1: Ejercicios con implementos

Movimiento de la ula con la cintura, la mano derecha, la mano izquierda, las dos manos y de perfil.

¿Qué debemos saber?

La ula ayuda a que los niños hagan ejercicio físico a la vez que disfrutan de un juego. Los niños aprenderán a controlar el cuerpo, ya que tendrán que moverse a la vez que hacen círculos ya sea con su cintura, con los tobillos, o con las muñecas y los brazos.



Figura No 27. Movimiento de la ula con la cintura

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Pasos para el movimiento de la ula en la cintura

- El primer paso consta de tener una postura relajada con un pie en frente del otro o ya si te acomodas puedes simplemente separar tus pies a una distancia cómoda que te permita mover tu cintura libremente.
- El segundo paso consiste en la posición de la ula en tu cintura y no en la cadera porque puede caerse muy fácilmente, obvio podrías mantenerlo

ahí, pero si apenas estás empezando será muy difícil por tanto mejor colócalo al nivel de tu ombligo.

- Y el tercer paso tus movimientos de cintura tienen que ser de delante hacia atrás o de un costado a otro **NO DE FORMA CIRCULAR**. Conforme vas sintiendo el giro del hula te percatarás por inercia hacia qué lado moverte.
- Estimula el desarrollo y crecimiento de los niños.

Giros de la ula ula con la mano derecha e izquierda

Giro con una mano. - Toma la ula ula de la parte superior con una mano pegando el codo a tus costillas. Los nudillos van hacia arriba. Impulsa la ula ula para que empiece a girar y abre la mano con el pulgar hacia arriba como si le fueras a dar la mano a alguien como se ve en la figura No. 24. Balancea la ula ula con movimientos circulares pequeños de tu brazo.



Figura No 28. Giros de la ula ula con la mano

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Giro a dos manos. - Gira la ula ula con una mano, mete la otra mano hasta que quede palma con palma con la mano que está girando la ula ula como en la figura No. 26 y sigue el mismo movimiento para que no se detenga. Cuando te sientas listo/a puedes sacar una mano y volverla a meter.



Figura No 29. Giros de la ula ula con las manos

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Giro de perfil. - Gira la ula ula con una mano y voltea tu cuerpo hacia el lado del brazo desocupado, quedando de perfil sin parar de girar la ula ula.



Figura No 30. Giros de la ula ula en perfil

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Actividad No 1.

Participar con compañeros

En el blog <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/> encontraras un tutorial básico: cómo girar la ula con la cintura, la Mano derecha, la Mano izquierda, las dos manos y de perfil, practica cada ejemplo en tu casa y participa en el juego de quien hace más tiempo moviendo la ula ula.

Así que grava tu video utilizando la ula ula, sube al blog, y el ganador será el que tenga más tiempo.

Parámetros de evaluación del Bloque No. 1

Los niños tuvieron oportunidades de usar sus destrezas de motricidad gruesa durante su jugar con y sin los aros de ula-ula. Los niños y niñas coordinaron movimientos de brazo para tener un buen movimiento de la ula ula. Todos trabajaron y coordinaron sus movimientos de motricidad al jugar con los aros.

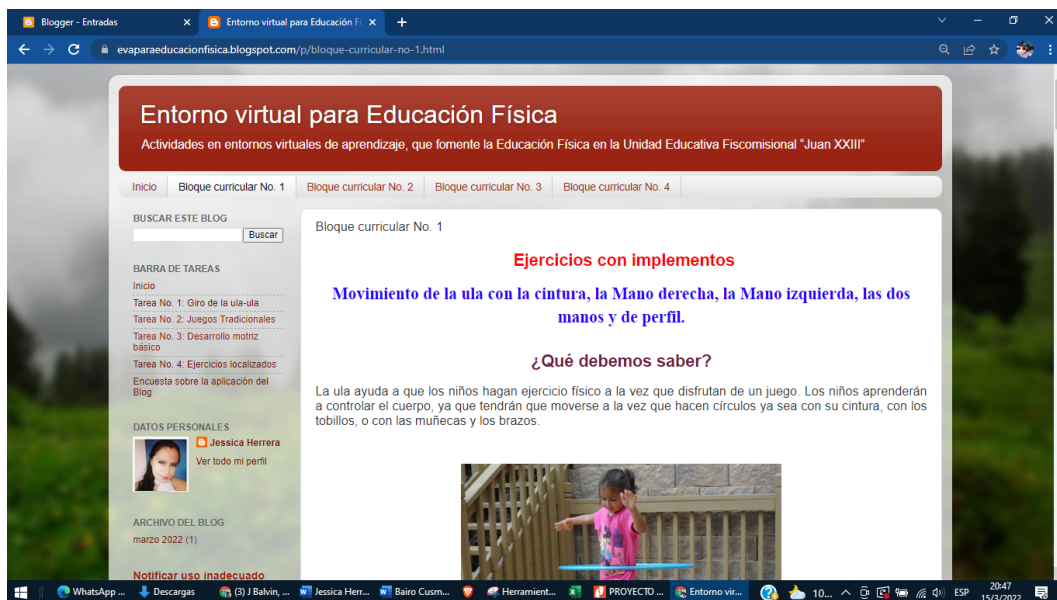



Figura No 31. Bloque curricular 1 en el Blog.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Fuente: <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>

CURRÍCULO PRIORIZADO PARA LA EMERGENCIA

Cuadro N° 21. Planificación Curricular Bloque 2

		UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "JUAN XXIII"					AÑO LECTIVO: 2021-2022	
PLANIFICACIÓN								
1. DATOS INFORMATIVOS:								
Docente:	Jessica Herrera	Área/asignatura:	Educación Física	Grado/Curso:	Segundo	Paralelo:	"A"	
N.º de unidad de planificación:	2	Nombre del Proyecto	P. EL CALENTAMIENTO GLOBAL	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los estudiantes comprenderán que ciertas acciones de los seres humanos inciden de manera negativa y directa en los fenómenos que ocurren en la naturaleza y que recrudecen los problemas ambientales como el calentamiento global, para la concientización y la toma de decisiones asertivas y responsables con el entorno inmediato, comunicándolo en diversos espacios y con recursos amigables con la naturaleza.	VALORES Respeto Honestidad Tolerancia		
		Título de unidad de planificación:	Practicas lúdicas: Los juegos y el jugar					
2. PLANIFICACIÓN								
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO:			
Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, con elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos. Evaluar el uso del blog					Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. Utiliza el blog			

EJES TRANSVERSALES:	Justicia, Innovación y Solidaridad	PERIODOS:	2 horas	FECHA INICIO:	2022	FECHA FINALIZACIÓN:	2022
Estrategias metodológicas		Recursos		Indicadores de logro		Técnicas / instrumentos	
✓ Juegos tradiciones El gato y el ratón Las escondidas Las cogidas		Computador personal con internet. Videos descargados de internet. Blog		Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo.		Técnicas Observación Evaluación Escala valorativa: Domina los aprendizajes requeridos Alcanza los aprendizajes requeridos Este próximo alcázar los aprendizajes requeridos No alcanza los aprendizajes	
Bibliografía: https://www.youtube.com/watch?v=o3sVb3bnRIk https://www.youtube.com/watch?v=7-vzzKjoFWo https://www.youtube.com/watch?v=EtGSJJ6FL3k https://www.youtube.com/watch?v=DJb97ixqehQ							
Especificación de la necesidad educativa				Especificación de la adaptación a ser aplicada			
ELABORADO				REVISADO		APROBADO	
Docente: Jessica Herrera				Coordinador Pedagógico: Lic. José Once		Vicerrector: Li. Fernanda Tapuy	
Firma: 				Firma: 		Firma: 	

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Bloque curricular No. 2: Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales en Educación Física son unos contenidos a tratar dentro de esta materia, adecuado tanto para educación elemental, básica y bachillerato.

