

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Recurso digital como estrategia para el fortalecimiento en el aprendizaje teórico-práctico del voleibol		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: MUNICIPIO DE FLORENCIA		Departamento: CAQUETÁ
Duración del Proyecto (en meses): 8 Meses.	Fecha de iniciación: 3/03/2022	Fecha de Terminación: 9/11/2022
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Fabian Alfredo Forero Gómez	faforerog@libertadores.edu.co	Ingeniero De Sistemas
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		X
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**Recurso digital como estrategia para el fortalecimiento en el aprendizaje teórico-práctico
del voleibol**

Fabian Alfredo Forero Gómez

Ingeniero de sistemas

Club de Voleibol Efravoley

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en informática para el
aprendizaje en red

Docente:

Julián Andrés Alonso González

Magister en educación inclusiva e interculturalidad

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en informática para el aprendizaje en red

Florencia Caquetá., 21 de octubre del 2022

Tabla de contenido

1. Resumen ejecutivo	1
2. Planteamiento del problema.....	2
2.1 Formulación del problema	5
3. Justificación	6
4. Objetivos	7
4.1 Objetivo general	7
4.2 Objetivos específicos	7
5. Aproximación al estado del arte.....	8
5.1 Antecedentes internacionales	8
5.2 Antecedentes nacionales	8
5.3 Antecedentes locales	9
6. Estrategia metodológica aplicada.....	12
6.1 Población y contexto	12
6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):	13
Fases de la propuesta	14
Fase I. Análisis	15
Fase II. Diseño	17
Fase III. Desarrollo.	21

Fase IV. Implementación.....	42
Fase V. Evaluación.....	42
6.3 Técnicas o instrumentos:	43
Construcción formato de encuesta.	44
Aplicar encuestas.	44
Tabulación de la información.	44
6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:	47
6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”	47
7. Resultados (preliminares, parciales o totales).....	49
8. Conclusiones y recomendaciones	53
9. Referencias bibliográficas.....	54

Listado de Tablas

	Página
<i>Tabla 1: Plantilla análisis.</i>	15
<i>Tabla 2: Plantilla de diseño</i>	18
<i>Tabla 3 : Plantilla de desarrollo.</i>	21
<i>Tabla 4 : Plantilla de Actividades de Aprendizaje</i>	24
<i>Tabla 5: Plantilla de Digitalización de material.</i>	26
<i>Tabla 6 :Técnicas e instrumentos de recolección de información.</i>	43
<i>Tabla 7 :Cronograma de actividades</i>	47
<i>Tabla 8: Resultado del test PsicoActiva</i>	49
<i>Tabla 9: Comparación resultados entre el test y la encuesta</i>	50

Listado de Figuras

	Página
<i>Figura 1: Metodología propuesta</i>	14
<i>Figura 2: ¿Quiénes somos?</i>	32
<i>Figura 3: Introducción</i>	33
<i>Figura 4: Introducción Spreaker</i>	33
<i>Figura 5: Objetivo</i>	34
<i>Figura 6: Historia del voleibol</i>	34
<i>Figura 7: Historia del voleibol parte 2</i>	35
<i>Figura 8: Reglamento del voleibol</i>	36
<i>Figura 9: Reglamento del voleibol parte 2</i>	37
<i>Figura 10: Actividades Reglamento del voleibol</i>	38
<i>Figura 11: Fundamentos del voleibol</i>	39
<i>Figura 12: Fundamentos del voleibol parte 2</i>	40
<i>Figura 13: Entrenamiento</i>	41
<i>Figura 14: Cuestionario</i>	44
<i>Figura 15: Entrevista</i>	45
<i>Figura 16: Test Estilos de aprendizaje</i>	46
<i>Figura 17: Resultado del test PsicoActiva</i>	49
<i>Figura 18: Comparación resultados entre el test y la encuesta</i>	51

1. Resumen ejecutivo

Con este trabajo de investigación se pretende implementar mediante un recurso digital el cual está enfocado en fortalecer el aprendizaje teórico y práctico del voleibol, la finalidad del mismo es brindar una alternativa al deportista para fortalecer su conocimiento en la práctica deportiva; este trabajo tiene un enfoque metodológico cualitativo y tipo de investigación acción, a su vez utilizando el modelo addie para el desarrollo del recurso digital.

La implementación de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), como el uso de los recursos digitales para apoyo en las diferentes entidades, ha permitido el perfeccionamiento de la gestión de la información se va llevar a cabo, debido a que ofrecen alternativas para la sistematización de actividades como el monitoreo, seguimiento y análisis de datos, permiten realizar la toma de decisiones más adecuadas, por lo tanto, la articulación de las TIC, permiten la adaptación de la tecnología para contribuir en las fuentes de innovación y producción de ideas.

Palabras Clave: Aprendizaje activo, Atleta, Deporte, Tecnología de la información.

2. Planteamiento del problema

El presente proyecto PIE está enmarcado en el club deportivo efravoley de la ciudad de Florencia, contexto en el que se lleva a cabo esta investigación, propone investigar las dificultades relacionadas con el bajo interés de las deportistas y carencia en el aprendizaje de la teoría; dentro del grupo de atletas menores de edad, las cuales hacen parte de institución educativa femenino publica; la problemática latente es el desinterés relacionado con la lectura de estos textos escritos y poco llamativos, el entrenador maneja algunos de los medios digitales como WhatsApp, todo lo anterior, permite reconocer la falta de apropiación de la temática mediante estos mecanismos, generando una preocupación dentro del club; mediante el uso de los recursos digitales se pretende fortalecer el interés por la lectura y brindar solución en la parte teórica del voleibol a través de contenidos donde las deportistas puedan aprender del material para mejorar sus rutinas dentro del campo de juego.

La práctica deportiva permite a los deportistas estimular la atención y la psicomotricidad en su entorno con el fin de evidenciar una mejora, no obstante, al visualizarse realizando un ejercicio, permite optimizar su atención, lo que lleva a mejorar la táctica y técnica dentro del campo de juego. (Maureira Cid & Flores Ferro, 2017) comentan acerca de los tipos de atención, en especial la atención selectiva genera una mejora considerable en la actividad física en relación con el tiempo de ejecución, permitiendo un efecto positivo en el deportista lo que ayuda a la mejora de las funciones cognitivas en el individuo.

La tecnología nos ha ofrecido innumerables beneficios los cuales nos han permitido una mayor comodidad a la hora de adquirir, compartir información, debido al acceso a internet está a solo un clic de distancia, la situación posibilita la adquisición de conocimientos en el mundo de la web, por parte de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes no solo utilizan este beneficio a favor de su perfil estudiantil sino también para conocer mucho más sobre temas de interés en ciertos casos ajeno a lo académico.

No cabe duda de este boom tecnológico llega en buen tiempo, anteriormente era imposible llegar a sitios insólitos a través del internet, o quien diría, en el tiempo de pandemia, fue de ayuda invaluable no solo para el cuerpo docente, con el fin de impartir sus clases, sino fue de gran utilidad para los estudiantes de cualquier estratificación, lo cual permitió la culminación de su año escolar sin correr los riesgos por contagio de covid-19.

Los investigadores han afirmado lo siguiente:

El manejo de la tecnología no está relacionado a solo como a una herramienta, sino también a la construcción de nuevo conocimiento. El internet cumple más allá de un instrumento tecnológico, debido a que existen múltiples mecanismo, estrategias o metodologías que pueden aportar mejores condiciones al razonamiento humano en la elaboración de nuevos conocimientos en diferentes disciplinas (Gavilanes, 2017, pág. 20)

Visto desde este punto de vista la tecnología ofrece no solo alternativas para acceder a instrumentos innovadores, permiten al individuo en este caso a los deportistas el poder descubrir nuevas formas de aprendizaje, con el fin cautivar su atención y le lleven a leer con un interés en relación a lo que debe perfeccionar o practicar, pero con el valor agregado que nos ofrece esta herramienta como lo es el internet.

