

Aula virtual para el desarrollo de las competencias específicas para el área de Educación Física,
Recreación y Deportes en el grado séptimo la IE Álvaro Gómez Hurtado jornada tarde.

MIGUEL IGNACIO ROJAS GUATAMA
Lic. Educación Física, Recreación y Deportes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE RED
MODALIDAD VIRTUAL
BOGOTÁ, D.C.
2018

Aula virtual para el desarrollo de las competencias específicas para el área de Educación Física,
Recreación y Deportes en el grado séptimo la IE Álvaro Gómez Hurtado jornada tarde.

MIGUEL IGNACIO ROJAS GUATAMA
Lic. Educación Física, Recreación y Deportes

Trabajo de grado presentado para optar al Título de
Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Asesor
Efraín Alonso Nocua Sarmiento
Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE RED
MODALIDAD VIRTUAL
BOGOTÁ, D.C.
2018

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	7
Abstract.....	8
Capítulo 1. Problema	9
1.1 Planteamiento del problema.....	9
1.2 Formulación del problema	15
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo general.....	15
1.3.2 Objetivos específicos	15
1.4 Justificación	16
Capítulo 2. Marco referencial	19
2.1 Antecedentes investigativos.....	19
2.1.1 Internacionales	19
2.1.2 Nacionales.....	28
2.1.3 Locales o regionales.....	31
2.2 Marco contextual	34
2.3 Marco teórico	37
2.3.1 Concepción de Ser Humano.....	37
2.3.2 Definición de Educación Física	37
2.3.3 Definición de Competencia.....	38
2.3.4 Competencias específicas del área de educación física	40
2.3.5 Modelo pedagógico.....	41
2.3.6 Educación mediada por TIC	41
2.3.7 TIC y estándares de competencia en Educación Física	43
2.4 Marco tecnológico	45
2.5 Marco legal	47
Capítulo 3. Diseño metodológico	49
3.1 Tipo de investigación.....	49

3.2 Población y muestra.....	50
3.3 Instrumentos.....	51
3.3.1 Instrumentos de diagnóstico	51
3.3.2 Instrumentos de seguimiento	53
3.3.3 Instrumentos de evaluación.....	53
3.4 Análisis de resultados	55
3.5 Diagnóstico	55
Capítulo 4. Propuesta	57
4.1 Título de la propuesta.....	57
4.2 Descripción	57
4.3 Objetivo.....	58
4.4 Justificación	58
4.5 Estrategia y actividades.....	59
4.5.1 Metodología a usarse	60
4.5.2 Actividades	61
4.6 Contenidos	63
4.7 Personas responsables.....	66
4.8 Beneficiarios	66
4.9 Recursos.....	67
4.10 Evaluación y seguimiento.....	69
Capítulo 5 Conclusiones	72
5.1 Conclusiones.....	72
5.2 Recomendaciones	73
Lista de referencias	74
Anexos	76

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Competencias específicas para el área de Educación Física, Recreación y Deportes. ..	40
Tabla 2. Las nuevas alfabetizaciones que exige la sociedad de la información	43
Tabla 3. Estándares básicos de competencia para grado séptimo	44
Tabla 4. Referentes legales y otros que sustentan la importancia de realizar el proyecto que se ha planteado.	47
Tabla 5. Descripción de instrumento propuesto para el diagnóstico	52
Tabla 6. Aspectos considerados en la Rúbrica de evaluación de un AVA	54
Tabla 7. Estándares básicos de competencia elegidos para trabajar en AVA.....	63
Tabla 8. Contenidos temáticos e indicadores de logro correspondientes a cada estándares básicos de competencia elegidos para trabajar en AVA.....	64
Tabla 9. Relación de software y aplicaciones en la nube que se requerirá para el desarrollo de la propuesta	69
Tabla 10. Fases de proyecto general, momentos de la aplicación de la estrategia TIC e instrumentos para evaluación y seguimiento.	70

Lista de gráficas

	Pág.
Gráfica 1. Mapa de ubicación de la IED Álvaro Gómez Hurtado (Sede A).....	36
Gráfica 2. Distribución actual por género del grado séptimo	50
Gráfica 3. Pantalla del panel principal de Schoology	68

Resumen

La educación física casi siempre ha tenido como ambiente de aprendizaje el patio de recreo, que en muchas instituciones educativas es la misma zona demarcada para la práctica regular de la actividad física, la deportiva y la recreativa. Su aporte formativo involucra el desarrollo de competencias específicas para las cuales en su componente del saber-hacer es evidente el impacto en los y las estudiantes, no ocurre así con otros aspectos de estas competencias como el saber-saber. El desarrollo del aspecto cognitivo de dichas competencias se ve relegado a un segundo plano justamente por no existir un ambiente propicio para otros desarrollos que no siempre pueden ser abordados usando como mediador el movimiento corporal. Por ello se plantea esta propuesta de intervención educativa con el objetivo de indagar acerca de cómo las TIC podrían facilitar la implementación de una alternativa didáctica que permita el desarrollo del componente cognitivo (saber-saber) de las competencias específicas de la educación física, en los y las estudiantes de la institución educativa Álvaro Gómez Hurtado.

Para lograrlo se diseñará e implementará un aula virtual usando la LMS Schoology, la cual servirá de soporte tecnológico a la metodología de aula invertida (Flipped Classroom). Durante 8 semanas se trabajarán seis estándares de competencia que se han propuesto para este grado y que se corresponden a la competencia expresiva corporal; competencia axiológica corporal; y competencia motriz. Se espera observar el resultado de la intervención y constatar así los beneficios que puede traer el integrar las TIC a esta área disciplinar. Se trabajará en el marco del paradigma cualitativo y el tipo de investigación cuasi experimental, con diseño de grupo control con pre test y pos test.

Palabras claves: TIC, aula virtual, competencia, clase invertida

Abstract

Physical education has usually have a playground as a learning environment, which in many educational institutions is the same zone used for regular physical activities, sports and recreation. Its formative contribution involves the development of specific skills for which in its component know-how is evident impact on the students, not the case with other aspects of these skills and know-know. The development of cognitive aspect of such powers is relegated to a second plane just not exist an environment for further development which can not always be addressed using mediating body movement. Therefore, this educational intervention proposal arises in order to inquire about how ICT could facilitate the implementation of an educational alternative that allows the development of cognitive component (knowledge-knowledge) of the specific physical education competences of the students of the Alvaro Gomez Hurtado educational institution.

To achieve this, a virtual classroom will be designed using the LMS Schoology, which will work as a technical support to the flipped classroom. During 8 weeks, six standard competences have been proposed to this degree and that correspond to the expressive body competence; body axiological competence; and motor competence. It is expected to see the result of the intervention and thus confirm the benefits ICT can bring to integrate this subject area. It will work under the qualitative paradigm and type of quasi experimental research, control design with pretest and post test group.

Keywords: ICT, virtual classroom, competence, Flipped Clasroom

Capítulo 1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Existe un marcado interés desde el ámbito internacional promovido por instituciones tan importantes como la Unesco, en cuanto a definir y promover una serie de orientaciones y recomendaciones pedagógicas y curriculares para que en las diferentes naciones del mundo se le preste mucha más atención a la educación física (E.F.) puesto que se reconoce que su importancia radica en la posibilidad de que los niños, niñas y jóvenes reciban una alfabetización física que les permita a lo largo de su proceso de formación en la escuela el desarrollar las habilidades y conocimientos que necesitará para procurar mantener una calidad de vida saludable a lo largo de su ciclo vital, aprovechando las diversas oportunidades que hoy por hoy existen a nivel mundial y contribuyendo de forma importante a superar los grandes problemas de salud por inactividad física (sedentarismo, sobrepeso, obesidad, entre otras), que ya se observan con una fuerte tendencia a crecer (McLennan y Thompson, 2015).

De otra parte, Colombia desde el año 2000 viene modificando la perspectiva que respecto de la educación física se había mantenido en épocas anteriores. Los lineamientos para el área formulados en el año 2000 por el ministerio de educación nacional (MEN) así lo demuestran cuando plantean la necesidad de considerarla desde una perspectiva integral, en cuanto que le permite a la escuela contribuir en el desarrollo de la persona en sus diferentes dimensiones: la cognitiva, la comunicativa, la ética, la estética, la corporal y la lúdica.

En este mismo documento ya se plantea la necesidad de ampliar la mirada respecto de los procesos de formación para esta área en particular, y se expresa que la formación por competencias ha de ser uno de los lineamientos centrales a ser considerados en los diferentes procesos curriculares que las instituciones educativas pueden llevar a cabo de forma autónoma.

Así entonces, se precisa que la competencia praxeológica implica hacer referencia a la acción motriz; la cual a su vez puede ser entendida como la posibilidad que tiene el ser humano de actuar desde su corporeidad para dar respuestas asertivas a las exigencias que las diversas situaciones de su entorno vital le plantea.

La praxeología le precisa a la educación física su carácter específico que la diferencia de las demás áreas de formación que de acuerdo a la ley 115 deben estar consideradas e incluidas en las mallas curriculares de las instituciones educativas públicas y privadas del territorio colombiano. Así entonces el lineamiento pedagógico y curricular para el área de educación física (MEN, 2000) precisa que:

Desde este punto de vista, se puede considerar que los dominios de la competencia praxeológica corresponden a los campos de contenido de los procesos de la educación física: los referidos al conocimiento, desarrollo, dominio, expresión y valoración del cuerpo; los referidos a la formación técnica individual y de grupo de las diferentes prácticas culturales; los referidos a la relación con el medio ambiente y los referidos a las implicaciones socioculturales de la actividad física, usos, organización y producción(p.48).

Así entonces, considerando la perspectiva que nos plantea la competencia praxeológica, es posible interpretar los diferentes fundamentos epistemológicos en los que se basan algunas de las prácticas pedagógicas que se realizan en los contextos escolares de algunas instituciones educativas de carácter público en la ciudad de Bogotá, tal es el caso de la IE Álvaro Gómez Hurtado, regulada por la Secretaría de Educación del Distrito (SED). La institución presta el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, en jornada mañana y tarde, en sus cuatro sedes. Cuenta con un grupo de docentes licenciados en Educación Física, Recreación y deportes, al menos para tres de sus cuatro sedes. A pesar de contar con un equipo de siete docentes para el área de educación física, distribuidos en las diferentes sedes y jornadas, no es posible que se entable un diálogo pedagógico continuo que permita revisar, discutir, evaluar y ajustar el plan de área periódicamente, para que apunte a

aportar a la atención de las necesidades existentes en esta comunidad. Tanto así que en lo transcurrido de este año 2018, apenas en enero se tuvo la oportunidad de reunir el área y revisar de manera general, pero no sistemática el plan de educación física existente para la institución escolar. El actual plan de área contempla varios elementos importantes que lo acercan a la expectativa del MEN en cuanto a la propuesta de trabajar por competencias, específicamente la competencia praxeológica; sin embargo, es evidente que la implementación presenta deficiencias, que podrían estar ocasionando que como área se estuviese más cerca de esa antigua mirada en la que la educación física estaba mucho más centrada en la práctica por la práctica; perspectiva que hoy por hoy se aleja de una forma importante de lo previsto por organizaciones internacionales como la Unesco, la Federación Internacional de Educación Física (FIEP) y la Organización Mundial de la Salud.