¿Qué son los juegos tradicionales en educación física?

Los juegos tradicionales en educación física se pueden definir como un juego deportivo practicado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales. En cuanto a su evolución, los juegos tradicionales en educación física se pueden encontrar en todas partes del mundo, desde hace siglos.

Estos juegos se encuentran repetidos en distintos puntos del mismo, pero cada uno representa la realidad del lugar en el que se comenzó practicando, guardan especificidades de los aspectos histórico-socio-culturales del lugar. Además, en la actualidad nos ayuda a conocer de una forma más profunda nuestros pueblos.

“Los juegos populares reviven de generación en generación, pasan de un pueblo a otro, evolucionan y se modifican hasta que forman parte de los rasgos populares propios de cada cultura o región” Huizinga

El juego del gato y el ratón

Muchos de los juegos tradicionales que hoy conocemos son gracias a la etapa escolar. En el colegio, los profesores utilizan este tipo de pasatiempos para fomentar la relación entre los niños e inculcarles el trabajo y la colaboración en equipo.

¿Cómo jugar a gato y ratón?

- El juego del 'gato y ratón' es un pasatiempo infantil para jugar en grupo. Las reglas consisten en hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano.

- Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.
- Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará'.
- Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.
- Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.
- Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.



Figura No 32. Juego del Gato y ratón.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

El juego de las escondidas

El escondite o también llamado como las escondidas, es un juego popular que se juega mejor en zonas con potenciales puntos para ocultarse, tales como un bosque, un parque, un jardín o una casa grande. El primer jugador que cuente es el

que queda para encontrar a los que están escondidos y gana cuando encuentra a todos los jugadores. Si no encuentra a todos automáticamente pierde.

Las escondidas y sus reglas de juego

- Todos los jugadores menos uno, se esconden, el jugador que atrapa los ve, va al lugar donde inició una cuenta y dice sus nombres.
- El jugador debe contar a cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.
- El jugador que busca, al contar no debe ver, se debe tapar los ojos o apoyarse a una pared para no tener visibilidad del espacio donde los demás jugadores se esconden.
- El juego llega a su fin cuando todas las personas son encontradas, el juego, por la cual, comienza de nuevo y al que encontraron primero tiene que contar (normalmente) hasta 10 o hasta el número que establezcan los demás jugadores.
- La mayoría de las veces no está permitido esconderse demasiado cerca del jugador que cuenta y es considerado "trampa".



Figura No 33. El juego de las escondidas.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

El juego de las cogidas

El juego de la cogida es un juego infantil bastante popular en Latinoamérica en el que un niño, debe perseguir a los otros hasta "coger" o atrapar a alguno. El niño que sea atrapado, se quedará con la cogida y deberá perseguir a los demás hasta que coja a alguno y así sucesivamente.

Las reglas básicas del juego:

- El grupo de jugadores no debe ser ni tan grande, ni tampoco tan pequeño.
- El espacio para jugar no puede ser tan grande, para que el que deba perseguir a los demás no se canse tanto.
- Si el jugador que va a ser cogido sale del área, queda automáticamente marcado como el nuevo elegido y deberá proseguir con el juego siguiendo a sus compañeros.
- No se puede empujar a los demás, esto para evitar que alguien se haga daño.



Figura No 34. El juego de las cogidas.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Sin embargo, en algunos lugares añaden algunas reglas para hacerlo más divertido. Por ejemplo...

- No se puede estar quieto más de 10 segundos ya que esto sería considerado una penalización.
- Los jugadores que hayan sido penalizados tres veces serán considerados como atrapados y deberán continuar el juego corriendo tras los demás niños.

O incluso en algunos casos, se añaden normas para obtener variaciones al juego.

- El perseguidor debe coger a todos los demás jugadores.
- Aquellos que sean cogidos son eliminados momentáneamente del juego.
- Aquel que sea atrapado de primero será el que se quede con la cogida en la próxima ronda.

Actividad No 2.

Participar con compañeros o familiares

En el blog <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/> encontraras un tutorial básico: de los juegos El gato y el ratón, Las escondidas y Las cogidas, juega cada juego cumpliendo las reglas, en cada juego tendrán un video de ejemplo, así que en tu casa busca un lugar amplio para que desarrolles la actividad, graba tu participación y sube al blog para ser evaluado.

Parámetros de evaluación del Bloque No. 2


Los niños tuvieron oportunidades de conocer juegos tradicionales aquí se evalúa el cumplimiento de las reglas en cada juego.




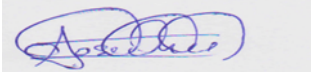

Figura No 35. Bloque curricular 2 en el Blog.
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz
Fuente: <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>

CURRÍCULO PRIORIZADO PARA LA EMERGENCIA

Cuadro N° 22. Planificación Curricular Bloque 3

		UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "JUAN XXIII"				AÑO LECTIVO: 2021-2022	
PLANIFICACIÓN							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Jessica Herrera	Área/ asignatura:	Educación Física	Grado/Curso:	Segundo	Paralelo:	"A"
N.º de unidad de planificación:	3	Nombre del Proyecto	P. TECNOLOGIA CIENCIA Y ARTE	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los estudiantes comprenderán que la historia, la tecnología, la ciencia y el arte se entrelazan y evolucionan de forma conjunta fomentando la curiosidad del ser humano por conocer y construir un mundo mejor.	VALORES Respeto Honestidad Tolerancia	
		Título de unidad de planificación:	Practicas corporales expresos comunicativas.				
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:				INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO:			
Reconocer y participar de diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas vinculadas con las tradiciones de la propia región. Evaluar el uso del blog				Participa en diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas, reconociendo el valor cultural otorgado a las mismas por el propio contexto. Utiliza el blog			
EJES TRANSVERSALES:	Justicia, Innovación y Solidaridad		PERIODOS:	2 horas	FECHA INICIO:	FECHA FINALIZACIÓN.: 2022	

				2022	
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos	
✓ Desarrollo motriz básico Bailoterapia para niños. Baile de la sierra-Vestimenta Baile de la costa -Vestimenta Baile de la amazonia-Vestimenta		Pito Conos Equipos de sonido Computadora Blog	Participa en diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas, reconociendo el valor cultural otorgado a las mismas por el propio contexto.	Técnicas Observación Evaluación Escala valorativa: Domina los aprendizajes requeridos Alcanza los aprendizajes requeridos Este próximo alcázar los aprendizajes requeridos No alcanza los aprendizajes Instrumentos	
Bibliografía: https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/ https://www.youtube.com/watch?v=JMfWq_KotzE https://www.youtube.com/watch?v=A3BILkot8k0 https://www.youtube.com/watch?v=VwiM_e_i9aY&t=85s https://www.youtube.com/watch?v=9ong4KMTM9A https://www.youtube.com/watch?v=Jx4FRhbp0nI					
Especificación de la necesidad educativa		Especificación de la adaptación a ser aplicada			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Docente: Jessica Herrera		Coordinador Pedagógico: Lic. José Once		Vicerrector: Lic. Fernanda Tapuy	

Firma: 	Firma: 	Firma: 
---	---	---

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

Bloque curricular No. 3: Desarrollo motriz básico

Clase 1: Bailoterapia para niños

La bailoterapia, es una buena manera de hacer que nuestros estudiantes se diviertan de forma dinámica. Los niños encierran una energía increíble, que puede salir a flote a través del baile.