En la actualidad en el campo de la informática educativa existe una gran variedad de herramientas TIC, como es el caso de los recursos digitales, los cuales permitan al docente y al estudiante interactuar fuera de los salones de clases mejorando y potencializando la enseñanza y aprendizaje de diversos temas. Muchos autores han hablado de los beneficios que trae los recursos digitales a los estudiantes, como es el caso de los siguientes autores los cuales afirman lo siguiente:

La mejora de la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica está conectada a la infraestructura tecnológica, herramientas TIC y junto al entorno de trabajo, la cual es de gran importancia para el aprendizaje, la cual facilita la introducción de nueva herramientas y estrategias con el propósito de establecer un vínculo más cercano entre los estudiantes y docentes. (Abril Gonzales & Acosta Tique, 2015, pág. 24)

Todo lo anterior nos permite reconocer la necesidad latente en el club deportivo y en sus deportistas en utilizar estos recursos digitales las cuales faciliten los factores de enseñanza desde el campo del voleibol como lo expresa el siguiente autor:

El aprendizaje interactivo permite construir el conocimiento de manera personal a través de múltiples puntos de vista sobre la información adquirida. La construcción del conocimiento es más eficiente cuando el individuo cuenta con numerosas versiones herramientas o mecanismo, a partir de todas ellas, construir la suya propia. De una construcción personal a una construcción social del conocimiento (Gavilanes, 2017, pág. 26)

Es importante resaltar la utilidad de estos recursos digitales potencia la capacidad de autoaprendizaje de los deportistas, llevándolos a querer entender más su práctica en el voleibol.

Por otra parte, en cuanto al software educativo el siguiente autor afirma lo siguiente:

La variedad de programas informáticos permite apoyar y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, los cuales son materiales diseñados desde un principio para ser utilizado en un computador, en donde cada institución tiene como innovación incluirlas en los procesos de aula con la finalidad de aprovecharlos por parte del aprendiz y docente (Sanchez, (2016), pág. 187).

En concordancia con lo señalado anteriormente, es necesario que no solo desde el ámbito educativo los aprendices hagan uso exclusivo de esta valiosa herramienta TICS, sino los deportistas, para el afianzamiento de sus prácticas deportivas.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de los conocimientos teórico-prácticos del voleibol en un nivel intermedio en el club deportivo Efravoley en la ciudad de Florencia-Caquetá?

3. Justificación

El proyecto PIE (Proyecto de investigación educativa) propuesto está enmarcado ante la necesidad relevante del club efravoley para obtener la atención del deportista en relación con la teoría y práctica de esta disciplina, ofreciendo una alternativa para la mejora en los entrenamientos deportivos del voleibol, mejorando la táctica y técnica de los deportistas dentro y afuera de la cancha de entrenamiento, situación que se ha visualizado dentro del club efravoley se ha determinado aplicar una estrategia didáctica integrando las TIC que beneficia no solo al deportista sino también al entrenador.

En donde la cooperación es pilar fundamental, permitiendo un desarrollo motriz en un ambiente sociable, para apoyar las prácticas deportivas de una forma más didáctica y divertida, de tal modo que el deportista, se interese por las temáticas impartidas por el entrenador antes, durante y después de los entrenamientos, con el fin de adquirir nuevos conocimientos relacionados al voleibol. la implementación de herramientas tecnologías en la educación consolida una mayor eficiencia en el aprendizaje, Por esta razón, la investigación también constituye un aporte práctico, por tanto, se lleva al campo de práctica, la necesidad de desarrollar habilidades necesarias con miras a la participación de juegos regionales, departamentales y nacionales, dando como resultado reconocimiento en el desempeño de los deportistas en estos eventos.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Implementar una OVA para el fortalecimiento en el aprendizaje de los conocimientos teóricos-prácticos del voleibol a un nivel intermedio en el club deportivo Efravoley de la ciudad de Florencia Caquetá.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar los estilos de aprendizajes de los deportistas del club deportivo Efravoley.
- Diseñar una estrategia pedagógica orientada a los estilos de aprendizajes de los deportistas.
- Desarrollar el recurso digital mediante el uso de la aplicación Exelearning.

5. Aproximación al estado del arte

5.1 Antecedentes internacionales

Teniendo presente el propósito de conocer la importancia de las herramientas tecnológicas en la población estudiantil de la ciudad de Toluca México referente al impacto y progreso del software educativo. De tal manera, toda estrategia tiene la finalidad de conseguir un propósito, la importancia de implementar contenidos temáticos de fácil uso para la población educativa permite un impacto en la investigación de nuevas herramientas en base a mejorar para las próximas generaciones de docentes y estudiantes (Ever Jairo Hernández López, 2014). La continua capacitación de la población estudiantil y docentes permitirá ampliar a un nuevo horizonte los pilares del sistema educativo actuales.

Otros autores han afirmado lo siguiente:

Las experiencias de los grupos docentes acerca del aprendizaje a distancia se beneficio durante la pandemia ya que permitió el uso de recursos digitales fomentando un aprendizaje autónomo e independencia en los alumnos en la construcción de mecanismo, estrategias o metodologías para alcanzar las metas propuestas en cada actividad planteada, generando un criterio para proyectar su propio aprendizaje a través de las herramientas tecnológicas proporcionada por los docentes (Peinado Camacho, 2020).

5.2 Antecedentes nacionales

El uso de un software educativo enfocado en el proceso de operaciones básicas aritméticas en estudiantes de primaria, con el objetivo de encontrar una estrategia didáctica para comprobar la importancia de integrar los recursos tecnológicos en la educación primaria con la formación de los estudiantes que utilizan estas herramientas TIC, resaltando la oportunidad de transformar los salones de clase en un lugar mas interesantes para los estudiantes, a través de las TAC-Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (Anchico Niño, 2018).

El uso de las TIC en un contexto educativo, como la aplicación de herramientas didácticas en estudiantes de primaria ,utilizando un tipo de investigación-acción, con enfoque de investigación critico-social, promoviendo ideas de gran impacto en el campo de la educación, con el fin de construir un acercamiento más efectivo con los estudiantes, las TIC deben integrarse en el campo de cada docente, con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma didáctica e innovadora para dicho proceso y estimular a los estudiantes (Abril Gonzales & Acosta Tique, 2015) .

5.3 Antecedentes locales

Por su parte, a nivel local se hace referencia al trabajo *El software "Lectoescritura interactiva 1^o" como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero, sedes educativas El Temblón y Platanillo*, mediante el desarrollo pedagógico, permitieron repensar y sistematizar la experiencia en el entorno educativo en la planificación de las temáticas por parte del docente, el impacto del software educativo en los estudiantes para desarrollar diferentes actividades y tareas, evidencio una mejora en la lectura y escritura junto a una mayor participación, logrando obtener excelentes resultados y contribuyó en fortalecer las competencias de lectura y escritura en los estudiantes. (Santos Pérez & Núñez Gúzman, 2018).

Por último, la investigación titulada *Software Educativo Ludo- Pedagógico para solucionar problemas en la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar con estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Técnica La Integrada Sede Barrio Nuevo Del Municipio De San Pablo Sur De Bolívar*, la elaboración de un software educativo contribuyo al apoyo de los estudiantes durante la enseñanza y aprendizaje de la tablas de multiplicar, teniendo en cuenta la metodología de trabajo de los docentes a cargo de la asignatura, un aporte al aprendizaje de una forma moderna basada en el juego, utilizando la investigación-Acción. (Martínez, Granados, & Pérez, 2015).

6. Estrategia metodológica aplicada

El presente trabajo tiene un enfoque metodológico cualitativo esto en razón a que (Hernández Sampiere, Fernández Collada, & Baptista Lucio, 2014) afirman que " las experiencias construye el conocimiento e introduce al investigador en el fenómeno estudiado", abordándolo con el diseño de investigación/ acción, para la comprensión y solución de la problemática identificada en una colectividad, es de esta manera que "la investigación/ acción participativa permite resolver una problemática o se implementen cambios contando con la participación colaborativa y/o participativa de miembros de la comunidad" (pág. 34).