Ahora bien, en las sede A, jornada tarde se ha evidenciado que existen una serie de condiciones ajenas al área, y otras que desde dentro de la misma, podrían estar contribuyendo a ocasionar que la educación física en la institución sea percibida por la comunidad educativa desde una perspectiva equivocada, desde una razón instrumental, en la que como ya se mencionó prevalece la práctica por la práctica. ¿Cuáles son las evidencias de ello?. Se plantea a continuación una revisión de diversas situaciones percibidas que a la luz de la guía N° 34 del MEN y específicamente del área de gestión académica, sus procesos y componentes pueden contribuir a precisar mucho más la inquietud investigativa que motiva este trabajo:

Proceso: Diseño pedagógico (curricular). El plan de área de EF para la IE Álvaro Gómez Hurtado no contempla NÚCLEOS TEMÁTICOS claros que evidencien una estructura conceptual a desarrollarse durante los diferentes grados.

Aunque el área cuenta con un espacio de reunión formal, dispuesto en el horario académico del que participan únicamente los docentes de cada jornada; carece de un espacio de reunión institucional en donde al menos una vez al mes los docentes del área se reúnan de forma conjunta.

En el plan de área se prevé que exista un aporte desde la EF que permita que ella se articule con los EJES TRANSVERSALES INSTITUCIONALES: 1) Comunicación y Medios; 2) CAT (Colegios Amigos del Turismo); 3) Ética y Formación Ciudadana y 4) Tecnología, Sociedad y Ambiente. Sin embargo no es muy claro cuáles son las estrategias pedagógicas que permitirían que el área de E.F. lograra dicha articulación.

Falta claridad respecto de cómo **las competencias específicas del área de E.F.** pueden aportar al desarrollo de las **competencias básicas**. Sencillamente no existe una **mallla curricular articulada** que permita encontrar puntos comunes con otras áreas para entablar ahora un dialogo interdisciplinar.

En el PEI se tiene establecido que administrativamente se trabaja por CICLOS DE FORMACIÓN pero en la práctica se sigue funcionando por GRADOS y ASIGNATURAS entre las cuales poca o ninguna interrelación curricular existe.

Proceso: Prácticas pedagógicas. Prevalece el aspecto “motriz” enfocado a lo “deportivo” en las clases de Educación Física. Las clases de EF se limitan al desarrollo de habilidades motrices, deportivas y algunas capacidades físicas que son medidas a través de pruebas y tests, durante los diferentes periodos.

Algunos colegas del área dejan tareas “teóricas” que resultan poco o nada significativas, se usan esporádicamente cuadernos los cuales muchas veces ni siquiera son evaluados por el

profesor. Otros sencillamente NO dejan tareas teóricas o tareas para la casa; pues consideran que esto es perder el tiempo y lo mejor es lo que el estudiante pueda hacer en clase y con eso basta.

Se evidencian intentos de algunos docentes del área de introducir en sus clases otros aspectos de índole conceptual, aunque sin mayor arraigo en el proceso pues son esporádicos dichos intentos.

El área de E.F. tiene ocho tabletas que fueron dadas por el gobierno pero se tienen archivadas por algunos profesores del área y su uso en general es desconocido, al menos en la jornada tarde.

Proceso: Gestión de aula. El área de Educación Física NO cuenta con un salón oficialmente asignado, pues se parte de la base que esta área "no necesita de teoría"; además, que su escenario natural es el patio. Es así que las opciones de hacer uso de cualquier otro recurso tecnológico, cualquier otro medio didáctico (televisor, video beam, computadores, entre otros) es muy restringido.

Otro asunto es el patio, que casi nunca se encuentra completamente disponible para el desarrollo de las clases. Algunos de los demás docentes de otras áreas, dejan salir a los estudiantes antes de tiempo, o no hacen clase, o no vienen por una u otra razón lo cual genera que muchos de los y las estudiantes se paseen de un lado a otro por cualquiera de los espacios de trabajo del área. El asunto claro es que se entorpece el normal desarrollo de la clase de educación física.

Si llueve cada docente del área debe ir a buscar por cuenta propia un salón donde poder trabajar pues no hay en el horario tal previsión. Si no lo encuentra los y las estudiantes deben ocupar algún pasillo o escaleras para no mojarse y esperar que escampe.

Proceso: Seguimiento académico. Para el área no existe un componente evaluativo escrito / teórico en el plan de área.

En otros componentes de otros procesos que corresponden a otras áreas de gestión se puede percibir que:

Docentes y administrativos. Existe una percepción hacia el área equivocada por parte de algunos docentes de otras áreas que se evidencian en frases como: “Ustedes se la pasan es jugando”, “Ustedes para que tienen tinta de marcador si no tienen tablero”.

Si faltan docentes en el horario regular de clases, se ha tomado como costumbre (o ya es tradición ¿?) por parte de las directivas (coordinadores y rectoría) que sean los docentes del área de educación física los que "cubran" dichos espacios para no dejar a los estudiantes solos o solas.

Si se dañan los equipos de los dos escenarios deportivos con los que la institución cuenta, no es fácil que se resuelvan con rapidez y diligencia dichas averías, que en la práctica ocasionan y entorpecen, por ejemplo el adecuado desarrollo de las clases y del proyecto transversal de TIEMPO LIBRE a cargo del área de E.F.

Estudiantes y padres de familia. Para los niños y niñas la clase de EF debe ser “práctica” y no tener requerimientos de tipo "teórico".

Para algunos padres / madres de familia el estudiante no debería perder Educación Física, pues como ya varios padres / madres lo han afirmado: "es una asignatura tan fácil y el niño o niña es tan buen "deportista", que no entiendo porque razón ha perdido con usted profe..." o "profesor pero es que él (o ella) siempre asiste y trae su uniforme...no entiendo porque pierde entonces"

A grandes rasgos el anterior panorama es el que se evidencia en la IE ÁLVARO GOMEZ HURTADO y es el que permite entonces plantear la siguiente inquietud investigativa que se

traduce en esta afirmación y que será entonces el eje de interés en la propuesta de intervención didáctica que se desarrollará en el capítulo correspondiente de este proyecto:

La Educación Física, en la sede A, jornada tarde de la IE Álvaro Gómez Hurtado se ha centrado en el desarrollo del SABER CÓMO de LAS COMPETENCIAS ESPECIFICAS para el área, desatendiendo El SABER QUÉ y el SABER PARA QUÉ de las mismas.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera las TIC pueden facilitar la implementación de una alternativa didáctica que permita el desarrollo del componente cognitivo (SABER) de las competencias específicas de la educación física, en los y las estudiantes del grado séptimo, jornada tarde de la IE Álvaro Gómez Hurtado?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un AVA que permita a los estudiantes de grado séptimo, jornada tarde, de la IE Álvaro Gómez Hurtado, sede A, complementar el desarrollo de las competencias específicas definidas para el área de educación física.

1.3.2 Objetivos específicos

Implementar una propuesta de aula invertida mediada por las TIC para el área de educación física dirigida a las y los jóvenes del grado séptimo, jornada tarde de la IE Álvaro Gómez Hurtado, sede A.

Diseñar e implementar didácticamente un AVA para el área de educación física que permita la interacción con los y las estudiantes de grado séptimo, jornada tarde de la IE Álvaro Gómez Hurtado.

Diseñar y construir una propuesta didáctica que apoyada en OVAs posibilite el desarrollo del componente cognitivo de las competencias específicas para el área de educación física definidas por los lineamientos del MEN para el grado séptimo, jornada tarde de la IE Álvaro Gómez Hurtado.

Sistematizar los resultados de la experiencia didáctica desarrollada para presentarla a consejo académico y directivo de la IE Álvaro Gómez Hurtado buscando su inclusión formal como una estrategia TIC para articular el área de E.F. en los diferentes niveles educativos con los ejes institucionales transversales: Comunicación y Medios, además el de Tecnología, Sociedad y Ambiente.

1.4 Justificación

Este proyecto de intervención pedagógica resulta relevante en la medida que le ofrece de forma específica y particular al área de educación física, recreación y deportes de la institución educativa Álvaro Gómez Hurtado la posibilidad de construir una propuesta didáctica y pedagógica para complementar la práctica de los docentes del área, lo cual sin lugar a duda resulta benéfico, en un primer momento, para los niños, niñas y jóvenes del grado séptimo en la jornada tarde; lo cual no significa que luego se pueda ampliar paulatinamente a todos los niveles y sedes que conforman esta institución. Dicha posibilidad se soporta en la pertinencia y viabilidad que se observa el proyecto puede tener desde varios aspectos que a continuación se exponen:

Desde lo institucional: Resulta pertinente en la medida que la institución educativa le ha

apostado a la formación por competencias en su propuesta pedagógico – curricular, así que el hecho de que el proyecto le apunte a complementar el desarrollo de las competencias específicas para el área de educación física es un aspecto relevante a nivel institucional. De otra parte, uno de los ejes transversales que institucionalmente se tiene, **Tecnología, Sociedad y Ambiente**, prevé que las áreas logren generar procesos de articulación con dicho eje. El proyecto aporta a dicho proceso de articulación con el mismo, en la medida que plantea el reto de innovar haciendo uso de las TIC para mejorar la práctica pedagógica del área, esto liderado como iniciativa de uno de los docentes del grupo de educadores físicos.

Desde lo disciplinar: Se plantea para el área de E.F. el reto de enriquecer su práctica pedagógica desarrollando por parte de sus integrantes las cinco Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente previstas por el MEN: Competencia tecnológica, comunicativa, pedagógica, investigativa y de gestión; en sus tres niveles de gestión: Explorador, integrador, innovador.

Desde lo metodológico: también resulta relevante el aporte que el proyecto puede hacer específicamente a superar de una forma creativa el problema que se tiene en el área actualmente en relación al cómo gestionar ese componente del SABER QUE de las competencias específicas para el área de educación física: **la competencia motriz, la competencia expresiva corporal y la competencia axiológica corporal**. En este sentido es muy pertinente el diseñar e implementar un AVA que permita en conjunto con una serie de recursos TIC, entre ellos los OVAs, el trabajar desde una estrategia didáctica como la que permite la metodología de AULA INVERTIDA o FLIPPED CLASSROOM (FC)

Desde lo tecnológico: Se plantea que el proyecto de intervención se configure a su vez como una estrategia para orientar de una manera apropiada el uso de diferentes recursos TIC con los que

las y los estudiantes interactúan cotidianamente, dentro y fuera de la institución.

Además, se hará uso de una plataforma LMS gratuita para trabajar como lo es SCHOOLGY que resulta bastante fácil de administrar y usar. En ella es fácil el integrar otras aplicaciones externas que en el diseño del proyecto de intervención, resultan claves; tal es el caso de varias aplicaciones de GOOGLE que son gratuitas y muy intuitivas en su uso.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

A continuación se presentan algunas investigaciones que permitirán observar resultados que se encuentran relacionados con varios de los aspectos que este proyecto de intervención prevé abordar.