Beneficios de la bailoterapia en niños

- La bailoterapia es una actividad perfecta para estimular el desarrollo psicosocial.
- Estimula el desarrollo y crecimiento de los niños.
- Desarrolla habilidades cognitivas.
- Por ser una actividad física se desarrolla la psicomotricidad.
- La bailoterapia puede estrechar vínculos familiares, si se realiza en familia.
- Aprenden a conocerse a sí mismo.
- Desarrollan una mejor condición física.
- Evita la depresión infantil.
- Con el ejercicio físico, aumenta el apetito.
- El niño no sufrirá de estrés o ansiedad.

¿Cómo saber que al estudiante le gustará esta actividad?

La bailoterapia siempre resultara algo llamativo para los niños por 3 razones:

- Puede elegir la música que prefieran, además pueden combinar los géneros musicales.
- Querrán compartir con sus amigos.
- Podrán descubrir habilidades que los motivarán diariamente a participar.

Pasos para organizar una bailoterapia

Si deseas hacerlo en casa, lo ideal es que sea en un espacio cómodo, lejos de obstáculos como escaleras o mesones.

Invita a sus amiguitos.

- Selecciona junto con el niño la música que quiere bailar.
- Prepara el ambiente, es decir, busca agua y toallas para limpiar el sudor.
- Vístelos con ropa holgada y zapatos cómodos.
- Realiza la bailoterapia en horas de la tarde. Prepárale para la merienda algo ligero.
- Puedes contratar un instructor de baile o ser tú misma quien dirija la actividad.

Cosas que se deben hacer antes de la bailoterapia

- Realiza un calentamiento previo: puedes comenzar con ejercicios de estiramiento.
- Empieza por hacer ejercicios suaves, hasta que el niño se adapte a esta rutina. A medida que transcurra el tiempo, aumenta la intensidad.
- Después de la bailoterapia, puedes hacer algunos ejercicios de relajación.

¿Cuánto tiempo debe durar esta actividad?

Algunos instructores en bailoterapia infantiles aseguran que, esta actividad se puede realizar tres o cuatro veces por semana, con una duración aproximada de 45 minutos.



Figura No 36. Bailoterapia para niños
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Clase 2: Movimiento formativo: Baile de la Región Sierra

Las posibilidades comunicativas, creativas y sociales que derivan del tratamiento de la Expresión Corporal, justifican la importancia de trabajar en la Educación Física pues forma parte de la realidad educativa actual y que permite el desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa de la persona por que se desarrolla una actividad cultural con el baile de la serranía ecuatoriana.



Figura No 37. Baile de la Región Sierra
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Expresión corporal y creatividad dentro del baile de la Región Sierra

Las danzas folclóricas de la Sierra son de carácter indígena y en ellas se funden ritos de adoración al sol, a la naturaleza, en agradecimiento por todas las bondades. La característica de estos ritmos es que son alegres.

Danza y creatividad dentro de la expresión corporal

La expresión danza creativa es un medio esencial para desarrollar el crecimiento personal, la propia creatividad, los recursos corporales para la comunicación, la expresión de emociones y sentimientos, así como en los diferentes bailes y danzas de la serranía ecuatoriana.

Bailes típicos de la Sierra Ecuatoriana

Hoy en día podemos ser partícipes de esta fusión musical en las fiestas populares andinas. La época preincaica aporta musicalmente con el yumbo y el danzante, introduciéndose nuevos ritmos musicales con la avanzada de los incas por la que actualmente es la sierra ecuatoriana. En esta época se difunden estilos propios del Tahuantinsuyo como: el arawi (cantos con letras poéticas intimistas), el wawaki (diálogos cantados), la kashua (cantos de alegría), el taki, y el haylli.



Figura No 38. Diferentes tipos de Baile de la Región Sierra

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Dentro de la corriente mestiza se realizaron arreglos de los ritmos prehispánicos que darían lugar al actual danzante, al yaraví (derivado del arawi), el jahuay (derivado del haylli), y el yumbo. La unión de los aires andinos con danzas hispanas como el fandango originaría los populares albazos y capishcas de la región de Cuenca.

El Yumbo

Ritmo y danza de origen prehispánico, su significado es: “danzante disfrazado que baila en las fiestas” y su referente está en la amazonia ecuatoriana, su entonación originaria se lo hace con tamborcillo y pito. Este género musical fue consolidado recién en la segunda mitad del siglo XX con la participación de varios maestros músicos como Gerardo Guevara con Apamuy Shungu (dame el corazón).

El yumbo, como personaje, viste de blanco adornado con colores muy llamativos o pieles de animales de la selva, una corona de plumas multicolores y collares elaborados con semillas, conchas o vistosos insectos disecados. Infaltable es en su indumentaria la lanza de chonta.



Figura No 39. Baile y vestimenta del Yumbo

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

El Danzante

Ritmo castizo de preponderante importancia en las provincias centrales. Originalmente se interpreta con bombo y pingullo en compás de 6/8 acompañada de acentos rítmicos por medio de acordes tonales y golpes de percusión en el 1er y 3er tercios de cada tiempo. Es visto y escuchado en “la salida de los Danzantes” en las festividades de Corpus Cristi y Fiestas de Santos Reyes. Posiblemente el danzante se deriva del “cápaccitua” o baile militar ceremonial de los incas.



Figura No 40. Baile y vestimenta El Danzante

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

San Juanito

El sanjuanito es un género musical autóctono ecuatoriano de música andina. Muy popular a inicios del siglo XX, es un género originario de la provincia de Imbabura.

A diferencia del pasillo es un género alegre yailable que se ejecuta en las festividades de la cultura mestiza e indígena en Ecuador. Su molde sirvió de base para que muchos villancicos se adaptaran a su ritmo. También es escuchado en la

zona andina del sur de Colombia, en Nariño, en Putumayo y en todo el norte del Perú.

Etimología Sobre el origen de su nombre, el musicólogo ecuatoriano Segundo Luis Moreno conjetura que se debió al hecho de que se danzaba durante el día que coincidía con el natalicio de San Juan Bautista, fiesta establecida por los españoles el 24 de junio que coincidía con los rituales indígenas del Inti Raymi.



Figura No 41. Baile y vestimenta San Juanito

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Albazo

Baile y música de los indígenas y mestizos del Ecuador. Significa alborada y probablemente fue tomando forma y sincretizándose desde etapas coloniales. Preferentemente es interpretada en las madrugadas por las bandas de pueblo en las fiestas populares, romerías, al rayar el alba para anunciar la fiesta. Las raíces o su origen están en el yaraví. https://www.youtube.com/watch?v=K4miFkvYT_8



Figura No 42. Baile y vestimenta del ALBAZO

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Clase 3: Movimiento formativo: Baile de la costa

Actividad 3

El folklore de la costa revela una influencia hispánica más definida que de la sierra y selva. Es el más moderno en el Ecuador. Las fiestas criollas de la costa se caracterizan por su música, alegre y vivas, y por tener sus letras llenas de sentimiento y picardía

Vestimenta de la Costa: Vestimenta de Afroecuatorianos

Mujeres: Visten un faldellín y el torso desnudo o camisa. Para fiestas, se pintan la cara y llevan collares y manillas.

Hombre: Viste una chusma y ocasionalmente pantalón debajo de la misma.

Vestimenta de Tsáchilas

Traje muy sencillo acompañado de un cabello largo que se exhibe con achiote y cintas atadas desde el cuello hacia delante con un imperdible dando así una apariencia de casco.

Vestimenta del pueblo Montubio

Lo que sobresale en este tipo de vestimenta es un sombrero tipo vaquero y un machete junto con unas botas de hule.

Vestimenta del pueblo cholo pescador

Junto con un pantalón recogido y un sombrero de paja toquilla el cholo pescador se sumerge en sus tareas cotidianas.