Por su parte, otros autores han afirmado lo siguiente:

La investigación-acción tiene un doble carácter; es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas. Como enfoque, marca una orientación teórica en relación a cómo investigar. Como metodología hace referencia a procedimientos específicos para llevar a cabo un estudio científico diferente a otras maneras de investigar, centrandose en la posibilidad de aplicar categorías científicas para la comprensión y mejoramiento de los procesos de transformación, partiendo del trabajo colaborativo de los propios sujetos implicados (Vidal Ledo & Rivera Michelena, 2014).

6.1 Población y contexto

El club deportivo Efravoley cuenta actualmente con 80 deportistas de los cuales el 97 % son de género femenino, esto se debe a que aproximadamente el 90 % de las deportistas

estudian en la institución educativa sagrados corazones de la ciudad de Florencia Caquetá la cual es un colegio femenino y el 3% son de género masculino de un estrato socioeconómico del 1 al 3, los horarios establecidos por el club para los entrenamientos van a acorde con la jornada de estudio del municipio de Florencia, esto con el fin de utilizar los escenarios deportivos más cercanos para los deportistas, la población de estudio es de 20 atletas en una edad entre los 8 a 17 años, las cuales van a participar en los juegos supérate, un entrenador de voleibol el docente Efraín Forero Cañón el cual cuenta con múltiples estudios de educación superior con énfasis en lúdica y deporte y una psicóloga que hace parte del club, la doctora Diana Paola Forero Gómez, la cual cuenta con estudios de educación superior con énfasis en infancia y adolescencia, además de contar con una maestría en educación.

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Fase 1. Identificación

En esta fase se pretende identificar los estilos de aprendizajes (Visual, Auditivo, Kinestésico), mediante un test virtual con un grupo determinado de máximo 20 deportistas, se pretende clasificar de acuerdo con sus estilos de aprendizaje predominante, a su vez se les realizara una encuesta para medir su grado de percepción frente a las temáticas

Fase 2. Diseño

Una vez se logra identificar los estilos de aprendizajes predominante en cada uno de los deportistas, se crea una estrategia que potencie esas habilidades mediante unas actividades para realizar en la OVA y en los entrenamientos deportivo.

Fase 3. Desarrollo

Mediante el desarrollo del recurso digital Exelearning y la metodología ADDIE se desarrolla la OVA en donde se consolida las temáticas como historia del voleibol, reglamentos y fundamentos del voleibol, incluyendo apoyo audiovisual de las practicas deportivas y actividades lúdicas, mediante la herramienta Liveworksheets.

Fases de la propuesta

Url del OVA: <https://clubefravoleyflorenia.on.driv.tw/Recursos-Ova/OVA/>

Figura 1: Metodología propuesta



Fuente: Elaboración propia.

Fase I. Análisis

Cuando hablamos de orientar procesos de aprendizaje en adolescentes y más aún si son deportistas en formación, las herramientas tecnológicas, son el plus en este campo de la enseñanza, facilitando la percepción visual y auditiva mediante información que se le proporciona a través de las OVA, motivándoseles a descubrir que hay otras formas de aprender, además hay que tener en cuenta que las tecnologías son de gran aceptación dentro del contexto cultural reduciendo el bajo interés por capacitarse mediante esta herramienta de crecimiento a nivel mundial; el presente ejercicio quiere exponer como desde la práctica deportiva del voleibol podemos formar a los y las deportistas, utilizando estos recursos digitales que están a un clic de los adolescentes que deseen mejorar sus bases con relación a este deporte del voleibol.

Tabla 1: *Plantilla análisis.*

Nombre	Enseñanza de teoría del voleibol en el club Efravoley.
Necesidades y problemáticas.	En el caso del club deportivo efravoley de la ciudad de Florencia, contexto en el que se lleva a cabo esta investigación, se presentan problemas relacionados con el bajo interés de las deportistas y una creciente carencia en el aprendizaje de la teoría, esto posiblemente se debe a la complejidad de los textos escritos, pero también hay un hecho que sin duda es el más relevante dentro del grupo de deportistas y es la edad la cual está entre los 8 a 17 años, lo

que conlleva a no mostrar interés a la lectura de estos textos escritos poco llamativos que el entrenador envía por algunos de los medios como WhatsApp, todo lo anterior, permite reconocer la existencia de falta de apropiación de la temática, lo cual se convierte en una de las mayores preocupaciones del club, mediante recursos digitales se pretende mejorar el interés por la lectura y fortalecer la parte teórica del voleibol a través de contenidos donde ellos serán los protagonistas del mismo material a aprender.

Contexto socioeducativo y el entorno de aprendizaje.

El club deportivo Efravoley cuenta actualmente con 80 deportistas de los cuales el 97 % son de género femenino, esto se debe a que aproximadamente el 90 % de las deportistas estudian en la institución educativa sagrados corazones de la ciudad de Florencia Caquetá la cual es un colegio femenino y el 3% son de género masculino de un estrato socioeconómico del 1 al 3, los horarios establecidos por el club para los entrenamientos van a acorde con la jornada de estudio del municipio de Florencia, esto con el fin de utilizar los escenarios deportivos más cercanos para el transporte de los deportistas, la población de estudio se realizó con 20 deportistas, las cuales van a participar en los juegos supérate, campeonatos u otros eventos, actualmente el

	<p>entrenador del club es Efraín Forero Cañón el cual cuenta con múltiples estudios de educación superior con énfasis en lúdica y deporte y una psicóloga que hace parte del club Diana Paola Forero Gómez, la cual cuenta con estudios de educación superior con énfasis en infancia y adolescencia, además de contar con una maestría en educación.</p>
<p>Situación deseable (expectativas).</p>	<p>La ova como elemento pedagógico para orientar el proceso de enseñanza teórica del voleibol, permitiendo la interacción entre los deportistas y personal del club efravoley de forma virtual y offline.</p>
<p>Definición del producto.</p>	<p>Un objeto virtual de aprendizaje elaborado en la herramienta Exelearning</p>
<p>Recursos</p>	<p>Computadores, internet, celulares, Videos, Material fotográfico, Diapositivas, Documentación, Actividades, Evaluaciones.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Fase II. Diseño.

La presente ova está enfocada en el ejercicio propio de los conceptos teóricos básicos del voleibol como deporte de alto rendimiento, ofreciendo a los y las deportistas contenido de

interés frente a esta temática, con soportes teóricos prácticos y una serie de puntos donde pueden interactuar y medir su aprendizaje.

Tabla 2: *Plantilla de diseño*

Nombre	Enseñanza de teoría del voleibol en el club Efravoley
Objetivos de aprendizaje.	Fortalecer el aprendizaje teórico de los y las deportistas, frente a conceptos básicos relacionadas con el voleibol.
Tipo de curso a diseñar.	Objeto virtual de aprendizaje con enfoque pedagógico e interactivo, donde el estudiante mide su conocimiento a través de mediciones de las lecciones aprendidas de forma autónoma según su grado de compromiso con la práctica integral de este deporte.
Perfil del estudiante.	Deportistas vinculados de forma activa en el club deportivo con carácter activo y consciente, sujeto de su propio aprendizaje.
Perfil del docente o tutor.	Profesional con estudios y experiencia de más de 20 años relacionados con esta rama deportiva, con la suficiente experticia para orientar estos procesos de enseñanza teórico en los deportistas.