2.1.1 Internacionales

Según Ambrós, y Foguet, (2012) en su trabajo titulado **“Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico.”**, donde se establece como objetivo el mostrar los resultados positivos hacia la autonomía y motivación del alumno que pueden generar en la educación física las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento el cual se da en respuesta al problema que se le plantea al área de Educación Física en cuánto al como esta área disciplinar no puede permitirse quedar relegada de los avances que las TAC han posibilitado en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por ello se plantearon la pregunta ¿Cómo se pueden trabajar las TAC desde el área de Educación Física?

Los autores refieren un diseño metodológico basado en métodos mixtos, en el cual previeron hacer uso de diferentes instrumentos para recopilar la información que la experiencia les posibilitó, realizando el análisis de integración de datos que obtuvieron a partir de cinco tipos diferentes de instrumentos: entrevista, observación, diario, escala de likert, y cuestionario.

Los resultados obtenidos tienen relevancia favorable hacia el uso de las TAC en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la medida que lograron corroborar planteamientos ya hallados por otros autores sobre el uso de las WebQuest, que fue la estrategia didáctica implementada por ellos.

El llamado de atención entonces es al diseño adecuado de actividades de aprendizaje significativas y las correspondientes ayudas didácticas que el docente debería aportar para revisar, transformar, enriquecer y ampliar sus conocimientos. Aún más, ratifican la responsabilidad que tienen la escuela y los docentes en cuanto al uso de las TAC como parte de los procesos de transformación social y ciudadana y su evidente incidencia positiva en la mejora de la educación y la calidad de la enseñanza.

Para el presente ejercicio es de interés este estudio pues permite evidenciar el valor pedagógico que una estrategia didáctica innovadora mediada por las TIC puede tener, para trabajar las competencias específicas de la E.F., las competencias informáticas e informacionales y el pensamiento crítico, al tiempo que obligan al docente a asumir el reto de entender las necesidades y solicitudes que los y las estudiantes de esta época le hacen al área para actualizar su discurso y didácticas de trabajo.

Ahora bien, en esa misma línea de interés García., Castro y Morales (2015) en su trabajo titulado **“Las flipped classroom a través del smartphone: efectos de su experimentación en educación física secundaria”**, donde se establece como objetivo el experimentar las Flipped Classroom en contexto educativo de Educación Física Secundaria, analizar los efectos de su implantación en el rendimiento académico, tiempo de compromiso motor, entre otras y comprobar la factibilidad de esta metodología basada en las TIC a nivel de aulas de secundaria, el cual se da en respuesta al problema que matizan en dos aspectos: el primero, relacionado con los y las estudiantes; y el cómo en un alto porcentaje la internet y otros recursos TIC son usados para mantener una vida social virtual y diversión, desaprovechándose en otros procesos formativos en la escuela. El segundo, relacionado con los docentes en los que se evidencian al menos dos posturas frente al uso de las TIC como un componente más del trabajo didáctico realizado: una que simplemente ve en las

TIC el apoyo para hacer lo de siempre un poco mejor, y la otra que encuentra en ellas el instrumento para innovar.

El estudio que realizaron estos autores se caracterizó por un diseño de tipo cuasiexperimental, de tipo dos muestras con postest, evaluando ambos grupos. Su trabajo uso técnicas cualitativas y cuantitativas para la recolección de información durante las tres fases que comprendió la investigación: Aplicación de cuestionario TIC; trabajo de campo y análisis de la información recogida. Los resultados obtenidos presentaron diferencias significativas en el rendimiento académico y en la percepción de utilidad de las TIC, lo que permite concluir que el uso de las F.C. tiene efectos positivos en clase de Educación Física principalmente porque respeta el ritmo de aprendizaje del alumnado. Los autores encuentran, a partir de los resultados de su estudio y del encontrado en al menos 12 publicaciones, que el uso de las F.C. es un factor importante para mejorar el rendimiento.

Esta investigación resulta de interés para este ejercicio pues presenta varios elementos que pueden servir de referencia:

- 1) Su trabajo uso técnicas cualitativas y cuantitativas para la recolección de información durante las tres fases que comprendió su trabajo: Aplicación de cuestionario TIC; trabajo de campo y análisis de la información recogida, presentan un muy buen ejemplo de cómo tratar la información recogida.
- 2) La intervención educativa se realizó en un lapso de tiempo más bien corto: cuatro sesiones con el grupo experimental y otras cuatro con el grupo de control.
- 3) Para usar la metodología de F.C. se hace necesario un entorno e-learning apropiado, en el caso de ellos lo hicieron con la LMS EDMODO, en el proyecto se hará con SCHOLOGY.
- 4) Plantean la medición de cuatro variables dependientes, que son las que esperan se modifiquen a partir de la manipulación de la variable independiente que sería la implementación de la

estrategia F.C. y mencionan cuales fueron los instrumentos que usaron para la medición de cada una de ellas; las variables dependientes fueron: **Conocimiento de las TIC** (Ordenador y smartphone)(cuestionario sobre usos y acceso a las TIC), **tiempo de compromiso motor** (técnica observacional), **rendimiento académico**(prueba objetiva de 10 preguntas), la **percepción del esfuerzo**(ficha de registro).

- 5) Se explica la forma como fue implementada la propuesta metodológica. Algo interesante es que la intervención no fue tan compleja en el sentido de hacer uso de demasiados recursos TIC, apenas usaron vídeo y la LMS EDMODO, y algunos formularios de GOOGLE DOCS.
- 6) En relación al efecto de las F.C. en las variables dependientes, el estudio pudo determinar que se producen diferencias significativas en dos de las cinco variables dependientes (Rendimiento, Percepción del Esfuerzo, Satisfacción, Utilidad del contenido, Utilidad de las TIC). Dichas variables en donde se evidencian cambios significativos, fueron rendimiento y utilidad de las TIC.

Un tercer trabajo que se presenta en clave de proyecto de intervención es el que plantea Buzón (2005) en su trabajo titulado “**La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias**”, donde se establece como objetivo el promover y potenciar la integración de recursos digitales en red en contextos de aula en colegios, a través de desarrollos curriculares específicos para el nivel de secundaria en el área de educación física; el cual se da en respuesta al problema que la autora establece ante la baja posibilidad de realizar una formación personalizada con los y las estudiantes, lo cual también implica bajo o ningún tipo de seguimiento en cuanto sus progresos, sumado a esto la falta de tiempo y de espacios apropiados para promover procesos de aprendizaje cooperativo. Aunque la autora no refiere con especificidad la metodología que ha abordado, en tanto que su propuesta es de intervención didáctica, planteada en términos de la segunda versión de un curso formulado interdisciplinariamente por los

equipos de investigación: **“Investigación, Evaluación y Tecnología Educativa”**, en colaboración con el equipo de investigación: **“Educación Física: Salud y Deporte”**, ambos pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla; quienes formularon un primer curso de formación para futuros docentes de educación física denominado **“Currículum, Educación Física y TIC”**, y la experiencia aquí presentada es la versión mejorada de dicho curso, al que ahora han denominado **“Innovación Curricular de la Educación Física en Base a e-learning”**, en donde parte de la estrategia didáctica consistió en formar tecnológicamente a estos futuros docentes para que ellos a su vez implementaran lo aprendido en los colegios en donde tenían la posibilidad de realizar sus prácticas pedagógicas diseñando para ello una unidad didáctica basada en competencias.

La experiencia que presenta la autora plantea como conclusiones relevantes de la misma:

- a) Lo fundamental en un modelo de enseñanza e-learning ha de estar en la interactividad de sus actores, entre profesores y estudiantes y de estudiantes entre sí y no solo en el soporte tecnológico que pueda tener.
- b) La resignificación de los roles (profesor y alumno) que se pudo constatar durante el desarrollo del proyecto de intervención. El profesor, preocupado por potenciar la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje, al tiempo que asesora y gestiona el ambiente de aprendizaje. Los estudiantes, con acceso a diversidad de materiales, siguiendo una ruta metodológica para su estudio y reelaboración conceptual que le permita construir su propio conocimiento de forma autónoma atendiendo a sus destrezas, conocimientos previos e intereses personales.
- c) La implementación curricular para el curso fue modular; módulos que eran independientes entre sí, pero los vinculaba el hecho de que estaban diseñados para contribuir al desarrollo de competencias profesionales, en este caso de los futuros docentes de E.F.

d) La experiencia de intervención plantea varios aspectos a los que debe contribuir el material que se diseñe para cursos virtuales: 1) que el alumno asimile los conocimientos que se le quiere transmitir; 2) que adopte una postura activa frente a los mismos que le permita procesarlos e integrarlos a sus conocimientos previos); 3) que le genere el deseo de buscar otras fuentes de información; 4) que los lleve a experimentar, a llevar a la práctica lo aprendido; 5) que les permita incentivar la creatividad y 6) desarrollar el pensamiento crítico y propositivo.

El anterior trabajo resulta de interés para este ejercicio en la medida que señala aspectos muy importantes para considerarlas en la propuesta de intervención:

1) La ratificación que hace la autora de la importancia de hacer uso de una LMS para lograr una base tecnológica fiable que permita la interacción entre docente – estudiantes y entre estudiantes y estudiantes, esto durante las diferentes fases del proceso de enseñanza – aprendizaje que ella plantea: planificación, implementación, desarrollo y evaluación.

2) La LMS también permite articular una diversidad importante de recursos TIC (textos, audio, video, herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas, de gestión de materiales de aprendizaje, para la gestión de las personas participantes, sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes entre otras) lo cual puede enriquecer y dinamizar la propuesta de trabajo a nivel individual y colectivo.

3) Las consideraciones que hace alrededor del uso y producción de materiales en la implementación curricular de su propuesta.

4) La perspectiva que plantea de formación por competencias: las Instrumentales, las Interpersonales y las Sistémicas haciendo uso de las TIC en un área como la Educación Física; que de alguna manera se podrían ver incluidas en este ejercicio de intervención que se está constituyendo.

El cuarto trabajo de referencia que se ha incluido es el propuesto por De Sousa y Mezzaroba (2012) en su trabajo titulado **“Como incorporar a mídia/TICs nas aulas de educação física: uma análise das proposições veiculadas na Revista Nova Escola”**, donde se establece como objetivo identificar y analizar la producción de la revista Nueva Escuela en relación a las publicaciones sobre el uso de las TIC en la Educación Física entre junio de 2009 y junio de 2010; el cual responde al problema de establecer cuáles son los tipos de mensajes que dicha revista está promoviendo en relación al uso de los medios de comunicación y la tecnología como recursos didácticos en las clases de educación física. Dicha publicación es entregada a las 220.000 escuelas en Brasil.