Guayabera guayaquileña

Unos festones de lado a lado siempre han sido acompañados por una guayabera. Anteriormente los festones eran utilizados para guardar las guayabas, aunque hoy en día es de uso común.

Bailes de la Costa: Marimba

Conformado por una marimba, dos cununos, un bombo, dos guasás, y cantantes hombres y mujeres.

El baile consiste en imitar a las maracas y comúnmente son coreografías con canto libre dando así aporte cultura y social ya que casi siempre su motivo es festivo.

Amorfino

Es un baile en pareja caracterizado por el “contrapunto”, pleito o desafío, una forma de recitar versos, siempre acompañados por una guitarra.

Polca Montubia

En América la polca toma su propia forma de ser bailada con fuerza, danza y música, aunque es de origen europeo.

Las posibilidades comunicativas, creativas y sociales que derivan del tratamiento de la Expresión Corporal, justifican la importancia de trabajar en la Educación Física pues forma parte de la realidad educativa actual y que permite el desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa de la persona.



Figura No 43. Baile y vestimenta de la Costa

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Clase 4: Movimiento formativo: Baile de la Amazonía

Actividad 4

En selvas de la Amazonía o región oriente es la estadía de algunas nacionalidades con pocos o muchos habitantes que son llamados como el quichua, el achuar, secoya, cofán, huorani y como principal representate en danzas famosas de manera nación e internacional tenemos al shuar.



Figura No 44. Baile y vestimenta de la Amazonia

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Esta nacionalidad Shuar también considerada como la más grande, siendo relativamente bien organizados tratando de algunas maneras, incluyendo sus fiestas con danzas incluidas, para encaminar sus esfuerzos a conseguir mayor respeto a sus derechos, reconocimiento a sus comunidad y preocupación por la contaminación del medio ambiente creadas por las grandes petroleras.

Vestimenta de la Amazonía

En relación a su vestimenta para recrear mejor sus movimientos de la danza tradicional de cada cultura amazónica se puede encontrar para hombres y mujeres de la siguiente manera:

Vestimenta de hombres: para representaciones de la cultura Shuar visten una tela aplastada varias veces de la corteza del árbol y denominada kamush o en otras representaciones usan como falda de algodón llegándoles hasta el tobillo.

Para el caso de la cultura kichwa en sus bailes usan una kushma y curucaum siendo en español una camisa y pantalón con una uma watarina y un cunga watarina wasca siendo una corona de semilla y collar de semillas respectivamente.

Vestimenta de la mujer: para las mujeres Shuar usan la siguiente vestimenta:

- Tarash = vestido rojo intenso representando la riqueza de la Amazonía
- Shauk = collar de mullos
- Yajish = pendientes de pluma
- Shaok = pulseras de mullos
- Tzapa = es un pilche usado para danzar



Figura No 45. Vestimenta de las mujeres Shuar
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

En el caso de la mujer kichwa usan:

- Kushman = camisa
- Curu valum = pantalón
- Uma watarina = corona de semilla
- Cunga watarina wasca = collar de semilla



Figura No 46. Vestimenta de las mujeres Kichwas

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Estos fueron algunos datos de esta nueva unión entre estas comunidades étnicas para representar claramente su creencias y culturas a base de la danza y vestimenta, resulta ser interesante su forma de festejar que hasta da un gran interés por visitar o mucho más participar en uno de sus festejos.

Danzas típicas de la Amazonía Ecuatoriana

Si te gusta este estilo de culturas y festejos te presentamos ahora otras danzas que son realizadas dentro de la región amazónica de Ecuador.

Buri buriti: representando a la danza de la guerra usando instrumentos nativos como las maracas, manguare, el bombo, tambores, etc. Recordando que sus nativos deben siempre estar a la alerta del ataque de cualquier enemigo.

Zuyuco: baile tradicional indígena usando tambores con una pareja de mazos de goma creando un sonido rítmico para celebrar la construcción de un nuevo conjunto de instrumentos como los maguare.

Bambuko: intervienen tres parejas al sonido melódico de dos músicos donde estas parejas forman un ovalo sin dar la espalda a ningún participante del baile.

Tobas: esta danza de tobas originaria de su etnia siendo comunidad de la parte amazónica exactamente adentrándose a sus selvas usando pasos brincando de una forma brusca representando la cacería que pasa un hombre en la selva.

El Jaguar: siendo otra de las danzas guerreras participando las mujeres en filas de hombres y de mujeres que se encuentran delante, usando su canto pisando un pie obre otro generando un total de 12 pasos y regresan, y los que estaban delante pasan a estar atrás haciendo el mismo paso hacia delante.



Figura No 47. Baile y vestimenta de la Amazonia
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Actividad No 3.

Participar con compañeros o familiares

En el blog <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/> encontraras un tutorial básico: de los diferentes bailes y vestimenta de las regiones de nuestro lindo Ecuador y de ejercítate con un bailoterapia con genero libre de música, de cada

baile tendrán un video de ejemplo, así que en tu casa busca un lugar amplio y con tu familia desarrolles la actividad, graba tu participación y sube al blog para ser evaluado.

Parámetros de evaluación del Bloque No. 3

Los niños tuvieron oportunidades de conocer las diferentes culturas al mismo tiempo el arte de las regiones del Ecuador y ejercitarse con una bailoterapia, se calificará la vestimenta, presentación y baile que representen.




Figura No 48. Bloque curricular 3 en el Blog.




Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Fuente: <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>

CURRÍCULO PRIORIZADO PARA LA EMERGENCIA

Cuadro N° 23. Planificación Curricular Bloque 4

		UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "JUAN XXIII"					AÑO LECTIVO: 2021-2022	
PLANIFICACIÓN								
1. DATOS INFORMATIVOS:								
Docente:	Jessica Herrera		Área/ asignatura:	Educación Física		Grado/Curso:	Segundo	
							Paralelo:	"A"
N.º de unidad de planificación:	4	Nombre del Proyecto	P. CULTURA DE PAZ Y CIUDADANÍA GLOBAL	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los estudiantes comprenderán que la ciudadanía mundial y la cultura de paz exigen el respeto y la práctica de los derechos humanos, la justicia social, la diversidad, la igualdad entre todos los seres humanos y la sostenibilidad ambiental en función de promover un mundo y un futuro mejor para todos.		VALORES	
		Título de unidad de planificación:	Relaciones entre prácticas corporales y salud				Respeto Honestidad Tolerancia	
2. PLANIFICACIÓN								
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO:			
<p>Identificar posturas adecuadas y menos lesivas para evitar ponerse o poner en riesgo a sus compañeros, ante el deseo de mejorar el desempeño en diferentes prácticas corporales.</p> <p>Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas, durante la participación en diferentes prácticas corporales para tomar las precauciones necesarias en cada caso (hidratación y alimentación acorde a lo que cada práctica requiera).</p>					<p>Percibe sus músculos, articulaciones (formas y posibilidades de movimiento), ritmos, estados corporales y las diferentes posiciones que adopta su cuerpo en el tiempo y el espacio, durante su participación en diferentes prácticas corporales.</p> <p>Utiliza el blog</p>			

Evaluar el uso del blog					
EJES TRANSVERSALES:	Justicia, Innovación y Solidaridad	PERIODOS:	2 horas	FECHA INICIO: 2022	FECHA FINALIZACIÓN.: 2022
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro		Técnicas / instrumentos
✓ Ejercicios localizados Rol hacia delante El arco		Pito Colchoneta Computadora Blog	Reconoce y percibe durante la realización de posiciones invertidas, destrezas y acrobacias la alineación de sus articulaciones, las posiciones, apoyos, tomas, agarres y posturas adecuadas, contracciones, relajaciones y contactos del cuerpo involucrados en la práctica segura de las mismas.		Técnicas Observación Evaluación Escala valorativa: Domina los aprendizajes requeridos Alcanza los aprendizajes requeridos Esta próximo alcázar los aprendizajes requeridos No alcanza los aprendizajes Instrumentos
Bibliografía: https://www.youtube.com/watch?v=rBixi43L_ow&t=34s https://www.youtube.com/watch?v=MdBhBumfxJk&t=350s					
Especificación de la necesidad educativa		Especificación de la adaptación a ser aplicada			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Docente: Jessica Herrera		Coordinador Pedagógico: Lic. José Once		Vicerrector: Lic. Fernanda Tapuy	
Firma: 		Firma: 		Firma: 	

Elaborado

por:

Jessica

Gabriela

Herrera

Muñoz

Bloque curricular No. 4: Ejercicios localizados

Rol hacia delante

Tanto en la gimnasia como en la educación física se practican diferentes movimientos que gozan de gran popularidad entre quienes lo ejecutan. En este caso se puede resaltar el “rol hacia delante” un ejercicio que se practica con bastante frecuencia.