Modelo Pedagógico.	<p>Modelo pedagógico constructivista, transforma objetos de conocimiento que ya están elaborados, la enseñanza se centra en la actividad mental constructiva del deportista, no sólo de forma activa cuando manipula, explora o descubre, sino también cuando lee y escucha.</p>
Estrategia didáctica.	<p>Aprendizaje autónomo</p>
Modelo o esquema funcional del curso.	<p>El diseño de la OVA, pretende ofrecer al deportista una atención integral en relación con los conocimientos básicos del voleibol como deporte de alto rendimiento, destacando que es un deporte que a nivel mundial es considerado uno de los más participativos y competitivos; para que este deporte sea tan atractivo, es necesario que el deportista cuente con la autoconfianza suficiente dentro del campo de juego, pero también que cuente con el conocimiento para la ejecución de las jugadas que llevan al proceso de victoria.</p> <p>El voleibol no solo es exclusivo para el deportista que lo practica, sino que ofrece ocio activo para toda la comunidad y es un deporte que al no tener un contacto cercano con el contrincante presenta un mínimo riesgo reducido en lesiones, el objetivo está enfocado en fortalecer</p>

	<p>el <i>aprendizaje de los fundamentos técnicos básicos del voleibol</i> en los deportistas del club.</p>
Estructura de contenidos.	<p>Se presentará varios niveles, en donde al final el deportista podrá medir los conocimientos adquiridos mediante insumos (Fichas interactivas o Quiz) le permitirán hacer un análisis de los conceptos y preconceptos que abarca este deporte, obteniendo como resultado una retroalimentación.</p>
Actividades de aprendizaje.	<p>Las actividades van a estar consolidadas a través de niveles, que denotaran niveles en el aprendizaje del deportista, actividades que, al culminar las debidas lecturas, videos de táctica y práctica, llevaran al desarrollo de una corta evaluación para la medición de los conceptos aprendidos, por consiguiente, cada nivel estará clasificada de la siguiente manera: Nivel 1- historia del voleibol, Nivel 2- reglamentos del voleibol, Nivel 3- fundamentos del voleibol.</p>
Evaluación del aprendizaje.	<p>Cada uno de los niveles que deberá cumplir de forma satisfactoria el deportista tendrá una serie de evaluación del conocimiento adquirido a través de herramientas interactivas, como test que medirán mediante el uso de videos por parte del deportista sus capacidades</p>

	coordinativas, de reacción, de agilidad, de capacidad coordinativa específica y de varias capacidades a la vez, código ético del deportista, para así exigir compromiso y motivar para el cumplimiento de cada sesión.
--	--

	Bienvenida
	Introducción
	Objetivos
	Nivel 1: Historia del voleibol
Modelo gráfico.	Actividad 1.
	Nivel 2: Reglamento del voleibol
	Actividad 2.
	Nivel 3: Fundamentos del voleibol
	Actividad 3.

Fuente: Elaboración propia.

Fase III. Desarrollo.

En esta fase, se realizará el diseño de cada uno de los niveles propuestos en el punto anterior, para fortalecer el proceso de aprendizaje a favor del deportista, consolidando cada uno de los insumos que tendrá la ova para su ejecución dentro del contexto formativo integral.

Tabla 3 : *Plantilla de desarrollo.*

Nombre	Objetivo	Fuente (URL)	Descripción
Equipo de trabajo	Ing. De sistema.	Elaboración propia.	Se ejecuta el diseño de la ova a presentarse para su desarrollo por parte de los deportistas
Desarrollo de contenidos	Para el contenido de cada uno de los niveles que deberá cumplir con cada uno junto a las actividades que debe realizar para el ejercicio de esta ova.	https://clubefravorleyflorencia.org.n.drv.tw/Recursos-Ova/OVA/	Nivel 1 encontrarán la historia del voleibol, nivel 2 lo relacionado con el reglamento y nivel 3 los fundamentos del voleibol, cada nivel está acompañado de una actividad que es fundamental para el avance del deportista

Nivel 1	Se proyectará información relacionada con la Historia del Voleibol, desde sus inicios.	https://clubfravoley.florencia.on.drv.tw/R/ecursos-Ova/OVA/nivel_1_historia_del_voleibol.html	El deportista encontrará una serie de información que le permitirá ubicar en la historia de cómo se originó el voleibol, acompañado de fechas y datos de lugares donde el voleibol tuvo su auge.
Nivel 2	Material donde se recalca el uso adecuado del voleibol mediante el reglamento.	https://clubfravoley.florencia.on.drv.tw/R/ecursos-Ova/OVA/nivel_2_reglamento_del_voleibol.html	En este nivel podremos observar los reglamentos del voleibol donde se ofrecerá al lector insumos de la importancia del voleibol desde su reglamentación en

			la práctica deportiva.
Nivel 3	Fundamentos del voleibol, información de gran relevancia para los deportistas y su aplicabilidad en el campo de juego.	https://clu.befravoley.florenzia.on.drv.tw/R/ecursos-Ova/OVA/nivel_3_fundamentos_del_voleibol.html	Como tema central en este nivel, encontramos los fundamentos del voleibol, donde se partirá desde las técnicas motrices que se usan en la ejecución de este deporte.

Fuente: Elaboración propia.

En este punto el deportista encontrará tres niveles de información donde le llevaran a la retroalimentación del tema principal como lo es el voleibol.

Tabla 4 : *Plantilla de Actividades de Aprendizaje*

Orden	Nombre	Propósito o finalidad	Descripción	Material de apoyo
--------------	---------------	------------------------------	--------------------	--------------------------

Nivel 1	Historia del voleibol	Presentar mediante este nivel la historia de este deporte.	Conocer la historia de este deporte de alto rendimiento y su posición en el contexto deportivo a nivel mundial.	Texto lectura
Nivel 2	Reglame nto del voleibol	Describir los reglamentos pieza relevante en el quehacer del voleibol.	Especificar al deportista cuales son los reglamentos claves en el voleibol.	videos
Nivel 3	Fundame ntos del voleibol	Diferenciar los fundamentos del voleibol y su importancia	Comprender las característic as	Videos, Fotos

durante su
practica
principales
de los
fundamento
s del
voleibol.

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se hará mención del material que se tomó para la elaboración de este ejercicio, recolección de la información para condensarla en la OVA.

Tabla 5: *Plantilla de Digitalización de material.*

Contenidos	Nombre del material	Tipo o formato	Fuente	Descripción
Nivel1	Libro Manual del entrenador/ federación internacional voleibol	Físico	Comisión internacional de entrenadores 1974	Para la digitalización del material para el nivel 1, se tomaron registros en físico de libro alusivos al voleibol, donde se toma información de relevancia para ser puesto
	Imagen del fundador del voleibol	Imagen digital	https://concepto.de/wp-content/uploads/2019/10/William_G._Morgan-historia-del-voleibol-creador-e1570809907521.jpg	
	Imagen del fundador del voleibol	Imagen digital	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2d/PikiWiki_Israel_3963_Ga	

Actividad 1:	Video	n-Shmuel_sg5-28.jpg/220px-PikiWiki Israel 3963_Gan-Shmuel_sg5-28.jpg	a disposición del deportista, también se contó con algunas imágenes sacadas de la web y videos de la plataforma YouTube, para contextualizar de forma más concisa del voleibol.
Publicación por Calaméo	digital	https://www.youtube.com/watch?v=Jfn8TITASJk&t=4s https://www.calameo.com/books/005602798548dac3dcc84	
Reglas básicas del voleibol.	video	https://www.youtube.com/watch?v=EHimR7ryTpQ&t=1s	
Las zonas, las posiciones y los roles de los jugadores. Voleibol	video	https://www.youtube.com/watch?v=T08dXv9vZqI&t=3s	Para los insumos del nivel 2, se tomaron videos relacionados con los reglamentos del voleibol,
Nivel 2			
Reglas del voleibol / rotación y posiciones / voleibol para principiantes.	video	https://www.youtube.com/watch?v=d3mdlB-KgzY&t=2s	videos muy ilustrativos que permiten al deportista una idea mas clara y aterrizada sobre el voleibol, como fichas interactivas, para que haya variedad en cada uno de los conceptos de los que debe apropiarse.
Llenado de la hoja de anotación.	Video	https://www.youtube.com/watch?v=qUd7PJoNoag	
Resultados y autorizaciones	Video	https://www.youtube.com/watch?v=fazUSbkviZk&t=3s	

	Reglamento: Faltas de Posición y Faltas de Rotación	Físico	Comisión internacional de entrenadores 1974
	Libro Manual del entrenador/ federación internacional del voleibol.	Digital	Liveworksheets
	Actividad 1: Ficha interactiva Liveworksheets	Digital	Liveworksheets
	Actividad 2: Ficha interactiva Liveworksheets	Digital	Liveworksheets
	Actividad 3: Ficha interactiva Liveworksheets	Digital	Liveworksheets
	Actividad 4: Ficha interactiva Liveworksheets		