Los autores han referido que es un estudio de enfoque cualitativo, descriptivo-exploratorio que se basa en el análisis documental de siete informes que corresponden al periodo de un año, entre junio de 2009 y junio de 2010 divulgados por Nova Escola Magazine. Logrando como resultado el evidenciar que en un alto porcentaje los reportajes que fueron analizados en esta investigación se refieren al uso de las TIC en relación al área de E.F. de forma indirecta, y cuando se hace alusión a su uso, se plantea desde la perspectiva instrumental de las TIC, es decir, el uso que se puede hacer de las TIC como herramientas para la consulta, ilustración de situaciones de táctica / reglas deportivas o como medio para la apreciación de algunos deportes y técnicas corporales específicas, desconocidos por las y los estudiantes; sin embargo, nada se identifica sobre la posibilidad de incorporarlas, a la escuela, a la E.F. como un recurso didáctico desde el cual se puedan generar procesos de aprendizaje que incluso permitan que los y las estudiantes aprendan a pensar críticamente frente a la cantidad ingente de información que les llega a través de los medios de comunicación. También enfatizan en el cómo los medios masivos de comunicación hacen muchas veces referencia al docente de educación física de una forma

reduccionista y limitada, asociándolo regularmente al desarrollo de habilidades deportivas u otras tendencias vinculadas a la divulgación de estilos de vida saludable.

Sin embargo, todo lo hallado no es desfavorable, los investigadores encuentran un par de artículos en donde se aprecian algunas perspectivas mucho más propositivas. En el primero, se evidencia la necesidad de unir teoría y práctica en las clases de E.F., buscando tratar con los estudiantes temas relacionados con el estilo de vida saludable y su relación con la actividad física. En dicho ejercicio se plantea que el uso del internet ha de estar acompañado de un fuerte análisis de los productos mediáticos con los que los alumnos interactúen, en esta actividad la presencia y acompañamiento del docente es fundamental. En el segundo, se considera entonces la relevancia que tienen las TIC, en particular los medios en formato vídeo y fotografía para lograr que los estudiantes amplíen sus conocimientos, pero también para que analicen la información recopilada, incluso la de ellos mismos permitiendo entonces procesos de evaluación y sistematización de los saberes apropiados.

Este trabajo resulta de interés para este ejercicio ya que llama la atención en varios aspectos:

- 1) El colegio Álvaro Gómez Hurtado (AGH) establece en su PEI los temas de Comunicación, Ética y Formación Ciudadana y es justamente en esa dirección que los autores plantean que el reto para la escuela es ir más allá de la simple formación de sujetos activos en el contexto específico que las actividades educativas les puedan proponer; para nuestro caso las planteadas por el área de E.F., implica involucrar la vida cotidiana de los y las estudiantes. Insisten en términos de la comunicación acerca de la importancia de contextualizar los mensajes mediáticos que reciben los estudiantes ya que dichos mensajes además de contribuir a enriquecer los saberes previos de los y las estudiantes, también enseñan formas de comportamiento, de pensar y hasta de sentir, asuntos que no deberían ser descuidados en ningún contexto educativo.

2) Además, es pertinente recordar que la IE.. AGH tiene un énfasis centrado en la comunicación y medios, por ello resulta relevante esta investigación que pretende evidenciar el impacto que los medios de comunicación tiene sobre una comunidad; particularizando dicha perspectiva investigativa al área de E.F. y las posibilidades de desarrollar estrategias didácticas para la formación de los alumnos hacia la educación para los medios de comunicación, con los medios y en los medios de comunicación. Así entonces plantean los autores la obligación que tiene el área de E.F. de contribuir en el desarrollo de una nueva competencia en los niños, niñas y jóvenes, que les permita desde el campo disciplinar de la E.F. el mediar en el proceso de construcción de saberes sobre el movimiento que se sucede actualmente sin mayor orientación en la población estudiantil.

3) Sugieren con carácter de urgencia que el área de educación física siga mostrando su preocupación en cuanto al proponer actividades educativas haciendo uso de las TIC con una clara intención pedagógica de contribuir en la formación del pensamiento crítico de los y las estudiantes; inquietud referida al consumo que las y los estudiantes hacen de información recibida sobre deportes, calidad de vida y la salud, la actividad física y la estética y sobre los mega eventos deportivos.

4) Finalmente, sugieren la posibilidad de superar en el entorno escolar el simple consumo de material audiovisual para pasar a ser productores del mismo (prosumidores). El uso del vídeo más allá de la simple apreciación de una cultura deportiva (muchas veces desde una mirada ingenua), debería permitir ampliar la reflexión en los y las estudiantes ayudándoles a considerar las implicaciones culturales y los contextos en donde aquellas prácticas tienen lugar, pero a su vez el que puede ser apropiado como parte de sus imaginarios para movilizar y aportar en la

cultura corporal. Apreciación, análisis, evaluación y producción mediática son entonces las alternativas que posibilitan los medios audiovisuales.

2.1.2 Nacionales

Según Murcia y Jaramillo (2005) en su trabajo titulado **“Imaginarios del joven colombiano ante la clase de educación física”**, donde se establece como objetivo comprender los imaginarios que los y las jóvenes construyen sobre el área de Educación Física, el cual se da en respuesta al problema ¿Por qué a muchos jóvenes no les agradan las clases de educación física, y sin embargo mantienen la motivación por prácticas motricias que se salen de lo institucionalizado de los colegios? Los autores refieren que su diseño metodológico está fundamentado en un diseño emergente que denominan enfoque de complementariedad etnográfica. Dicho estudio fue realizado en conjunto por siete universidades y se trabajó con estudiantes de secundaria de los grados noveno, décimo y once; que a su vez provenían de diferentes colegios representativos de los estratos sociales 1 al 6. Dichos colegios estaban ubicados en las ciudades de Manizales, Neiva, Popayán, Bucaramanga, Armenia, Pamplona y Bogotá; logrando como resultados:

1) Establecer que son varios los mediadores que han contribuido a que los y las jóvenes construyan un imaginario de la E.F.; al menos dos se evidencian en el estudio: la Escuela y el Contexto. En cada uno de ellos es el adulto el que les plantea las estructuras que los y las jóvenes han de seguir, en busca de un mejor futuro.

2) Es la mirada adulto-céntrica que sobre la E.F. funcional se tiene la que prevalece; en ella es el trabajo sobre el cuerpo a través del ejercicio físico la clave de la práctica pedagógica.

3) De otra parte plantean el como la práctica pedagógica se ve permeada por esa razón técnica instrumental, evidenciándose en la clase una estructura propia de una sesión de entrenamiento deportivo, en la cual él o la estudiante depende de forma importante de las explicaciones, demostraciones y ordenamientos del maestro. Lo anterior genera monotonía didáctica, ambigüedad evaluativa y hasta exclusión y marginalidad en las relaciones de género entre los y las estudiantes durante las actividades de clase y la práctica de diferentes modalidades deportivas.

4) Aparentemente los y las jóvenes aceptan “la instrucción” y “el dejar hacer”, propio de muchas de las clases de E.F., la monotonía y la evaluación arbitraria como una especie de dependencia pasiva que hace parte de ese imaginario que han venido construyendo alrededor de la E.F.

5) El repeticionismo de las clases de E.F. genera desmotivación, pereza y apatía en los y las estudiantes.

6) La evaluación, que efectúan los docentes, se evidencia en el estudio, no responde a ningún criterio teórico que permita observar el desarrollo de las dimensiones del aprendizaje que se deberían evaluar. Se evalúan algunos aspectos que resultan hasta irrelevantes; situación que contribuye a desvirtuar el proceso formativo ante la mirada de los y las jóvenes.

7) Sin embargo, es posible encontrar expresiones de los y las jóvenes que también se han venido constituyendo como una alternativa de respuesta a ese imaginario donde el cuerpo aparece instrumentalizado, por ello es interesante observar como ellos y ellas reclaman libertad compartida, exigencia moderada, evaluación acordada, es decir que se les reconozca como sujetos activos del proceso de aprendizaje. Por supuesto que en esa misma dirección se hace necesaria la participación de los y las docentes que logran ajustar su práctica pedagógica dándole

espacio a la participación real a los y las jóvenes acordando con ellos y ellas los contenidos, los procedimientos a seguir y la evaluación a realizarse.

8) La familia y el entorno social de los y las jóvenes, plantean los autores de este estudio, juegan un papel muy importante en esa construcción del imaginario que se ha venido consolidando por parte de los jóvenes en relación a la E.F.; el contexto del barrio regularmente se ve influenciado por la asociación de la práctica del ejercicio físico y la utilización de los escenarios con la práctica del deporte, contribuyendo cada vez más a fortalecer ese imaginario que aumenta la confusión entre educación física y el deporte.

9) Plantean que los medios masivos de comunicación también tienen alguna influencia importante en esa construcción y fortalecimiento del imaginario de los y las jóvenes que ha logrado vincular de manera inobjetable que la instrumentalización del cuerpo, su deportivización es el fundamento epistemológico de la E.F.

Para el presente ejercicio es de interés lo expuesto en esta investigación ya que contribuye a argumentar varios aspectos que a continuación se mencionan:

1) Se ratifica la necesidad de trabajar de manera integral los componentes de las competencias específicas del área de E.F.: el saber que, el saber cómo, el saber para qué. Es pertinente anotar que en muchos contextos escolares ni siquiera el tema de la "teoría" para la clase de EF está tan claramente expuesta en las planeaciones curriculares, menos se evidencia en la práctica pedagógica de los docentes de la institución, echo que contribuye aún más a desvirtuar la existencia del área de E.F. como una posibilidad para desarrollar nada diferente a lo que perciben los y las estudiantes en este estudio.

2) La posibilidad que tiene de generarse un entorno de interdisciplinariedad en el tratamiento de los contenidos temáticos a partir de la metodología de las Flipped Classroom

(F.C.), es un aspecto que la propuesta puede trabajar, contribuyendo a redefinir otro aspecto de ese imaginario que los y las jóvenes tienen y que se evidencia en relatos como el de una estudiante participante del estudio en Manizales:

Los temas que se orientan en la educación física, solamente establecen, de vez en cuando, relaciones con la salud, pero no con otras áreas y creo que sería bueno que se relacionaran con otras, pues eso le ayudaría a uno a aprender mejor. Claro que sin caer en la teoría (p.25)

3) Un aspecto interesante que plantea este estudio como posibilidad, es que justamente esa repetición de contenidos (repeticionismo) en las clases podría ser superado gracias a otras estrategias didácticas que apoyadas en una metodología como la Flipped Classroom (F.C.) permitiese agregar un componente novedoso al proceso, coadyuvando al mismo docente a proponer procesos formativos innovadores y pertinentes que contribuyesen a modificar paulatinamente ese imaginario colectivo respecto del área. Mucho más si se considera que la propuesta permite estructurarse para lograr una participación activa de los y las estudiantes.

4) La expectativa respecto de las TIC como soporte de una metodología novedosa, en este caso las F.C., para lograr afectar de una manera favorable el entorno de aprendizaje del estudiante, ampliando sus expectativas y posibilidades de exploración que trascienden el entorno escolar. Esto en respuesta al “paisaje encerrado” que perciben los y las estudiantes como contexto de aprendizaje y que aparece como un factor importante de desmotivación de acuerdo a lo planteado por los autores de este estudio.