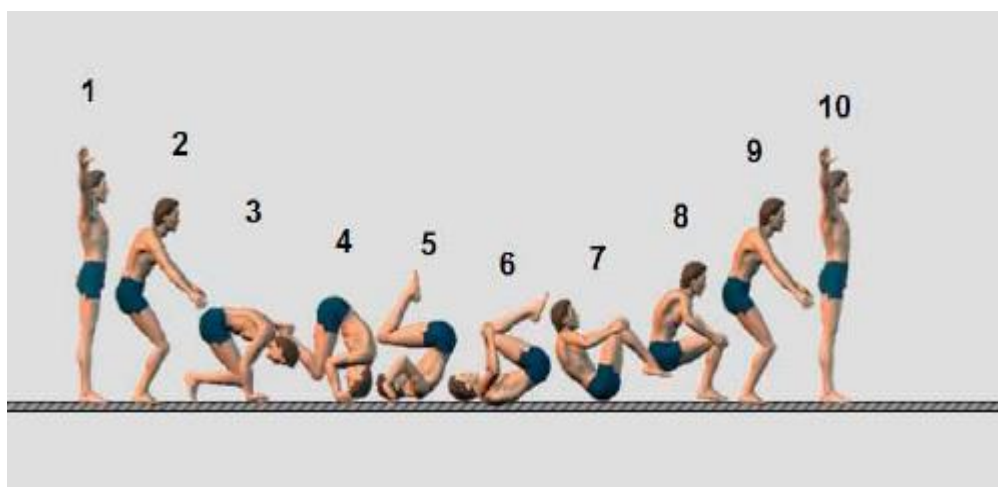


Figura No 49. Rol hacia delante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

¿Qué es el Rol hacia delante?

El rol hacia delante constituye un movimiento básico de gimnasia que para aquellos que les gusta puede verse como una voltereta agraciada. Con el propósito de esta voltereta se realice de manera correcta, la persona que la ejecute deberá moverse desde la posición inicial, hacer el rollo y pararse en un solo movimiento.

En el supuesto de que se desee hacer el rol hacia delante sin las manos para que sirvan de apoyo en el momento de ponerse de pie esto requiere de mucha práctica. Aquí se muestran algunos de los principales pasos para aprender a realizar esta voltereta de manera correcta.

Pasos a seguir para hacer un rol hacia delante en el caso de principiantes:

Paso 1. En primer lugar, deberás estirarte bien. - Se deben ejecutar estiramientos antes de iniciar esta voltereta. Los estiramientos contemplarán la espalda, muñecas y piernas todo ello con el propósito de evitar lesiones mientras se realice la voltereta.



Figura No 50. Paso 1, Rol hacia delante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Paso 2. Deberás pararte sobre una colchoneta en un lugar que sea abierto.



Figura No 51. Paso 2, Rol hacia delante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

El rol hacia delante se podrá hacer sobre una colchoneta, por ejemplo, en sitios como el jardín o un gimnasio. No obstante, se deberá ejecutar esta voltereta en un lugar plano donde se tenga espacio libre, incluso el rol hacia delante podría realizarse en una pendiente hacia abajo, ya que se utilizaría la gravedad para hacer este ejercicio.

Paso 3. Debes ponerte en la posición inicial. - Esta consiste en colocarse en cuclillas. Posteriormente juntas los pies y doblas las rodillas de manera que quedes en cuclillas. Después se pondrán las manos en el suelo delante del cuerpo y los codos se doblarán. Las manos estarán colocadas de forma separada y a la altura de los hombros. Esta será la posición inicial a adoptar para iniciar un rol hacia delante.



Figura No 52. Paso 3, Rol hacia delante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Otra alternativa de posición que podría aplicarse en el inicio de esta voltereta sería de pie y con las manos estiradas sobre la cabeza. De esta manera se deberá inclinar el cuerpo hacia delante y doblar las rodillas para así cambiar a la posición de cuclillas e iniciar la voltereta.

Paso 4. Hay que dejar caer la cabeza entre los brazos. - En la realización de este ejercicio hay que asegurarse de meter la barbilla, además mientras se realiza el movimiento para hacer la voltereta no puede ejercerse peso sobre el cuello, por lo que el movimiento estará sujeto sobre la zona superior de la espalda. Si se mete la barbilla esto ayudará a que exista una garantía para no ejercer presión sobre el cuello.



Figura No 53. Paso 4, Rol hacia adelante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Paso 5. Se debe rodar hacia adelante. - Deberás empujar la parte superior de la espalda de manera que el cuerpo ruede hacia adelante y la cadera pase por la cabeza. Tendrás que seguir la curvatura de la columna mientras ruedes. La espalda estará curva y las manos en posición.



Figura No 54. Paso 5, Rol hacia adelante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

En la ejecución de la voltereta no se deberá rodar hacia los lados, sino hacia adelante a lo largo de la columna, caso contrario te caerás a un lado u otro. Hay que asegurarse de meter bien la barbilla y mantener la columna curva. En el caso de que se enderece la columna el rol hacia adelante no tendrá mucho impulso.

Paso 6. Tanto las piernas como los dedos de los pies deberán estar estirados. - Durante toda la ejecución de la voltereta hacia adelante las piernas y los dedos de los pies deberán permanecer estirados. Las piernas sólo se doblarán al final del rol, justo en el momento de ponerse de pie. Esta será la posición estándar para los principiantes.



Figura No 55. Paso 5, Rol hacia delante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

No obstante, hay que señalar que algunos gimnastas prefieren meter las piernas durante el rol hacia delante. En este caso si el meter las piernas te brinda mayor facilidad y ganas impulso puedes practicarlo también de esa manera.

Paso 7. Pararse sin usar las manos como apoyo. - Al final de la ejecución del rol, los pies deberán ponerse firmes en el suelo y tendrás que pararte sin colocar las manos en el suelo. Las piernas tendrán que estirarse y luego se terminará de pie con las manos sobre la cabeza.



Figura No 56. Paso 3, Rol hacia delante.

Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Consejos a tomar en cuenta:

- Meter la cabeza en el pecho, esto ayudará a colocarte en una posición correcta de “pelota”.

- Se debe aprender a realizar el rol hacia delante de la manera correcta cuando se empiece a aprender, ya que se hace mal desde un inicio será más difícil corregir los errores cuando se convierten en hábitos.
- Una vez que se aprenda a realizar el rol hacia delante, podrás ejecutar otros trucos con mayor facilidad.
- Después que se aterrice en la parte trasera como se demuestra en el Paso 5, se deberán agarrar las rodillas. Al hacer esto será de ayuda para tener impulso y así será fácil aterrizar con los pies y colocarte de pie.
- En el momento que aprendas hacer un rol hacia delante, será fácil realizar un rol hacia atrás.
- En el caso de que seas aprendiz debes pedir ayuda a otros que tengan más experiencia, además es recomendable utilizar una colchoneta inclinada antes de hacer esta voltereta en el suelo.