Nivel 3	Libro Manual del entrenador/ federación internacional del voleibol	Físico	Comisión internacional de entrenadores 1974
----------------	---	--------	---

Información	Digital	Fundamentos del Voleibol: Los Fundamentos Técnicos del Voleibol https://www.dicaseducacaofisica.info/es/fundamentos-del-voleibol/	Para los soportes del nivel 3, se tomó elaboraciones del manual del entrenador en material físico como digital, y algunas imágenes, al igual que video que permite despejar dudas que pueda llegar a tener el deportista.
Fundamentos del voleibol	Imagen digital	https://www.dicaseducacaofisica.info/wp-content/uploads/2017/02/saque-porcima-no-voleibol-768x543.jpg	
Ataque en el Voleibol Tipos de Ataque en el Voleibol	Imagen digital	https://www.dicaseducacaofisica.info/wp-content/uploads/2020/03/ataque-voleibol.png	
Técnica de Recepción o Antebrazos	Imagen digital	https://sites.google.com/site/voleibolenlaensenanzamedia/_/rsrc/1284328832341/tecnica-de-recepcion-o-	

Voleibol en la Enseñanza Media	Imagen digital	antebrazos/antebrazos%20voleibol.gif
Técnica de Dedos o Colocación - Voleibol en la Enseñanza Media	Imagen digital	https://sites.google.com/site/voleibolenlaensenanzamedia/_/rsrc/1284329062423/tecnica-de-dedos-o-colocacion-2/dedos%20volei.gif
Técnica de toque de dedos y golpe de antebrazo en voleibol	Imagen digital	https://elblogdenube2.files.wordpress.com/2010/11/golpeo-antebrazo3.jpg
Técnica del toque de dedos en el vóleibol – FEVOCHI	Video	https://www.fevochi.com/wp-content/uploads/2010/02/voley_dedos_001.jpg
	Imagen digital	https://www.youtube.com/watch?v=G3S75YdqnNA&t=5s
		https://www.dondeporte.com/blog/wp-

Fundamentos Técnicos Voleibol	Imagen digital	content/uploads/2017/06/voleyplaya-1.jpg
Voleibol playa		https://lh3.googleusercontent.com/_Fhw2GoiVU8W3OqcoOaFSLET9yRRE4E04SW-bjbYTuf_0cAkAceZ2DyeQuDJlh6Qnz0NOgoDqkLI3apceQWhTFlavbxvV6oXRAk4mbn7CtEx2mH8NDNSAPeH6ouGGz1-dQ90IytC
Voleibol sentado	Cronograma digital	https://docs.google.com/presentation/d/1OzK9cEe6lwUDm9C4rb-ogK-1Am3ncKbE/edit?usp=sharing&ouid=109495767975970487623&rtoref=true&sd=true
Actividad 3:	Imágenes digital	cuenta propia liveworksheets

Programa de
entrenamiento
general

Fotografías
deportistas

Plantilla de
retroalimentación

Fuente: Elaboración propia

Desarrollo de contenidos.

Figura 2: *¿Quiénes somos?*



Fuente: Elaboración propia.

Figura 3: Introducción



Fuente: Elaboración propia.

Figura 4: Introducción Spreaker



Fuente: Elaboración propia.

Figura 5: *Objetivo*



Fuente: Elaboración propia.

Figura 6: *Historia del voleibol*



Fuente: Elaboración propia.

Figura 7: Historia del voleibol parte 2

Nivel 1: Historia del voleibol

Actividad 1: Historia del voleibol

Nivel 2: Reglamento del voleibol

Nivel 3: Fundamentos del voleibol

Historia del voleibol



El voleibol fue creado en febrero de 1895 por William George Morgan, entrenador deportivo de la Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA) en Holyoke. Morgan había realizado sus estudios en el Colegio de Springfield de la YMCA donde conoció a James Naismith quien, en 1891, había inventado el juego del baloncesto. El voleibol fue ideado en principio como una alternativa más sosegada al baloncesto, pues aunque este se adaptaba bien a los jóvenes, los miembros de mayor edad requerían un juego menos intenso. Inicialmente lo denominó Mintonette. Por tanto el baloncesto y el voleibol se inventaron al final del siglo XIX en dos ciudades, Holyoke y Springfield, separadas por solo 16 km y ambos deportes surgieron en la Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA) difundiéndose rápidamente a nivel internacional por todas sus organizaciones asociadas.

Fue diseñado para gimnasios o lugares cerrados y también se puede jugar al aire libre. Se trataba de un juego por equipos, que guardaba semejanzas con el tenis o el balonmano. Morgan desarrolló también las primeras reglas, las que contemplaban un campo de juego de 7,62 m x 15,24 m (25 pies x 50 pies) y una red de 1,98 m de altura (6 pies con 6 pulgadas). El número de jugadores era ilimitado, como así mismo la cantidad permitida de contactos con el balón.

Nivel 2: Reglamento del voleibol

Nivel 3: Fundamentos del voleibol

Expansión



En los años siguientes, el deporte se extendió por todo el mundo. Primero llegó a Canadá en el año 1900 y en seguida llegó a Asia. Los soldados estadounidenses lo introdujeron durante la Primera Guerra Mundial en Europa Oriental, donde se convirtió en un deporte muy popular.

En 1912 se revisaron las reglas iniciales en lo que refiere a las dimensiones de la cancha. También se fijó el tamaño del balón, que hasta entonces no había sido determinado. Se limitó a seis el número de jugadores por equipo, y se incorporó la rotación en el saque.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 8: Reglamento del voleibol

The image displays two screenshots of a web browser showing the 'Reglamento del voleibol' page. The browser address bar shows the URL: `clubefravoroleioflorenca.ondriva.br/Recursos-Ova/OVA/nivel_2_reglamento_del_voleibol.html`.

Top Screenshot: Reglas del Voleibol

The page title is 'Reglas del Voleibol'. The content includes the following text:

- A continuación se presentan las reglas básicas del voleibol.
- El campo de juego o cancha es de forma rectangular y debe medir 18 m de largo por 9 m de ancho.
- La zona libre del campo debe medir 3 m en cada uno de sus cuatro lados, ya que ahí también se realizan jugadas.
- La mitad del campo debe estar marcada por una línea sobre la cual se coloca la red o malla divisoria. Esta línea divide la cancha en dos parte iguales que miden 9 m, y donde jugará cada uno de los equipos.
- Luego, década lado de la línea central debe estar marcada una línea que delimita la zona de ataque y que mide 3 m en cada lado de la cancha.
- La parte restante es la zona defensiva y donde se posicionan los zagueros y el libero.

Below the text is a video player with the title 'Reglas básicas del Voleibol' and a large 'VOLEIBOL' text overlay.

Bottom Screenshot: La red o malla

The page title is 'La red o malla'. The content includes the following text:

- La red o malla debe medir entre 9,5 o 10 m de largo y uno de ancho. La malla sobresale hacia las líneas lateral es cerca de 50 cm.
- Tiene dos bordes para poder identificar la parte superior e inferior de la malla.
- Sobre la banda superior de la red sobresalen a cada lado unas varillas o antenas de 80 cm cada una, para demarcar la zona de juego. No deben ser tocadas ni por los jugadores ni por la pelota.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 9: Reglamento del voleibol parte 2

menú

Nivel 2: Reglamento del voleibol

- Enseñanza de teoría del voleibol en el club Efravoley.
- Introducción
- Nivel 1: Historia del voleibol
- Nivel 2: Reglamento del voleibol**
- Actividad 2: Reglamento del voleibol
- Nivel 3: Fundamentos del voleibol

Reglas del Voleibol

La red o malla

balón

El balón o pelota debe tener una circunferencia entre 65 o 67 cm y un peso entre 260 o 280 g. Su presión debe ser entre 0,3 o 0,325 kg/cm².

Su exterior debe ser de un material sintético o cuero, acolchado y puede tener una combinación de dos o tres colores.