2.1.3 Locales o regionales

Según Gómez y Oyola (2012) en su trabajo titulado “**Estrategias didácticas basadas en el uso de TIC aplicadas en la asignatura de física en educación media.**”, donde se plantean como objetivo el establecer estrategias apoyadas en el uso de TIC para ser aplicadas en la

asignatura de Física, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los (las) estudiantes de Educación Media de la Institución Técnica Sagrado Corazón de Soledad; el cual se da en respuesta al problema que las autoras identifican luego de que analizaran los registros académicos del grado 10 en la asignatura de Física en los últimos tres años (2008 a 2011), encontrando un bajo nivel de desempeño en los (las) estudiantes, pero además, constatando que las estrategias metodológicas que los (las) docentes de esta asignatura han planteado para contribuir a la solución de dicha problemática no han resultado exitosas. Las autoras refieren que el tipo de investigación fue cuasi experimental, con diseño de grupo de control pre test y pos test.

Las autoras refieren al menos seis aspectos sobre los que el proyecto incidió favorablemente; para determinar la efectividad de la propuesta en varios de ellos hacen uso de pruebas estadísticas:

- a) incrementó el interés por el estudio en los (las) estudiantes,
- b) dedican más tiempo al estudio,
- d) mejoraron la comunicación con los (las) docentes,
- d) desarrollaron habilidades de búsqueda y selección de información,
- e) muestran un pensamiento más crítico y
- f) se expresan con más seguridad.

Para el presente ejercicio es de interés pues llama la atención en los siguientes aspectos:

- 1) Aunque el área para el cual fue planteado el ejercicio de investigación fue Física, y en el caso de su institución la dificultad estaba asociada a un tema motivacional que surgía desde la misma estructura de clase; resulta interesante el considerar para esta propuesta el tener en cuenta este aspecto motivacional ya que en el caso de la E.F. en el AGH el componente del **saber** no ha sido abordado debidamente y los (las) estudiantes no vienen acostumbrados a trabajos

relacionados con este aspecto de las competencias específicas del área por cuanto habrá que lograr un nivel de motivación adecuado.

2) En el caso del estudio de estas autoras, lograron establecer que la falta de desarrollo de la **competencia informática** en los (las) docentes, del área de física, era un aspecto importante que incidía en el bajo uso de las TIC como parte de las estrategias pedagógicas usadas por los mismos en su labor. Resultaría interesante para el proyecto el vincular a los otros docentes del área en esta propuesta con el ánimo de involucrarlos activamente logrando que retroalimenten la propuesta para ajustarla y luego si poder establecerla como una estrategia institucional del AGH para el área de E.F., lo que implicaría a su vez rediseñarla para incluir a los demás niveles de formación en la institución.

3) La investigación de Gómez y Oyola (2012) encuentra que hubo mejora en algunos elementos de la **competencia informacional** (habilidades de búsqueda y selección de información) en los y las estudiantes participantes de la intervención que plantearon; para el caso de esta propuesta de intervención en el AGH es oportuno considerar el lograr trabajar todos los elementos de dicha competencia de forma intencional, es decir que el (la) estudiante ante un problema dado sea capaz de entender cuál es el problema en cuestión; **buscar** la información que requiera para solucionarlo; **seleccionar** y **analizar** la información de manera eficiente; **organizar** la información adecuadamente; **utilizar** y **comunicar** la información eficazmente, todo esto de forma ética y legal.

4) Las investigadoras plantean sus "estrategias didácticas basadas en TIC" que básicamente fueron un blog, un generador de rúbricas (Rubistar), una aplicación para elaborar y compartir mapas mentales (Mindomo), otra para elaborar un webquest (<http://www.aula21.net/wqfacil/>), videos, google docs, otros programas de office, además de los teléfonos inteligentes

(Smartphone), computadores y tabletas disponibles en la institución educativa y a los que tenían acceso los y las estudiantes. La propuesta que se está planteando en este ejercicio aportaría la experiencia de hacer uso de una LMS para integrar en un solo lugar varias de las herramientas TIC que se pretenden usar en la implementación de la propuesta; de otra parte resulta interesante el hacer uso de varias de las herramientas que ellas usaron en su proyecto en particular RUBISTAR y MINDOMO.

5) Finalmente, es bastante llamativa la perspectiva que plantean las autoras de esta investigación en lo referente al lograr dinamizar la capacidad de los y las maestras para ser **prosumidores**, al tiempo que aprenden a manejar cada vez más las diversas herramientas TIC; para el caso de este ejercicio el enfoque estaría en lograr que también el docente encargado y responsable del proyecto, pero además los y las estudiantes fueran generadores de contenidos de calidad como parte de los resultados del proceso de intervención.

2.2 Marco contextual

La I.E. Álvaro Gómez Hurtado se encuentra localizada en la localidad de Suba, específicamente en la UPZ 28 El Rincón. De forma general es posible caracterizarla acudiendo a descripciones que hacen entidades como la secretaría de cultura, recreación y deporte en su sitio web (<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/localidades/suba>):

Suba es la localidad número 11 de la ciudad, se encuentra ubicada al noroccidente de la ciudad y es la cuarta localidad más extensa de la capital, con 10.056 hectáreas después de Sumapaz, Usme y Ciudad Bolívar, respectivamente. Su suelo urbano comprende 6.271 hectáreas de las cuales 559 son protegidas; el suelo rural comprende 3.785 hectáreas de las cuales 910 corresponden a suelo de protección rural. Limita al Norte con el municipio de Chía; al Sur con la localidad de Engativá; al Oriente con la localidad de Usaquén y al Occidente con el municipio de Cota.

La página web de la alcaldía de suba (<http://www.bogota.gov.co/localidades/suba>) nos informa que actualmente esta localidad tiene aproximadamente 1'200,000 habitantes y está compuesta por 12 UPZ: La Academia, Guaymaral, San José de Bavaria, Britalia, El Prado, La

Alambra, Casa Blanca Suba, Niza, La Floresta, Suba, El Rincón y Tibabuyes y 1 Unidad de Planeamiento Rural (UPR) Chorrillos. (259 barrios). La localidad para el año 2012 contaba con 72 instituciones educativas, entre colegios y universidades.

Ahora bien, el colegio Álvaro Gómez Hurtado I. E. D., es una Institución educativa de carácter oficial, que presta el servicio educativo a la población de la Localidad 11 de Suba, los estratos 1,2 y 3 son los que caracterizan en mayor parte a su comunidad educativa. Actualmente funciona en cuatro (4) sedes ubicadas en:

Sede A: Cra.100 A No. 130 - 18 Tel.: 684 5715/16;

Sede B: Calle 133 No. 98 B- 24 Tel.: 681 47 10;

Sede C: Calle 131 No. 100ª - 35 y

Sede D: Cra 102 No. 131 – 66.

La sede A, lugar en donde se desarrollará la implementación del proyecto, cuenta con una zona verde que hace parte de la ronda del brazo del humedal Juan Amarillo. El colegio ocupa en realidad parte del terreno que por disposiciones ambientales debería estar libre por ser parte de dicho humedal, por ello no es susceptible de recibir mejoras en cuanto a la infraestructura locativa.

Cada una de sus sedes presta el servicio educativo en dos jornadas: mañana en horario de 6.15 a. m. hasta las 12.15 p. m. y tarde de 12.30 p. m. hasta las 6.30 p. m., atendiendo una población mixta de aproximadamente 3.322 estudiantes distribuidos en los niveles de primera Infancia, con jardín y transición, básica primaria, básica secundaria y media vocacional, con **énfasis en Comunicación y Medios**. Lo cual permite al egresado otorgar el título de **Bachiller Académico con especialidad en Comunicación y medios**.

El AGH Cuenta con una planta docente de 126 docentes, 6 orientadores (as), 6 directivos docentes, 7 administradores y una rectora. Seis docentes son los encargados del área de Educación física, recreación y deportes, dos en la sede A en la jornada mañana, 2 en la sede A en la jornada tarde, un docente en la sede B J.M. y otro en la J.T., en las otras sedes la Educación física está a cargo de las docentes de aula.

En cuanto a **infraestructura tecnológica**, existen cuatro centros de informática que son usados de manera regular para desarrollar las clases de las asignaturas de Tecnología e informática; diseño y las asignaturas de comunicación y medios que hacen parte del énfasis institucional. Además, una sala de profesores dotada de ocho computadores conectados a internet. En la mayoría de salones se encuentra ubicado un televisor y algunas áreas cuentan con video beam. Las áreas tienen una asignación de tabletas en un número no establecido, sin embargo para el caso de E.F. es de 8 tabletas. Educación física cuenta con dos computadores, uno de mesa y un portátil.



Fuente: Google maps, 2018

2.3 Marco teórico

2.3.1 Concepción de Ser Humano

Como punto de partida de cualquier proceso que afecte a las personas (estudiantes), se plantea la necesidad de establecer como primer referente teórico la concepción de SER HUMANO que definirá la perspectiva hacia donde se movilizarán las acciones pedagógicas a llevarse a cabo; en nuestro caso, primero planteadas como una conceptualización deseada, pero con la intención de hacerlas realidad a través de esta propuesta pedagógica.

Para este proyecto de intervención adoptaremos la mirada que nos plantea Rodríguez (1993), pensador argentino, cuando afirma que "al ser humano se lo debe definir como histórico y con un modo de acción social capaz de transformar al mundo y a su propia naturaleza" (Rodríguez, 1993, p.34).

Es decir, una concepción de hombre en la que se ha de reconocer la capacidad del ser humano para transformar continuamente el mundo que le ha correspondido para vivir (un mundo dado y no elegido), pues es claro que para la tarea pedagógica, una de las principales preocupaciones que deberían guiar cualquier acto educativo está el fortalecer esta capacidad de los educandos para aprender del acumulado histórico humano y a partir de él fijar sus propios rumbos de vida, asumiendo en cualquier caso, una actitud responsable y autónoma que contribuya solidariamente al desarrollo y conservación de la vida en el planeta.

2.3.2 Definición de Educación Física

Ahora bien, habiendo explicitado una definición de Ser Humano, resulta oportuno el plantear cual es la perspectiva que se asume respecto de lo que entenderíamos por Educación Física y para ello nos apoyaremos en la definición que el MEN (2000) propone:

Este marco normativo (ley 115/94) permite elaborar un concepto de Educación Física como práctica social, como disciplina del conocimiento, como disciplina pedagógica y como derecho del ser humano que la fundamentan como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social a través de la actividad física, recreativa y deportiva para contribuir al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones. (MEN, 2000, p.36).

Es evidente entonces que la complejidad que entraña el área de Educación Física sobrepasa a todas luces, la simplista mirada de pensar en que esta asignatura trata únicamente de “hacer mover” a los estudiantes de alguna manera, procurando en ellos y ellas el desarrollo de algunas habilidades motrices que bien podrían aplicar o no al deporte.

2.3.3 Definición de Competencia

Ya dijimos unos párrafos arriba que el ser humano siempre nace en una época y en unas circunstancias que no elige, y es por ello que debe aprender a interactuar con las circunstancias del lugar en que nació, para eso debe desarrollar comportamientos adaptativos.

Para desarrollar comportamientos adaptativos las personas desde que nacen deben:

- Desarrollar habilidades de pensamiento para adquirir conocimientos que le permitan interpretar, proponer y argumentar en los diversos contextos en los que se van encontrando.
- Desarrollar habilidades de acción y adquirir destrezas para realizar las múltiples actividades que esos contextos le exigen.
- Desarrollar la disposición emocional adecuada para incorporar actitudes y valores que garanticen que sus acciones en esos contextos serán adecuadas al bienestar general y particular.
- Adquirir los modos de relación con otras personas en los contextos donde les corresponda interactuar para facilitar su permanencia en ellos.