Advertencias:

- Procurar aterrizar en la zona más alta de los hombros, no en la parte del cuello ni en la cabeza, esto podría ocasionar lesiones en las articulaciones que existen entre la cabeza y el cuello.
- Evitar realizar este tipo de rol en las superficies duras; la acción de rodar podría causar daños en la columna. Por lo tanto, ejecuta la voltereta siempre en una colchoneta o incluso sobre el césped.
- Mantener la cabeza metida entre las rodillas.
- Procurar no hacer un rol hacia delante con la parte superior de la cabeza, sino con la parte trasera, caso contrario se podría sufrir daño cerebral.
- En el caso de que te golpees la cabeza se recomienda dejar de hacer esta voltereta e ir donde un médico.

El arco o puente

El movimiento consiste en elevar la cadera con ello la parte inferior de la espalda del suelo, apoyándonos firmemente en las plantas de los pies y en la parte superior de la espalda y la cabeza para formar un arco o puente, de ahí su nombre.

¿Qué tipo de ejercicio es el puente?

Realiza el ejercicio de puente para fortalecer los músculos de la zona media. Recuéstate boca arriba con tus rodillas flexionadas. Contrae tus músculos abdominales. Eleva la cadera del suelo hasta que la cadera esté en línea con las rodillas y los hombros.

¿Cuáles son los pasos para realizar el arco en gimnasia?

- Recuéstate boca arriba.
- Dobra las rodillas.
- Extiende los brazos hacia afuera, al lado de tu cuerpo.
- Levántate del suelo.
- Levanta el pecho.
- Lleva las manos por debajo de tu cuerpo.
- Prueba la variante con una sola pierna.
- Descansa de la pose del puente.



Figura No 57. Paso 1, El Arco.
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz



Figura No 58. Paso 2, El Arco.
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz



Figura No 59. Paso 3, El Arco.
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz

Actividad No 4.

Participar con compañeros o familiares

En el blog <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/> encontraras un tutorial básico: del Rol hacia delante y El arco, así que en tu casa busca un lugar amplio y

con tu familia desarrolles la actividad, graba tu participación y sube al blog para ser evaluado.

Parámetros de evaluación del Bloque No. 4

Los niños tuvieron oportunidades de conocer la forma correcta de realizar el Rol hacia adelante y El arco, de una forma segura para evitar lesiones, se califica la participación y el desarrollo de los ejercicios.

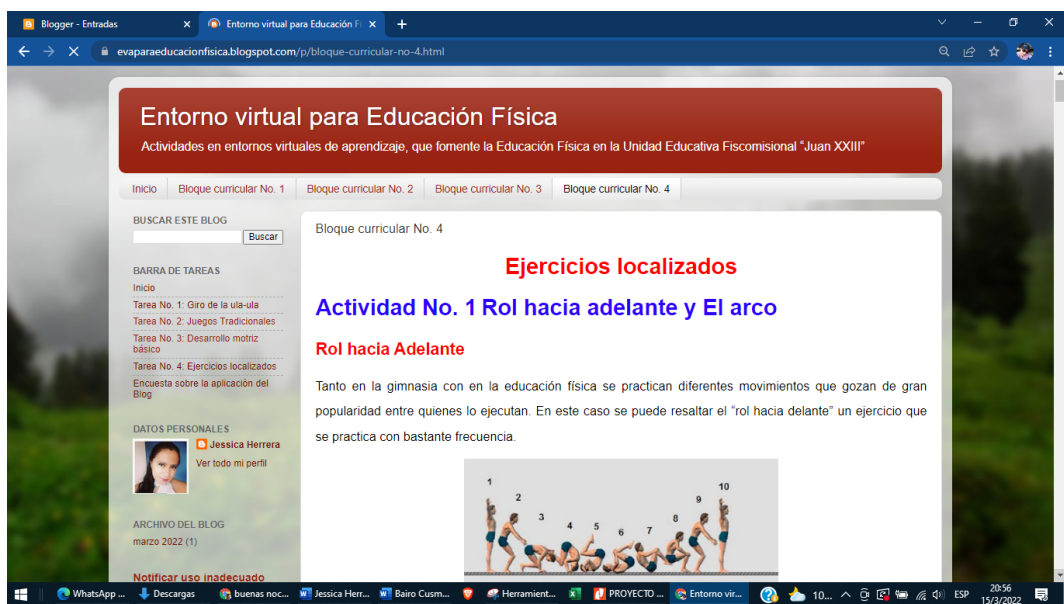


Figura No 60. Bloque curricular 3 en el Blog.
Elaborado Por: Jessica Gabriela Muñoz
Fuente: <https://evaparaeducacionfisica.blogspot.com/>

Cuadro N° 24. Evaluación de la propuesta innovadora

No	Dimensiones	Ítems	Valoración				
			1	2	3	4	5
1	Diseño	La innovación de entornos virtuales de aprendizaje es útil en Educación Física					
		Se cuenta con infraestructura para la implementación de entornos virtuales de aprendizaje es útil en Educación Física					
		Con la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en Educación Física se puede hacer un seguimiento de actividades					
2	Desarrollo	El desarrollo del proyecto debe comprometer la adopción de nuevas tendencias tecnológicas					
		En el desarrollo de la innovación docente deben intervenir siempre los estudiantes					
		La coordinación del proyecto corresponde a un docente experimentado					
		El desarrollo de la innovación debe generar una modificación en la organización de los tiempos para la formación					
3	Evaluación	Al implementar de entornos virtuales de aprendizaje en Educación Física se obtuvo buenos resultados					
4	Impacto	Disminución de la tasa de abandono					
		Mejora de la satisfacción del docente					
		Incorporación de metodologías docentes participativas					
		Incorporación de nuevos procedimientos de evaluación					
		Creación y uso de material docente y recursos didácticos					
		Cambios en el rol docente					

Fuente: Docentes U. E. FM. JUAN XXIII

Elaborado por: Jessica Gabriela Herrera Muñoz

CONCLUSIONES

Una vez realizadas las fases del trabajo y, obtenidos los diversos resultados, los cuales han sido analizados, se pueden extraer diferentes conclusiones de la información originada. A continuación, se va a considerar si el objetivo general y los objetivos específicos propuestos al principio de la investigación han sido conseguidos. Seguidamente, se plantearán las conclusiones obtenidas como resultado de la realización de la presente investigación de diseño y desarrollo.

El objetivo general planteado al inicio del trabajo, consiste en:

Proponer la implementación de entornos virtuales de aprendizaje para educación física en el nivel elemental de Educación General Básica.

Una vez obtenido los resultados del estudio, se puede decir que el objetivo general ha sido logrado de forma satisfactoria. Para ello, se ha llevado a cabo la propuesta, el diseño, desarrollo y posterior implementación de un blog como entorno virtual de aprendizaje formado por medio de <https://www.blogger.com/>, y articulado con YouTube, Canvas y Google Forms. Dicho entorno, ha tenido una buena acogida por parte de los diferentes participantes, tanto por el profesor como por los estudiantes implicados. No obstante, para que este objetivo tenga un éxito completo, es necesario que el EVA se utilice y se mantenga activo y actualizado.

En cuanto a los objetivos específicos también se puede decir que han sido alcanzados. A continuación, se comentan de forma individual cada uno de ellos:

Determinar el nivel de acceso a entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes del nivel elemental de Educación General Básica.