Equipos

Cada equipo puede estar compuesto hasta por 14 jugadores, de los cuales dos son libero.

Cada equipo debe contar con un entrenador, uno o dos asistentes del entrenador, un médico y un terapeuta. Durante el juego solo participan seis jugadores por equipo.

Cada equipo tiene un capitán identificado con una banda.

Los jugadores libero juegan una posición defensiva. Pueden entrar y salir del campo varias veces para sustituir a cualquiera de sus compañeros, menos al capitán del equipo.

Todos los jugadores que vayan a jugar deben estar uniformados (pantalón corto, camiseta identificada con un número del 1 al 20, en el frente y la espalda, y zapatos deportivos). El único uniforme que varía de color es el del libero.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 10: Actividades Reglamento del voleibol

The image displays two screenshots of a web application. The top screenshot shows a menu on the left with the following items: 'Enseñanza de teoría del voleibol en el club Efravoley', 'Introducción', 'Nivel 1: Historia del voleibol', 'Nivel 2: Reglamento del voleibol' (highlighted), 'Actividad 2: Reglamento del voleibol' (highlighted), and 'Nivel 3: Fundamentos del voleibol'. The main content area is titled 'Actividad 2: Reglamento del voleibol' and contains four blue buttons labeled 'Actividad de retroalimentación.', 'Actividad 2.', 'Actividad 3.', and 'Actividad 4.'. The bottom screenshot shows the 'Actividad de retroalimentación.' button selected, displaying a quiz titled 'VOLEIBOL'. The quiz includes a text input field for 'Nombre completo:' and seven multiple-choice questions:

1. ¿En qué año fue creado el voleibol?
a) 1895
b) 1700
c) 2001
d) 35 a.C.

2. ¿Dónde nació el voleibol?
a) 40 x 30
b) 12 x 5
c) 18 x 9
d) 110 x 90

7. ¿Cuánto de ancho mide la zona de servicio en voleibol?
a) 3 metros
b) 1 metro
c) 58 centímetros

Fuente: Elaboración propia.

Figura 11: Fundamentos del voleibol

Nivel 3: Fundamentos del voleibol

Enseñanza de teoría del voleibol en el club Efravoley.
Introducción
Nivel 1: Historia del voleibol
Nivel 2: Reglamento del voleibol
Nivel 3: Fundamentos del voleibol
Actividad 3: Fundamentos del voleibol

Contexto

Los fundamentos del voleibol se refiere a las diferentes técnicas motrices que se ejecutan para golpear e impulsar la pelota durante las diversas acciones de juego.

Fundamentos

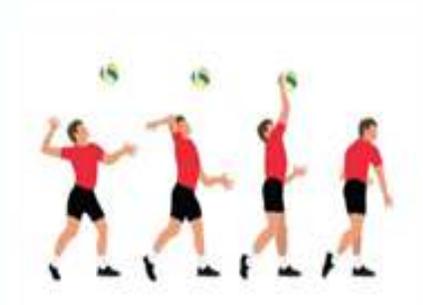
Características del voleibol

Tipos de voleibol

Fundamentos

Saque o servicio:

Se inicia en cada jugada por detrás de la línea de fondo. Como estrategia va dirigido al punto débil del equipo contrario.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 12: *Fundamentos del voleibol parte 2*

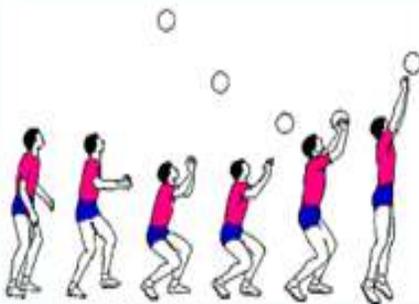
Nivel 3: Fundamentos del voleibol

clubefrivoleyflorenoa.on.div.br/recursos-Ova/OVA/nivel_3_fundamentos_del_voleibol.html

Recepción:
Controlar el balón para entregarlo al compañero para que este pueda jugarlo.



Colocación:
Al jugador que le corresponde hacer el segundo toque debe poner el balón en perfectas condiciones para que el tercer jugador pueda rematarlo en el campo contrario. Los remates bienen como fin ir dirigidos a las zonas mal defendidas e ir con velocidad para que el jugador contrario no lo pueda controlar.



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows

Nivel 3: Fundamentos del voleibol

clubefrivoleyflorenoa.on.div.br/recursos-Ova/OVA/nivel_3_fundamentos_del_voleibol.html

Características del voleibol

A continuación se presentan las principales características del voleibol:

El campo o cancha de juego es rectangular y debe estar debidamente señalado por una serie de líneas que delimitan las diversas áreas de juego.

Es necesario que se coloque la red en el medio campo cumpliendo lo indicado en las reglas del juego.

La pelota se diferencia en tamaño y peso con respecto con los balones empleados en otros deportes como el fútbol o el baloncesto.

Todos los jugadores deben hacer uso del uniforme, en el cual se indica el número y nombre de este.

Los juegos constan de 4 sets, sin embargo esto puede variar y el ganador de un juego se puede definir en tres o con sets según sea el caso.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 13: Entrenamiento

Actividad 3: Fundamentos del voleibol

Enseñanza de teoría del voleibol en el club Efravoley

Introducción

Nivel 1: Historia del voleibol

Nivel 2: Reglamento del voleibol

Nivel 3: Fundamentos del voleibol

Actividad 3: Fundamentos del voleibol

Programa de entrenamiento general

Trabajo a realizar

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Golpeo de balón	60 Min.	20 min.	60 Min.	20 Min.	40 Min.	20 Min.	x
Acomodada	40 Min.	0	60 Min.	0	60 Min.	0	x
Clavada	0	40 Min.	0	60 Min.	0	60 Min.	x
Bloqueo	0	60 Min.	0	60 Min.	0	40 Min.	x
Recepción	60 Min.	0	40 Min.	0	60 Min.	20 Min.	x
Servicio	20 Min.	60 Min.	20 Min.	40 Min.	20 Min.	60 Min.	x
Tiempo de práctica	120 Min.	120 Min.	120 Min.	120 Min.	120 Min.	120 Min.	x

Práctica

Durante los entrenamientos establecidos por el club Efravoley de 6 a 8 p.m. de lunes a viernes y los sábados de 8 a 10 a.m. se realizarán los ejercicios correspondientes a la tabla de programa de entrenamiento general, con la finalidad de detectar falencias de los deportistas.



Fuente: Elaboración propia.

Fase IV. Implementación.

Conformación del equipo de trabajo:

Fabian Alfredo Forero Gómez se tiene como meta implementarlo desde el 30 de octubre del 2022 como una versión beta, para posteriormente realizar los correspondientes cambios que puedan surgir.

Protocolo para el despliegue del curso.

A partir del 30 de octubre del 2022 comienza el uso de la herramienta OVA para la enseñanza teórica del voleibol, creado mediante el uso de la herramienta Exelearning por el ingeniero de sistemas Fabian Forero, el cual pertenece al club de voleibol Efravoley, teniendo como objetivo el diseño y socialización al entrenador, deportistas y demás participante del club para su debida revisión, uso, evaluación y retroalimentación.

Acceso y uso de la plataforma.

El acceso será a través de los canales internos de comunicación (digitales) del club Efravoley.

Protocolo para la impartición del curso.

Una vez desarrollado y publicado por parte del ingeniero Fabian Forero, se dará las instrucciones correspondientes de cómo se usa el OVA, para que los deportistas comiencen a utilizarlo.

Fase V. Evaluación.

Mediante una evaluación práctica, el entrenador utilizara una serie de test técnicos y deportivos para evidenciar la adquisición de los conocimientos que el deportista adquirió al superar cada uno de los niveles de la presente OVA objeto virtual de aprendizaje. Una vez finalizada la evaluación se brindará a los deportistas que participaron del ejercicio una encuesta de satisfacción para medir la eficacia de esta herramienta empleada en pro del deporte, donde se evaluara los contenidos temáticos, las actividades propuestas y los materiales utilizados.