Estos cuatro elementos anteriores a los que llamaremos: conocimientos o SABER-SABER, destrezas o SABER-HACER, valores o SABER-SER e interrelaciones o SABER-ESTAR se combinan y se integran continuamente para poder adaptarse a los contextos en los que nos

movemos continuamente. Si uno o varios de los elementos de la combinación es insuficiente, está mal configurado o la combinación es equivocada el comportamiento resultante no será adaptativo al contexto y diremos que la persona aun no es competente para operar en ese contexto.

Así entonces, llamaremos competencia de acuerdo a Giral, Giral y Giral (2017) a la integración y activación del **SABER-SABER** (datos, conceptos, conocimientos) con el **SABER HACER** (habilidades, destrezas, métodos de actuación) con el **SABER SER** (actitudes y valores que guían el comportamiento) y con el **SABER ESTAR** (capacidades relacionada con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo) con el fin de lograr **ADAPTACIÓN CRECIENTE** a los diversos **CONTEXTOS** en donde corresponda operar.

Precisando un poco más acerca del concepto de competencia resulta pertinente reconocer cual es la perspectiva que ha institucionalizado el MEN en relación a lo que concibe como competencia, a partir de dicha concepción se proponen los lineamientos y estándares curriculares que guían la labor pedagógica de cada una de las áreas fundamentales:

Un saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes que pueden actualizarse en distintos contextos utilizando el conocimiento en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron. Conlleva la comprensión del sentido de cada actividad y sus implicaciones éticas, sociales, económicas y políticas (MEN, 2006, p. 12).

Considerando lo anterior distinguiremos entre **competencias básicas** que son las primeras que las personas deben adquirir para que puedan interactuar con el mundo, la época y circunstancias en las que han nacido; **competencias específicas** que son las relativas a un ámbito preciso y **competencias generales** que le son de utilidad a cualquier ámbito.

2.3.4 Competencias específicas del área de educación física

Ahora bien, como el interés de este proyecto radica en contribuir al desarrollo de las competencias específicas para el área de Educación Física, resulta pertinente acercarnos a la mirada que sobre ellas plantea el MEN. Un referente importante resulta entonces el documento de Lineamientos Curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte (MEN, 2000) que nos presenta una aproximación al concepto de competencia en el contexto de la educación física “la competencia praxeológica permite interpretar las diferentes formas de establecer las relaciones teoría–práctica–contexto en la educación física” (p. 91).

A continuación en la tabla 1 se presentan las competencias específicas que el documento guía N° 15 Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte (MEN, 2010, p. 28) ha precisado atendiendo a un enfoque integral del Ser Humano.

Tabla 1. Competencias específicas para el área de Educación Física, Recreación y Deportes.

Competencia	Componente
<p><i>La competencia motriz</i> Comprende el conocimiento y desarrollo del cuerpo, las condiciones físicas para enfrentar distintas tareas en situaciones diversas, las actitudes lúdicas que dan el carácter creativo y divertido a las actividades motrices, además, del aprendizaje y desarrollo de técnicas de movimiento para ser eficientes ante cada situación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo motor • Técnicas del cuerpo • Condición física • Lúdica motriz
<p><i>La competencia expresiva corporal</i> El desarrollo de la competencia expresiva corporal busca que mediante el trabajo con su cuerpo, los sujetos aprendan a relacionar y reconocer los movimientos espontáneos, así como apropiarse y usar las técnicas expresivas dentro de su proceso formativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguajes corporales
<p><i>La competencia axiológica corporal</i> Esta competencia se fundamenta en reconocer y valorar el cuerpo en su manifestación personal y relacional, desde una perspectiva individual y grupal. En ella se integran dos componentes: el cuidado de sí mismo y la interacción social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado de sí mismo

Fuente: Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, MEN, 2010, p. 28

2.3.5 Modelo pedagógico

El modelo pedagógico sobre el que se fundamenta esta estrategia pedagógica es el constructivismo; el cual siguiendo a Ocaña (2013), nos plantea claramente la necesidad de contribuir en la formación integral del individuo, considerándolo un ser biológico que cuenta con un psiquismo que a su vez le permite adaptarse al medio social en el que se halla inmerso. Dicha adaptación le implica al individuo la necesidad de desarrollar un pensamiento crítico que refleje su capacidad de comprender, interactuar y transformar las condiciones del medio social, de tal manera que sean benéficas para sí mismo y para los demás.

El **papel del docente** es clave en cuanto orienta y acompaña a sus estudiantes, pero también les posibilita los espacios de diálogo e interacción; enfatizando siempre en la autonomía y responsabilidad que el estudiante ha de cultivar para alcanzar los objetivos propuestos en el uso eficiente y ético de los recursos, que como en este caso, serán dispuestos para apoyar sus procesos de aprendizaje. Será así entonces como durante esta interacción y uso de recursos que **el estudiante** irá haciendo su propio camino personal de aprendizaje (PLE, Personal Learning Enviroment) en la búsqueda reflexiva de su conocimiento.

La evaluación en el contexto de este modelo pedagógico es de tipo subjetiva, procesual, cualitativa e integral. Lo que implica brindarle al estudiante previamente las condiciones bajo las cuales será evaluado el proceso que en conjunto con su docente y compañeros llevar a cabo de forma autónoma, no por ello aislada.

2.3.6 Educación mediada por TIC

Siguiendo a García y Pomet (2007) cuando afirman en relación a las nuevas alfabetizaciones que deberían recibir los y las estudiantes escolares:

Lo que realmente necesitan los alumnos que les ofrezca la enseñanza no es tanto más información como la capacidad de organizarla e interpretarla para darle sentido. La escuela ha de proporcionarles

habilidades de aprendizaje que les permitan una asimilación crítica de la información. Al mismo tiempo hay que aprender a convivir con la diversidad de perspectivas, con la existencia de interpretaciones múltiples y aprender a construir el propio punto de vista a partir de ellas. Y finalmente, hay que educar a los alumnos para que sean aprendices más flexibles, eficaces y autónomos, dotándoles de estrategias de aprendizaje adecuadas (p.139).

Si hace algunos años alfabetizarse era aprender la lectura y escritura en la lengua del lugar en donde uno residía porque ese era el lenguaje en que las personas se comunicaban oralmente y por escrito, en la actualidad la comunicación se ha hecho más diversa y múltiple por que ha aumentado los modos de representación, trasmisión y acceso a la información gracias a las TIC y la internet. Por eso hoy se habla de nuevas alfabetizaciones que son necesarias para todo el mundo independientemente que lean, hablen y escriban un lenguaje. La comunicación escrita gracias al papel, y la comunicación oral gracias a los teléfonos de hace algunos años ha quedado muy atrás, y hoy lo que asistimos es a una múltiple y variada combinación de opciones de expresarnos a través de las imágenes animadas, las fotos con efectos, los gráficos móviles 3d, los videoclips, los hipertextos, los mundos virtuales, las presentaciones multimedia y también a las múltiples opciones de comunicarnos en tiempo real con una o varias personas usando la videoconferencia, las redes sociales, los mensajes de diversos tipo a través de las opciones que hoy ofrece la telefonía móvil, la navegación a través de la www.

En este siglo la cultura es **multimodal** porque se expresa, se produce y se distribuye a través de diversos soportes como son el papel o la pantalla de un dispositivo, usando para ello diferentes tecnologías como son los libros, la tv, los pc, los dispositivos móviles, los DVD, las USB, la internet y empleando distintos formatos representacionales como pueden ser el texto escrito, los gráficos, el hipertexto, el modo audiovisual.

Es por ello que las TIC hacen parte fundamental de esas nuevas alfabetizaciones que exige la sociedad de la información; a continuación en la tabla 2 se presentan de una forma muy sucinta:

Tabla 2. Las nuevas alfabetizaciones que exige la sociedad de la información

Las alfabetizaciones	Descripción
La alfabetización tecnológica y digital	Se le alfabetiza en el manejo del hardware, uso del software de diferentes tipos y el aprovechamiento de internet.
La alfabetización informacional	Se le alfabetiza en la adquisición de las competencias de saber resolver problemas de diferente tipo por medio del proceso de búsqueda, selección, análisis, síntesis, reordenamiento, prueba, difusión de la información.
La alfabetización audiovisual	Se le alfabetiza en el lenguaje de la imagen y el sonido y sus distintas formas expresivas, lenguaje que tiene sus elementos y sintaxis. Este lenguaje forma a la persona para consumir, analizar críticamente y producir textos audiovisuales.
La multi-alfabetización	Si la sociedad es multimodal donde van surgiendo diferentes medios y lenguajes de expresión y difusión cultural la alfabetización debe ser multimodal para ir cubriendo todos los nuevos medios y lenguajes que vayan surgiendo.

Fuente: Propiedad del autor

2.3.7 TIC y estándares de competencia en Educación Física

Se ha de considerar inicialmente que para el área de Educación Física, Recreación y Deportes no existe aún una propuesta emitida por el MEN de estándares para el área, como si existen ya para otras áreas disciplinares, tal es el caso de Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Ciudadanía que hacen parte del currículo regular en las instituciones educativas tanto públicas como privadas. De acuerdo al MEN en su documento “Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas (2006)” establece que los estándares básicos para las áreas mencionadas han de servir como

referentes comunes de calidad de educación que aporten a la construcción de equidad en tanto establecen lo que todos los niños, niñas y jóvenes que cursan la Educación Básica y Media deben saber y saber hacer, independientemente del contexto, estrato social y lugar de residencia.