A partir de las diferentes técnicas de recogida de datos utilizadas, se han podido conocer las características del centro educativo, concretamente los docentes implicados y las del grupo-clase en concreto sobre el cual se ha desarrollado el trabajo. Estos datos han permitido desarrollar la investigación, con sus correspondientes fases, de forma satisfactoria.

Indagar a expertos sobre los entornos virtuales de aprendizaje y Educación Física.

En relación a este objetivo, se puede decir que al entrevistar a expertos en entornos virtuales manifiestan que el trabajo se ha creado teniendo en cuenta las características y necesidades de los usuarios participantes. Esto es así, porque pretende responder a una necesidad detectada en la unidad educativa, pero, además, se ha de adaptar tanto al profesorado como al alumnado, ya que va dirigido a ellos y son los usuarios que lo van a utilizar. De esta forma, se ha logrado este objetivo específico.

Establecer cuáles son los Entornos Virtuales de Aprendizaje aplicados a la Educación Física en el nivel elemental de educación general básica.

Una vez conocida la situación real del grupo-clase, se propuso algunas alternativas de EVA que se adaptase a sus características y necesidades, por tal de aportar un nuevo escenario de enseñanza-aprendizaje en el área de educación física.

Se puede decir que, este objetivo se ha logrado, ya que se ha proporcionado dicho EVA articulado entre un blog, YouTube, Canvas, y Google Forms a la unidad educativa. No obstante, para que esta implementación del EVA tenga valor significativo las personas implicadas han de seguir utilizándolo y mejorándolo en los años posteriores.

RECOMENDACIONES

La formación del profesorado debe abarcar las áreas técnica-instrumental, la pedagógica y la didáctica, por el cambio importante que tienen en los procesos de aprendizaje, y cómo no, las estrategias adecuadas a la nueva realidad social, en la que viven los estudiantes.

Al internet le hemos de verlo como un potente medio de comunicación que ofrece una serie de posibilidades para los centros educativos y que, sin duda alguna, todos los estudiantes deben reconocer y dominar como una materia instrumental de desarrollo personal más, tales como la lectura o la escritura, lo que se ha llamado la alfabetización digital.

Los recursos tecnológicos asincrónicos y sincrónicos es una gran ventaja en el desarrollo de la educación, ya que la Web 2.0 proporciona estos medios como la capacidad de avance en el logro de conocimientos basados en redes sociales. Se pueden retroalimentar y colocar foros de discusión que permitan el intercambio de ideas y de conocimientos para ir obteniendo el aprendizaje necesario e ideal acerca de temáticas propuestas.

La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos articulados como un blog, un canal de YouTube, Canvas (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Área, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. (Manual electrónico). Recuperado de <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Asesoría General de Educación Física. (28 de 02 de 2018). Asesoría General de Educación Física. Obtenido de Educación física pz.blogspot.com.
- Atienza, R. y Gómez, F. (2013). El edublog. Una herramienta para la adquisición de la competencia digital desde la educación física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 402, 27-45. Recuperado de <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/499>.
- Berger, C. &. (2007). Definitions of Instructional Design. *Training and Instructional Design*, 101 - 105.
- Blázquez, D. (1994). Los recursos en el currículo. Alicante: Marfil.
- Broderick, C. L. (2001). What is Instructional Design? Obtenido de http://www.geocities.com/ok_bcurt/whatisID.htm.
- Carreido da Costa, F. (1998). Tendencias de la Investigación sobre la Didáctica de la Educación Física. *Revista Élide* N° 1, 76 - 84.
- Carreido da Costa, F. (2000). Tendencias de la Investigación sobre la Didáctica de la Educación Física. *Revista Élide* N° 1, 1.
- Carrera, G. (2019). Aula virtual en la plataforma MOODLE como proceso de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Estudios Sociales. Quito, Pichincha, Ecuador: Repositorio U Israel.
- Collahuazo, Z. (08 de 2013). Incidencias de la aplicación de la técnica ERCA en el rendimiento escolar de niños de tercer año de educación básica de la escuela 28 de septiembre de la ciudad de Ibarra. Quito, Pichincha, Ecuador: Repositorio UTE.

- Edacom. (10 de 07 de 2019). Edacom tecnología educativa. Obtenido de blog.edacom.mx
- Fleites, L., Valdés, A. y Hernández, E. (2015). Los entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje en la formación inicial del profesional de la educación. *Pedagogía y Sociedad*, 18 (43), 51-60. Recuperado de <http://revistas.uniss.edu.cu/index.php/pedagogia-y-ociedad/article/view/133>.
- González, A., Gallardo, T., & Del Pozo, F. (2018). *Metodología de la Investigación*. Quito: Jurídica del Ecuador.
- Hernández, E., Corella, S., & Montoya, M. (2015). Evaluación de competencias digitales didácticas en cursos masivos abiertos. *Revista Científica de Educomunicación*, 28.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Nueva York.
- López, A. (2014, agosto 11). El Enfoque Cognitivo. Retrieved from Prize: <https://prezi.com/qjnh5zxsgidw/copy-of-el-enfoque-cognitivo/>
- Marqués, P. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3C TIC, Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 3. Recuperado de <https://www.3ciencias.com/articulos/articulo/impacto-de-las-tic-en-la-educacion-funciones-y-limitaciones/>
- Mohammed, A., & Ramírez, R. (2009). *Herramientas Web 2.0 para el aprendizaje colaborativo*. Monterrey: Cooperación Iberoamericana.
- Núñez, T. (2011). Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVA): Formación Profesional. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 4.
- Ortega, J., & Torres, S. (2003, Julio). Indicadores de calidad en las plataformas de formación. Retrieved from UGR Universidad de Granada: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Calidade.pdf>.

- Ramírez, D. (2009, marzo). Objetos Virtuales de Aprendizaje en E-Learning.
Retrieved from Nomono: <http://wiki.nomono.co/images/8/8d/13114213-Objetos-virtuales-de-aprendizaje-en-elerning-20-David-Ramirez.pdf>
- Torres, J. (2002). Diagnóstico de la Educación Superior Virtual en el Ecuador. Loja: UNESCO.
- UNESCO. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en América Latina y el Caribe. Santiago, Chile.
- Valle, F. (2014, marzo 10). Universidad Complutense. Retrieved from <https://www.ucm.es/>
- VirtuaLab. (21 de marzo de 2013). VirtuaLab. Recuperado el 24 de 2 de 2014, de <http://www.virtulab.co/la-historia-de-la-educacion-virtual-e-learning/>
- Zapata, M. (2009). Conozca más sobre Objetos de Aprendizaje. Retrieved from Ministerio de Educación Nacional de Colombia: <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

ANEXO No. 1

ENCUESTA ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Querido docente, sírvase contestar el siguiente cuestionario que tiene como finalidad descubrir las necesidades que deben ser cubiertas al Implementar Entornos virtuales de aprendizaje como medio de enseñanza de educación física en básica elemental para nuestra institución, hace parte de un proceso de investigación desarrollado en la Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales

Ustedes dan realce a la investigación por lo que necesito que respondan teniendo en cuenta la siguiente escala (Escala de Likert) según tu opinión marcando con una X de acuerdo con las opciones:

Escala	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	ÁMBITO TECNOLÓGICO INSTRUMENTAL.				
	D1 A utilizado usted un entorno virtual de enseñanza aprendizaje.				
	D2 Cuando hago la planeación de mis clases, defino cuáles TIC puedo usar.				
	D2 Identifico los objetivos de aprendizaje, las necesidades y expectativas de mis estudiantes para decidir cuáles son las TIC más apropiadas para usar en clase.				
	D3 Cuando se requiere, adapto los recursos que me ofrecen las TIC para lograr los objetivos de mis clases y suplir las necesidades y expectativas de mis estudiantes				
	D4 Uso las TIC en diferentes actividades del proceso de aprendizaje en mis cursos.				
	ÁMBITO INFORMACIONAL.				