6.3 Técnicas o instrumentos:

Para la recolección de información de este proyecto se utilizarán diferentes técnicas las cuales permitieron identificar y validar los aspectos necesarios para el diseño de los recursos digitales, los cuales se especifican en la siguiente tabla.

Tabla 6 : *Técnicas e instrumentos de recolección de información.*

Técnica	Herramienta	Fase de aplicación
Encuesta	Google Forms	Desarrollo
Entrevista	Google Forms	Diseño
Test	Página web Psicoactiva https://www.psicoactiva.com/test/educacion-y-aprendizaje/test-de-estilos-de-aprendizaje/	Identificación

Fuente: Elaboración propia.

Actividades de la técnica encuestas.

Construcción formato de encuesta. Esta actividad se desarrollará mediante la utilización de recurso digital propietario de Google llamado Formularios (Google Forms), que nos permite realizar encuestas personalizadas, ajustables a las necesidades del proyecto y provee de herramientas para el análisis estadístico y el tratamiento de los resultados obtenidos.

Aplicar encuestas. La realización de la encuesta se hará de forma virtual a los deportistas del club deportivo Efravoley.

Tabulación de la información. Se realizará una tabulación y análisis de toda la información obtenida de las encuestas, identificando los datos más relevantes.

Herramientas

Exelearning

Es un programa de código abierto para crear contenidos educativos en soportes informáticos sin tener conocimientos avanzados en informática.

Figura 14: *Cuestionario*



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Cuestionario". The form's purpose is to distinguish between athletes based on their learning style for application in sports training. It is owned by faforerog@libertadores.edu.co and is marked as mandatory. The first question asks for the respondent's full name. The second question asks which of the following options is most suitable for their learning style: Auditive, Visual, or Kinestésico.

Cuestionario

El presente cuestionario tiene como finalidad distinguir entre los deportistas el estilo de aprendizaje predominante para la aplicabilidad en los entrenamiento deportivos.

faforerog@libertadores.edu.co (no compartidos)
Cambiar de cuenta

*Obligatorio

Nombre Completo *

Tu respuesta

Cual de los siguientes opciones considera usted es adapta a su estilo de aprendizaje ? *

Auditivo

Visual

Kinestésico

Fuente: Elaboración Propia Link: <https://forms.gle/aeikdKWXq1bTBmJU8>

Se escogió esta herramienta por su cómoda aplicabilidad para los deportistas además que permite con una selección de preguntas conocer de forma mas concisa la respuesta de los mismos frente a conocer su tipo de aprendizaje y así dar aplicabilidad dentro del campo de juego.

Figura 15: *Entrevista*

The image shows a Google Forms survey with the following questions and input fields:

- Question 1: "Cuantos años llevas practicando el voleibol? *" with a text input field labeled "Tu respuesta".
- Question 2: "Prefieres deportes de equipo o individuales ? *" with a text input field labeled "Tu respuesta".
- Question 3: "Que haces para no distraerse durante los entrenamiento ? *" with a text input field labeled "Tu respuesta".
- Question 4: "Que te llama la atención del voleibol? *" with a text input field labeled "Tu respuesta".
- Question 5: "Consideras que cuentas con habilidades para este deporte?" with a text input field labeled "Tu respuesta".

At the bottom of the form, there is a dark blue "Enviar" button on the left and a "Borrar formulario" link on the right.

Fuente: Elaboración Propia Link: <https://forms.gle/JrX8ng7uHumBPAsq9>

Se toma la entrevista, para conocer la percepción de cada deportista frente a una serie de preguntas y visualizar su predominancia frente al estilo de aprendizaje.

Figura 16: *Test Estilos de aprendizaje*



Fuente: PsicoActiva Link: <https://www.psicoactiva.com/test/educacion-y-aprendizaje/test-de-estilos-de-aprendizaje/>

Se utilizó porque ofrece comodidad a la hora de aplicarse, permite comprender de una forma precisa su resultado, dando una retroalimentación al que la utiliza, permitiéndole entender parte del porque su aprendizaje, enriquece la personalidad del deportista ya que destaca ciertas cualidades que son propias de la esencia del ser.

Google Forms

Es un software de administración de encuestas gratuita orientado a la web.

6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

Este proyecto de intervención educativa (PIE) se han planteado con una duración de 8 meses para elaborar las cinco etapas de la metodología propuesta para dar cumplimiento a los objetivos específicos como al objetivo general trazado.

Cronograma de actividades

Tabla 7 :*Cronograma de actividades*

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO							
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8
1	Etapa de Análisis	X	X						
2	Etapa de Diseño			X	X				
3	Etapa de Desarrollo				X	X			
4	Etapa de Implementación					X	X		
5	Etapa de Evaluación							X	X

Fuente: Elaboración propia.

6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

La Fundación Universitaria Los Libertadores brinda unas líneas de investigación, para este caso determinado se tomará la línea de ambiente virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación que permite desarrollar de forma idónea y concreta la formación de sus estudiantes porque “concibe la educación como un asunto complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento, de la evaluación para identificar logros y oportunidades” en el proceso de formación integral de sus estudiantes (Los Libertadores, s.f.), además de concretar espacios

virtuales para el aprendizaje de los individuos mediante las TIC y demás herramienta que permiten la innovación en cualquier ámbito de la educación.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales)

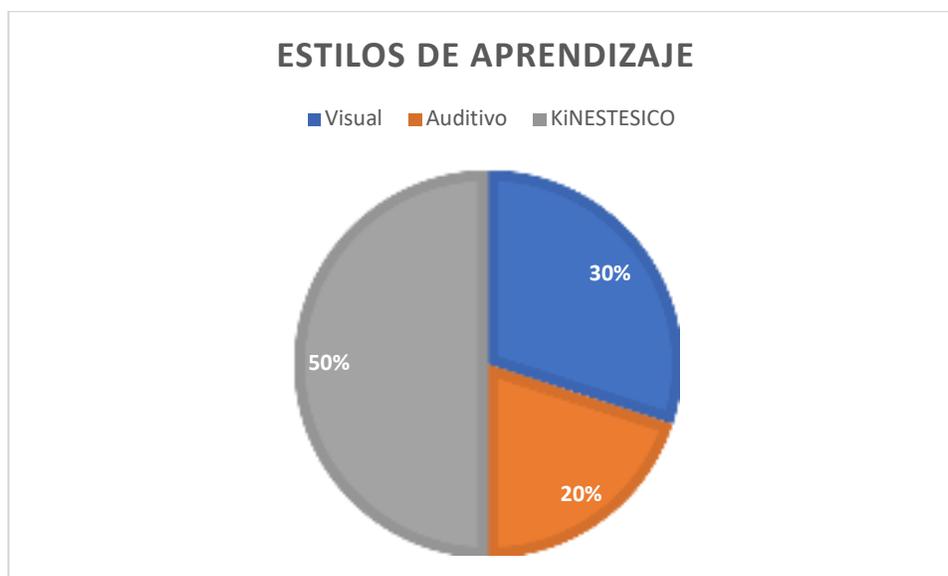
Resultados Preliminares

Tabla 8: *Resultado del test PsicoActiva*

Deportista (D)	Test PsicoActiva Estilo de aprendizaje
D1	Auditivo
D2	Kinestésico
D3	Kinestésico
D4	Visual
D5	Visual
D6	Auditivo
D7	Kinestésico
D8	Auditivo
D9	Kinestésico
D10	Auditivo
D11	Visual
D12	Visual
D13	Kinestésico
D14	Kinestésico
D15	Kinestésico
D16	Visual
D17	Kinestésico
D18	Kinestésico
D19	Visual
D20	Kinestésico

Fuente: Elaboración propia.

Figura 17: *Resultado del test PsicoActiva*



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla anterior se puede observar como las deportistas creen que es su estilo de aprendizaje, ya en el gráfico se puede observar que la mitad de las deportistas aseguran su canal de percepción es el kinestésico 10 deportistas, el 30 % de las deportistas está asociada a un canal visual 6 deportistas y el restante 20 % a un canal auditivo 4 deportistas, teniendo en cuenta estos resultados previos se realizó el test de Vak.