Esta característica no contradice la atención a la diversidad de los estudiantes, ni limita el ejercicio de la autonomía de las instituciones educativas. Los estándares básicos de competencias plantean el qué y no el cómo, con lo cual el proyecto educativo de cada institución adquiere sentido y permite tener en cuenta las diferencias en los diversos contextos del país. (p.13)

Pero, **¿qué es un estándar de competencia?** La respuesta nos la ofrece el MEN en el mismo documento ya referido; se ha de considerar entonces que

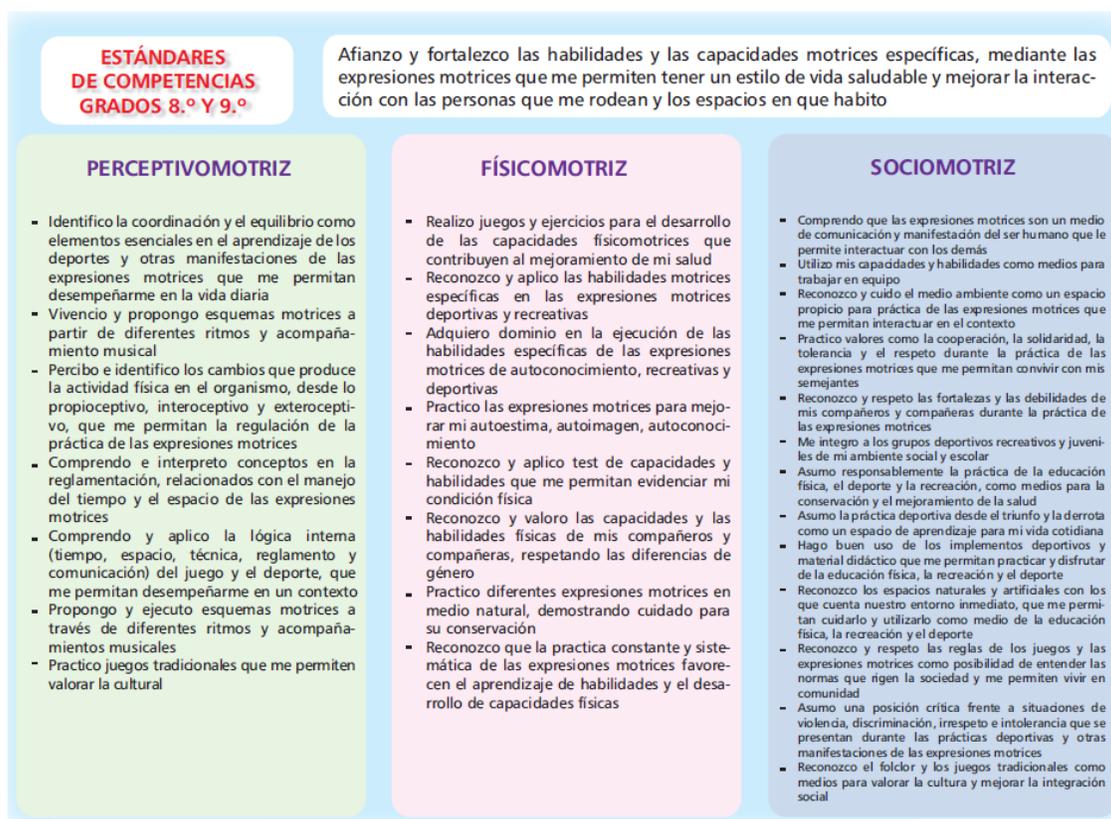
un estándar es un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto cumplen con unas expectativas comunes de calidad; expresa una situación deseada en cuanto a lo que se espera que todos los estudiantes aprendan en cada una de las áreas a lo largo de su paso por la Educación Básica y Media, especificando por grupos de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11) el nivel de calidad que se aspira alcanzar. (MEN, 2006, p.11)

De otra parte es importante aclarar que

si bien los estándares hacen énfasis en las competencias más que en los contenidos temáticos, no los excluyen. La competencia no es independiente de los contenidos temáticos de un ámbito del saber qué, del saber cómo, del saber por qué o del saber para qué, pues para el ejercicio de cada competencia se requieren muchos conocimientos, habilidades, destrezas, comprensiones, actitudes y disposiciones específicas del dominio de que se trata, sin los cuales no puede decirse que la persona es realmente competente en el ámbito seleccionado. (MEN, 2006, p.12)

Así entonces, al estar dirigido este proyecto de intervención específicamente al grado séptimo de la IE Álvaro Gómez Hurtado JT y siendo coherentes con la propuesta de trabajar por competencias se hace necesario acudir a algún referente que pueda dar una idea consistente de que estándares de competencia para el área de Educación Física debería considerarse para este grado. El referente elegido fue la investigación que realizó el Instituto de Educación Física de la Universidad de Antioquia a través del grupo de investigación Cultura Somática y la Secretaría de Educación para la Cultura de Antioquia, “Estándares básicos de competencia para el área de educación física, recreación y deporte en el departamento de Antioquia” (2008) cuyo trabajo vínculo a los maestros y maestras de 120 municipios de Antioquia dejando un primer referente para el resto del país, un importante punto de partida. Los estándares que se construyeron tienen en cuenta las dimensiones transversales relacionadas con la salud, la sexualidad y el medio ambiente. Para este proyecto se toma como referencias algunos de los estándares definidos para grado séptimo, (ver tabla 4). Luego en el capítulo 4 se especificaran los que fueron considerados para este ejercicio, desde el componente del saber para dicha competencia y sus tres ejes temáticos.

Tabla 3. Estándares básicos de competencia para grado séptimo



Fuente: Estándares básicos de competencia para el área de educación física, recreación y deporte en el departamento de Antioquia, 2008, p.53

2.4 Marco tecnológico

Las TIC han modificado la forma de vida del ser humano, han incluso afectado al planeta entero, pero y, **¿qué son las TIC?**

Para acercarnos a un concepto mucho más vinculado a nuestra cotidianidad, recordemos que desde sus inicios el ser humano para crear, guardar, analizar, usar, relacionar información, ha usado diversos procedimientos que van desde el lenguaje de señas, lenguaje hablado, lenguaje escrito; creando y desarrollando también múltiples sistemas de clasificación, ordenamiento, análisis y almacenamiento de los datos y de información; a tales procedimientos se les ha llamado **tecnologías de la información.**

Ahora bien, ese mismo ser humano para transmitir la información desde un lugar en el espacio hasta otro lugar en el espacio, fue creando en cada época diversos procedimientos tales como los

códigos de señales visuales que podían ser vistas a largas distancias, los códigos de señales auditivas que podían ser escuchadas y replicadas a diversas distancias; también creo medios de transmisión de esas señales desde mensajeros que las llevaban a grandes distancias, palomas mensajeras, y más recientemente en la historia creo sistemas de cableados y sistemas de ondas que transportan estas señales; a tales procedimientos y dispositivos se les han llamado **tecnologías de la comunicación**.

En la actualidad, gracias a las nuevas **tecnologías de la información y la comunicación (su sigla es TIC)**, es posible acceder a una gran cantidad de datos sobre casi todos los temas que han sido escritos, grabados en audio, fotografiados, filmados, entre otros formatos; esto, en la mayoría de los lenguajes que hoy se hablan gracias a la internet. Debido a estos avances la información disponible a nivel planetario ha aumentado exponencialmente y está disponible de diversas formas y con diversas condiciones de acceso para las personas, los centros escolares, las empresas, las instituciones, etc. que deseen adquirirla y tengan el modo de hacerlo.

La información siempre ha sido un factor muy importante para el desarrollo humano en todos los aspectos y en la actualidad es una de las materias primas más valiosa para importantes sectores de la economía en todas partes del mundo. La masa creciente de información en todos los campos, su necesario uso en las diversas actividades que realizan los seres humanos, y las tecnologías que se usan para acceder, acumular, relacionar y transmitir dicha información, están modificando los modos de hacer las cosas en casi todos los campos de actividad; todo esto impacta el campo laboral, el campo estudiantil, el ejercicio profesional, así como también las actividades rutinarias de las personas. Además, todo lo anterior crea muchas nuevas profesiones en casi todos los campos de trabajo y requiere de ajustes en los campos de trabajo existentes, exigiendo a las personas que adquieran formación en las TIC relativas a su profesión y/o su

trabajo, formación que va desde las habilidades más elementales para manejar un Smartphone hasta los conocimientos especializados en las TIC que exija cada profesión. La escuela no puede, ni debe sustraerse de este “fenómeno” mundial, por ello debe plantear propuestas que integren al entorno escolar, que articulen a los ambientes de aprendizaje nuevos recursos TIC que faciliten a los ciudadanos en formación la posibilidad de hacerse parte de la aldea global, pensando globalmente, pero actuando localmente.

2.5 Marco legal

A continuación en la tabla 4 se señalan los documentos de referencia, varios de ellos de ley, otro de acuerdo internacional que le ofrecen sustento a la realización de este proyecto de intervención pedagógica que se desarrolla en el presente trabajo.

Tabla 4. Referentes legales y otros que sustentan la importancia de realizar el proyecto que se ha planteado.

Documento de referencia	Aspecto del documento que sirve de sustento al proyecto
Declaración de Berlín 2013 – Conferencia Internacional de Ministros encargados del Deporte de la UNESCO (MINEPS V)	Cuando en su declaración hace el llamado de atención para que se considere como significativo que “La educación física en la escuela y en todas las demás instituciones educativas es el medio más efectivo para dotar a todos los niños y jóvenes de competencias, aptitudes, actitudes, valores, conocimientos y comprensión para su participación en la sociedad a lo largo de la vida.”
Ley general de educación	Cuando en su artículo 5o. Fines de la educación, ítem 12. “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”, incluye que la formación en educación física, recreación y deportes ha de ser un fin inobjetable de la educación, ello nos remite entonces a todos los argumentos de ley que desde los lineamientos curriculares para el área y el documento 15 se han formulado para que esto sea una realidad.
Ley 1341 de 2009	Cuando en su artículo 2o.y su principio orientador 7: El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento , a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y

	valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral . En este sentido el colegio AGH al ser de orden público está obligado en representación del Estado a gestionar, diseñar, implementar los proyectos necesarios para garantizar ese derecho contemplado en este ítem de la ley TIC.
Plan Decenal de Educación 2018 - 2026	Cuando dicho plan en su Sexto Desafío Estratégico: impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida . Específicamente en su lineamiento estratégico que nos habla de “ Fomentar el uso de las TIC y las diversas tecnologías, en el aprendizaje de los estudiantes en áreas básicas y en el fomento de las competencias siglo XXI, a lo largo del sistema educativo y para la vida ”, nos incita institucionalmente y profesionalmente como representante del área de educación física, recreación y deportes para promover proyectos que fomenten el uso de las TIC apoyando, como es el caso, el desarrollo de las competencias específicas del área.
Plan sectorial de educación 2016-2020	Cuando prevé que su plan de uso y apropiación de las TIC denominado “Saber Digital” buscará el fortalecimiento de los ambientes de aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales y medios educativos. Esta estrategia implementará las dimensiones principales del modelo de Innovación Educativa con uso de TIC, en el cual la articulación entre la tecnología, el aprendizaje y la gestión posibilitan escenarios y procesos de innovación escolar. El proyecto está alineado con este proyecto previsto en el plan sectorial de educación 2016-2020
Proyecto educativo institucional IE Álvaro Gómez Hurtado.	Cuando en su visión , el Colegio Álvaro Gómez Hurtado declara que será reconocido en el 2022 por liderar procesos de integración de las TIC en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje, encaminados en la búsqueda de la excelencia educativa en todas las áreas del conocimiento y en su énfasis en educación media integral en comunicación y medios, y promover la resolución pacífica de conflictos en el marco del proyecto colegios amigos del turismo (CAT) proyectando al estudiante como un ser provisto de capacidades de cambio y habilidades proactivas hacia su entorno social. El proyecto está alineado con esta visión institucional ; el proyecto propuesto en 4 años puede haberse desarrollado y consolidado de manera importante y porque no el área ser una de las líderes en dicha aspiración.

Fuente: Propiedad del autor haciendo uso de información de los documentos señalados.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación

El interés de adelantar esta propuesta de investigación es el lograr indagar acerca de las percepciones que los participantes de la misma puedan tener alrededor del área de educación física, recreación y deportes en cuanto al aporte que como asignatura obligatoria les puede ofrecer para lograr desde ella el desarrollo de competencias específicas del área, básicas, informáticas e informacionales.