D5	Uso las TIC en diferentes actividades del proceso de evaluación en mis cursos.					
D6	Uso TIC en el diseño de estrategias que promueven el aprendizaje activo y la formación integral de los estudiantes.					
ÁMBITO SOCIAL Y COMUNICATIVO.						
D7	Tengo en cuenta las sugerencias que mis estudiantes tienen respecto al uso de TIC en mis clases					
D8	Al proponer actividades en las que se haga uso de las TIC, valoro la posibilidad de acceso de los estudiantes a los recursos tecnológicos seleccionados, de manera que sea equitativo.					
ÁMBITO COGNITIVO DE APRENDIZAJE.						
D9	El estudiante con el uso de la TIC desarrolla actividades que propician el razonamiento, permiten analizar, interpretar y solucionar situaciones problemas.					
D10	Evidencia que sus estudiantes son comprometidos en realizar los talleres de la asignatura asignada en la plataforma.					
D11	Desarrollar actitudes, valores y normas relacionadas con las TIC.					

Gracias por su tiempo y colaboración

ANEXO No. 2

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS DEL ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA Y ENTORNOS VIRTUALES

El objetivo de esta entrevista es conocer sobre la aplicación de Entornos virtuales de aprendizaje como medio de enseñanza de educación física en básica elemental.

Los datos de la persona entrevistada

Nombre: Diego Salgado

Título académico: Mg. Educación Mención en pedagogía en entornos digitales.

Le saluda Jessica Herrera maestrante y como requisito para mi trabajo de titulación quiero hacerle esta entrevista esperando que lo tratado en este encuentra sea para beneficio de la misma.

Como experto en la aplicación de Entornos virtuales de aprendizaje como medio de enseñanza de educación física en básica elemental. Desde su práctica profesional, me podría dar su punto de vista según las siguientes interrogantes:

8. Al integrar TIC en las clases, ¿Los estudiantes presentan una mejor disposición para el aprendizaje de la educación Física?

Según mi trayectoria le puedo confirmar que, al integrar las Tic en las clases, los estudiantes SI presentan una mejor disposición puesto que la Educación Física constituye una vía importante que encamina sus actividades a la formación integral de la personalidad.

9. ¿Las TIC facilitan el seguimiento personal y detallado de cada estudiante en el desarrollo de la cultura física?

En este caso después de haber pasado la pandemia por la COVID 19 tenemos dos posturas la primera que las TIC SI facilitan el seguimiento personal y detallado de cada estudiante en el desarrollo de la cultura física, específicamente de quien tenían los medios necesarios, y la segunda es de quien no tubo ahí es un poco difícil hacer un seguimiento.

10. El uso de TIC ¿Facilita ofrecer retroalimentación oportuna a los estudiantes en la actividad física?

Como toda actividad académica se puede decir que el uso de las TIC facilita una retroalimentación no solo con el docente explicando si no que apoyándose de elementos como videos, audios, presentaciones, etc.

11. Según su experiencia en educación física ¿Las TIC son un apoyo imprescindible en actividades de construcción colectiva de conocimiento en redes y comunidades de aprendizaje?

Varios años trabajando como docente de varios niveles y áreas puedo decir que la mejor experiencia es en Educación Física y al aplicar las TIC en las actividades fue un gran reto, y doy testimonio que SI son de gran apoyo en actividades colectivas y se formó una red de comunicación y aprendizaje.

12. Considera que ¿El uso de TIC es fundamental en el quehacer y desarrollo profesional docente en educación física?

Bueno las TIC son un gran apoyo y más en tiempo de pandemia, pero muy personalmente considero que el uso NO es fundamental en el quehacer del desarrollo profesional docente en educación física más bien es un soporte que se puede utilizar para afianzar nuevos conocimientos.

13. Como experto en EVA y Educación Física ¿Las TIC facilita la enseñanza aprendizaje y más en tiempo de pandemia?

En tiempo de pandemia todo elemento tecnológico bien utilizado SI facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y creo que mucho nos dejó una buena experiencia, pues quien no sabe el uso adecuado de las TIC no podrán avanzar en la educación.

14. Cree usted que ¿Las TIC facilitan el desempeño en educación física de los estudiantes y sea de libre ejecución e implementación?

En la era digital las facilidades son enormes para el desempeño de los estudiantes en educación física y más con las TIC ya que hay programas de libre ejecución e implementación para sus hogares.

Un profundo agradecimiento al magister Diego Salgado por brindarnos un tiempo, dejando un lado sus actividades, para poder realizar esta entrevista sobre educación física y entornos virtuales

Gracias por su tiempo y colaboración

ANEXO No. 3

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES**

**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL**

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.

8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES**

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
14. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
15. Señale los aspectos positivos del instrumento. El instrumento es claro y preciso	
16. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento. Delimitar de mejor manera a la población en cuestión.	

REVISOR

Nombres y Apellidos: Mg. Diego Miguel Salgado Basantes

Título de Tercer Nivel: Ing. Administración de empresas

Título de Cuarto Nivel: Mg. Educación Mención en pedagogía en entornos digitales.

Cédula: 1717724056



FIRMA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.

8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES**

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
14. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
15. Señale los aspectos positivos del instrumento. El instrumento para esta consulta es bien claro y preciso	
16. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento. Delimitar de mejor manera a la población en cuestión.	

REVISOR

Nombres y Apellidos: Mg. Edwin Renan Bonilla Camino

Título de Tercer Nivel: Ing. Mecánico

Título de Cuarto Nivel: Magister en diseño curricular y evaluación educativa,
Magister en Educación Mención en ciencias exactas y naturales.

Cédula: 1803736873



FIRMA

ANEXO No. 4

FICHAS DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 18-01-2022

Nombres y apellidos: Diego Miguel Salgado Basantes

Grado académico (área): Magister En Educación Mención En Pedagogía En Entornos Digitales (Educación Física)

Experiencia en el área: 6 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)		x	
TOTAL			
Observaciones: N/A			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		x			
Observaciones: N/A					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att. MSc: Diego Salgado



FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIO DE ENSEÑANZA DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA ELEMENTAL

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 01-02-2022

Nombres y apellidos: Edwin Renan Bonilla Camino

Grado académico (área): Magister en diseño curricular y evaluación educativa,

Magister en Educación Mención en ciencias exactas y naturales. (Física y Matemática)

Experiencia en el área: 5 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)		x	
TOTAL			
Observaciones: N/A			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		x			
Observaciones N/A					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable



Att. MSc: Edwin Bonilla
C.I. 1803736873

ANEXO No. 5

Socialización al personal docente de la Unidad Educativa Fiscomisional

“Juan XXIII”



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=5B7qKLU22zU>



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
"JUAN XXIII"

AÑO LECTIVO 2021-2022

CAPITACIÓN A DOCENTES

Temas:

- ✓ TICs
- ✓ Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)
- ✓ Blog
- ✓ Contenido del Blog-Bloques curriculares

REGISTRO DE ASISTENCIA

N.	NOMBRE Y APELLIDO	NÚMERO DE CEDULA	CARGO	FIRMA
	GIND. HERNÁN GUEVARA NÚÑEZ	1500244320	DOCENTE	
	Jacqueline Virginia Fiallos A	1500844616	Docente	
	Alexandria Jimu Gida Gida	150071432-7	Docente	
	Maria Sogawa Grifa	1500693005	Docente	
	Luis Chango Toasa	1801992973	Docente	

Tena, 14-03-2022

1500625783

Fotografías

Clase Demostrativa: Aplicación del Blog Educativo



Estudiantes que participaron en el Blog Educativo