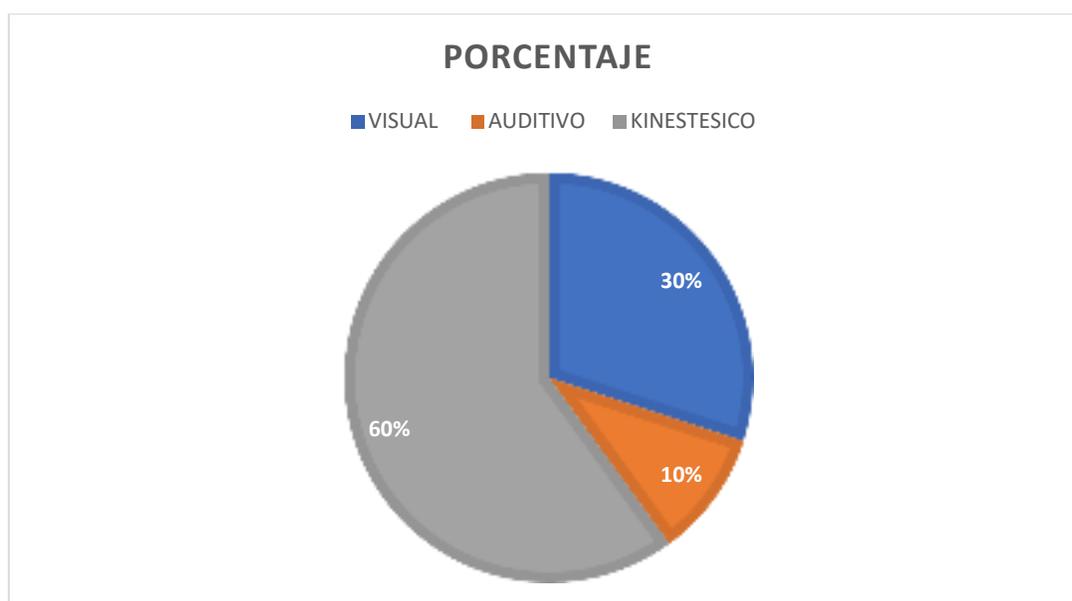
Tabla 9: Comparación resultados entre el test y la encuesta

Deportista (D)	Test PsicoActiva Estilo de aprendizaje	Resultado encuesta
D1	Auditivo	Kinestésico
D2	Kinestésico	Kinestésico
D3	Kinestésico	Kinestésico
D4	Visual	Visual
D5	Visual	Visual
D6	Auditivo	Auditivo
D7	Kinestésico	Kinestésico
D8	Auditivo	Auditivo
D9	Kinestésico	Kinestésico
D10	Auditivo	Kinestésico
D11	Visual	Visual

D12	Visual	Visual
D13	Kinestésico	Kinestésico
D14	Kinestésico	Kinestésico
D15	Kinestésico	Kinestésico
D16	Visual	Visual
D17	Kinestésico	Kinestésico
D18	Kinestésico	Kinestésico
D19	Visual	Visual
D20	Kinestésico	Kinestésico

Fuente: Elaboración propia.

Figura 18: Comparación resultados entre el test y la encuesta



Fuente: Elaboración propia.

En cuantos a los resultados encontrados se puede observar una variación de 10 % entre el canal de percepción kinestésico de 10 a 12 deportistas y auditivo de 4 a 2 deportistas, la mayoría de la población para este ejercicio presento un estilo de aprendizaje en específico. En su mayoría teniendo una inclinación por el estilo kinestésico el de mayor presencia con un 60%, seguido de la

visual con un 30% y del estilo auditivo con un 10%. Una vez terminado el test se procedió a realizar los ejercicios de fundamento del voleibol anteriormente mencionados, pero agrupando a los deportistas según su canal de precepción, con la finalidad de averiguar si se produjo una mejora en el aprendizaje en un entorno común.

8. Conclusiones y recomendaciones

Los deportistas del club Efravoley poseen habilidades y destrezas en el voleibol únicas que les permite un rendimiento a un nivel acorde a las exigencias propias de este deporte de alto rendimiento y con características que le hace un deporte de constante preparación para el perfeccionamiento de su técnica y táctica; teniendo en cuenta los objetivos específicos formulados para el presente trabajo de investigación podemos resaltar que para los deportistas el estilo de aprendizaje dominantes es el kinestésico ya que este plantea mejorar las actividades y ejercicios presenciales encaminadas en un aprendizaje de experiencia en donde ejecute cada paso y fundamento del voleibol, para los deportistas de estilo de aprendizaje visual se presentara videos de entrenamientos y juegos del voleibol además de imágenes y presentaciones que permitan complementar su aprendizaje y para los deportista de estilo de aprendizaje auditivo se planteará actividades como podcast y lecturas del voleibol.

Mediante la aplicación de los múltiples instrumentos como el test de VAK permitió agrupar a los deportistas según los canales de aprendizaje obtenidos en el cuestionario, con la finalidad de adaptar la metodología de trabajo a cada grupo, facilitando la comprensión de la información compartida por el entrenador. También le da la oportunidad al club Efravoley de mejorar el aprendizaje de los deportistas en un entorno común, teniendo en cuenta el objetivo de no criticar la enseñanza tradicional sino el adaptar las facultades mentales y motoras de cada individuo sin importar su situación actual y ambiente socioeconómico, lo que afirma que es posible mediante una análisis previo determinar los estilos de aprendizaje propios de un jugador como material de apoyo para enfocar las clases dirigidas y lograr mayor rendimiento dentro de la cancha de juego.

9. Referencias bibliográficas

Abril Gonzales, C. A., & Acosta Tique, E. L. (2015). Aplicación de las TIC como herramienta didáctica para la enseñanza- aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del Colegio Nydia Quintero de Turbay I.E.D. *Aplicación de las TIC como herramienta didáctica para la enseñanza- aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del Colegio Nydia Quintero de Turbay I.E.D.* BOGOTÁ D.C.: UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA.

Anchico Niño, G. (2018). El software educativo aprende con Erika, en los procesos de aprendizaje de las cuatro operaciones básicas del área de matemáticas, en los estudiantes del grado 3 de la Institución Educativa Agropecuaria Rio Sanquianga del Municipio de Olaya Herrea Nariño. Nariño, Olaya Herrera: UNIVERSIDAD SANTO TOMAS.

Ever Jairo Hernández López. (Agosto de 2014). "Impacto y mejora del software educativo y multimedia (enciclomedia) en la educación primaria en el municipio de Texcaltitlán. *"Impacto y mejora del software educativo y multimedia (enciclomedia) en la educación primaria en el municipio de Texcaltitlán.* TOLUCA, MÉXICO: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO.

Gavilanes, M. Á. (2017). Software de autor y estilos de aprendizaje. *revistas.ucm*, vol. 16 105-116.

Los Libertadores, F. U. (s.f.). *Fundación Universitaria Los Libertadores*. Obtenido de <https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>

Martínez, W., Granados, E., & Pérez, F. (Mayo de 2015). Software educativo ludo-pedagógico para solucionar problemas en la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar con estudiantes del grado tercer de la Institución Educativa Técnica La Integrada Sede Barrio Nuevo. San Pablo, Bolívar, Colombia: FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES.

Maureira Cid, F., & Flores Ferro, E. (2017). Efectos del ejercicio físico sobre la atención: una revisión de los últimos años. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM.*, 73-82.

Sampieri, R. H. (2000). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México : Interamericana Editores .

Sanchez, J. ((2016)). *Nuevas tecnologías de la información y comunicación*. Chile: Universidad de Chile.

Santos Pérez, U., & Núñez Gúzman, E. (2018). El Software "lectoescritura interactiva 1" como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero, sedes Educativas El Temblón y Platanillo. *El Software "lectoescritura interactiva 1" como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero, sedes Educativas El Temblón y Platanillo*. Florencia, La Montañita, Caquetá: UNIVERSIDAD DEL CAUCA.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Capítulo 9 Recolección de datos cuantitativos. R. *Hernández Sampieri, Metodología de la investigación*.