Por lo anterior se consideró pertinente la **investigación cualitativa** para su realización, pues permitirá indagar en los sujetos a investigar cuáles son sus percepciones y experiencias relacionadas con el área de educación física recreación y deportes y a partir de allí el poder corroborar o desvirtuar la realidad observada en esta institución educativa, y dado el caso plantear una propuesta desde el área que permita resignificar para la comunidad educativa la existencia de dicha área en el plan curricular de la institución.

El enfoque de investigación a utilizar será de tipo explicativo, pues interesa analizar la posible incidencia que tendría el uso de las TIC en la modificación de los imaginarios referidos al área de Educación Física en la IE Álvaro Gómez Hurtado, como un área que puede impactar favorablemente en el desarrollo del componente saber de las competencias específicas de la misma, integrando para ello las TIC y articulando el trabajo en un ambiente virtual de aprendizaje (AVA), siguiendo una metodología como la propuesta por el aula invertida.

El proyecto de investigación se vincula con la línea de investigación: Pedagogía, Medios y Mediaciones y el grupo de investigación: NIPON ESTUDIO ANIME. Se encuentra pertinente la inquietud investigativa que se tiene con esta línea ya que el problema que se describe tiene que ver directamente con los fines de la educación específicamente el contemplado en la ley general

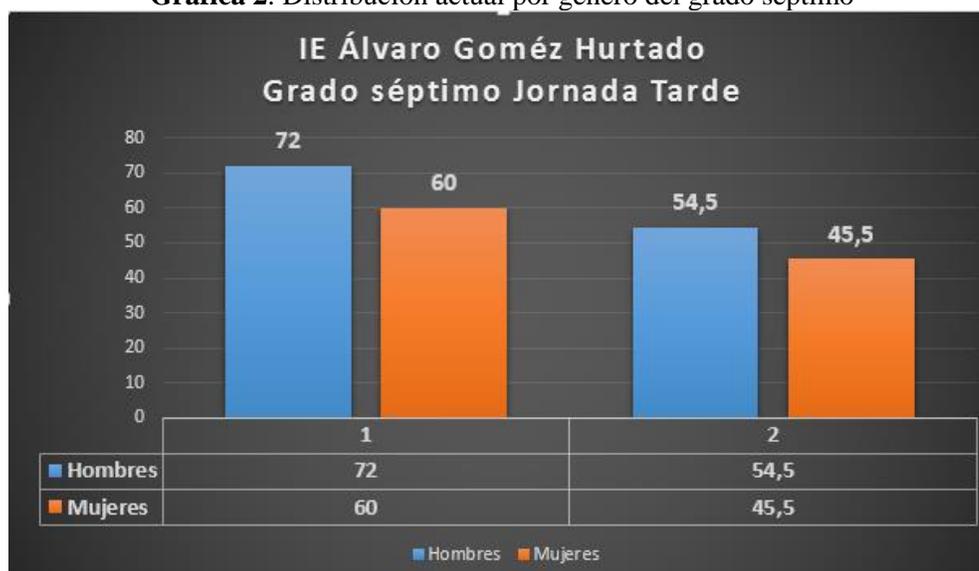
de educación en lo referente a la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre (Ley 115), de otra parte el interés que existe de explorar la incidencia que tendría el uso de las TIC en los procesos propios del área de educación física, recreación y deportes y su resignificación social en la comunidad educativa de dicho centro escolar.

3.2 Población y muestra

La población objetivo es el grado séptimo de la IE Álvaro Gómez Hurtado jornada tarde, conformado por cuatro (4) cursos: 701-702-703-704, con un total de 132 sujetos distribuidos en 72 niños (54,5%) y 60 niñas (45,5%); con edades promedio de 12 años.

El estrato socioeconómico de estos niños y niñas es 3, en cada curso de este grado es posible identificar niños y niñas de otras regiones del país, incluso extranjeros principalmente de Venezuela.

Gráfica 2. Distribución actual por género del grado séptimo



Fuente: Propiedad del autor

Para establecer la muestra se ha realizado un cálculo de **muestreo aleatorio simple** para **población finita** (132 sujetos), con un **nivel de confianza** del 95%, un **margen de error** del 5% y un nivel de **probabilidad** del 50%. La muestra entonces será de **108 estudiantes**.

3.3 Instrumentos

3.3.1 Instrumentos de diagnóstico

Para establecer la realidad problemática planteada se ha partido de la observación directa por parte de uno de los docentes responsable del área de educación física, recreación y deportes de la IE Álvaro Gómez Hurtado en la jornada tarde. Así como también la revisión documental que se llevó a cabo para determinar la pertinencia de plantear el proyecto de intervención.

De otra parte, se trabajara con un cuestionario diagnóstico, estructurado en dos partes, dirigido a los y las estudiantes de grado séptimo. La primera parte el cuestionario será estructurada, con una escala de Likert para responder; la segunda parte el cuestionario será semiestructurada. Dicho instrumento permitiría determinar la percepción actual y el grado de satisfacción que tiene el grado séptimo de la IE Álvaro Gómez Hurtado jornada tarde respecto del área de Educación Física, Recreación y Deportes. De igual modo se esperaría poder establecer a partir de la información aquí recogida la relevancia que los estudiantes le darían a la integración de las TIC al área de Educación Física, Recreación y Deportes.

En cuanto a la estructura del cuestionario se puede mencionar que la **primera parte del cuestionario** será desarrollada usando para ello **23 preguntas** que pretenden determinar las actitudes de los y las estudiantes del grado séptimo hacia la educación física; para ello se trabajará el **Cuestionario De Actitudes Hacia La Educación Física** diseñado por Moreno y Gutiérrez (2003) pero adaptado al contexto de la IE Álvaro Gómez Hurtado. Este cuestionario será respondido usando la escala Likert.

A continuación se relacionan los cinco factores que se usarán en este cuestionario para hacer la valoración de las actitudes de los y las estudiantes hacia el área de Educación Física y se señalan las preguntas que en el cuestionario están planteadas para determinar dicho factor. Se incluye en este cuadro descriptivo en la parte final un sexto aspecto que no se corresponde al modelo de cuestionario señalado, pero que sin embargo contiene **cinco (5) preguntas** de mi interés sobre la posible integración de las TIC en el área de Educación Física, Recreación y Deportes.

Se incluyen en este mismo formato preguntas de elaboración propia que han sido asociadas a los factores propuestos por el autor como una adaptación del instrumento. (Ver anexo 1)

Tabla 5. Descripción de instrumento propuesto para el diagnóstico

Factores	Que evalúa	Preguntas
1. Valoración de la asignatura y el profesor	Busca establecer la importancia que el estudiante le atribuye al profesor y a la asignatura.	1, 2, 3, 6, 13, 19
2. Dificultad de la Educación Física	Busca establecer la percepción que se tiene en cuanto a mayor o menor dificultad de la Educación Física y otras asignaturas.	10, 16, 25
3. Utilidad de la Educación Física	Busca establecer la validez de la asignatura y sus contenidos para la formación integral del alumno.	7, 12, 18, 21, 23, 28
4. Empatía con profesor y asignatura	Busca determinar el grado de empatía que el estudiante tiene con el docente y la asignatura.	14, 27,
5. Organización administrativa y Curricular de la asignatura.	Busca establecer la percepción del estudiante respecto de la organización curricular ya administrativa del área.	4, 5, 8, 15, 24, 26
Integración de las TIC en el área	Busca determinar que percepción tiene el estudiantado en relación al uso de las TIC en el área de Educación Física.	9, 11, 17; 20, 22

Fuente: propiedad del autor

La **segunda parte del cuestionario** contiene cuatro (4) preguntas abiertas y seis (6) cerradas. Cinco de estas preguntas (1,2,3,4 y 5) se corresponden con el instrumento que es presentado por

López y González (2002), denominado **cuadro Lógico de IADOV** que pretende determinar el **índice de satisfacción de los estudiantes** encuestados con la asignatura de Educación Física, Recreación y Deportes en la IE Álvaro Gómez Hurtado. Las preguntas 6 a 10 de esta segunda parte son elaboración propia con el fin de determinar cuál es el uso que los estudiantes hacen de las TIC en su vida personal y a partir de allí ver la viabilidad de la estrategia didáctica a implementarse de integración TIC al área de Educación Física

3.3.2 Instrumentos de seguimiento

Los instrumentos que se prevé usar para realizar el seguimiento y recopilar información durante el desarrollo de la propuesta son:

El diario de campo, que según Bonilla y Rodríguez (1997) (como se citó en Martínez, 2007) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.

Cuadro de control de administración de Schoology, como docente y administrador de la LMS Schoology es posible hacer uso del cuadro de control de administración de la plataforma para verificar asistencia, actividad de cada participante según los materiales del curso, tiempos de conexión e interacción con otros estudiantes, entrega y evaluación de tareas, evaluaciones realizadas, entre otros aspectos de seguimiento. Un aspecto interesante de esta plataforma es que permite que a los padres de los estudiantes se les configure un usuario para que reciba periódicamente un informe de la actividad de su hijo o hija.

3.3.3 Instrumentos de evaluación

3.3.3.1 Prueba objetiva de conocimientos con preguntas tipo I (Icfes), La propuesta didáctica de intervención busca afectar el componente **saber** de las competencias específicas para el área de educación física, por ello será de utilidad cotejar los conocimientos previos a la participación de la propuesta de intervención y posterior a ella en los y las estudiantes del grupo intervenido. En el caso del **grupo de control** la aplicación de la prueba objetiva de

conocimientos con preguntas tipo I también será realizada, recordando que este grupo participará de un formato de clase “teórica” tradicional, sin embargo los contenidos temáticos serán los mismos.

Así que la **prueba objetiva de conocimientos con preguntas tipo I (Icfes)**, permite evaluar la capacidad de resolver problemas propios de una disciplina a partir de cuestionarios con preguntas que, por ejemplo, le presentan una situación alrededor de un tema que es el de interés y le presenta luego al evaluado posibles respuestas en donde la opciones son variadas e incluso posibles todas, sin embargo una de ellas es la que respondería de mejor forma a la situación dada. El tipo de preguntas que se usara es el que el ICFES denomina **Preguntas De Selección Múltiple Con Única Respuesta**. Este tipo de preguntas consta de un (1) enunciado y 5 opciones (A, B, C, D, E). Sólo 1 de estas opciones responde correctamente la pregunta. El estudiante debe seleccionar la respuesta correcta y marcarla en su Hoja de Respuestas rellenando el óvalo correspondiente a la letra que identifica la opción elegida. Será necesario diseñar los cuestionarios de esta prueba objetiva a realizarse con el **grupo intervenido** y el **grupo de control**. Una al inicio del proceso de intervención y uno finalizado.

3.3.3.2 Rúbrica de evaluación de AVA. Para la evaluación del AVA se usará la rúbrica de evaluación para AVAs que propone Villa y Figueredo (2015) que consta de siete aspectos, cada uno de los cuales es valorado a partir de cinco criterios, para un total de 35 criterios (Ver anexo 2)

Este instrumento a su vez resulta muy interesante en la medida que da las pautas precisas que se han de considerar en el diseño del AVA, ver aspectos en tabla 6.

Tabla 6. Aspectos considerados en la Rúbrica de evaluación de un AVA

Aspecto a evaluarse	Que se observa en el AVA
1. Objetivos de enseñanza y competencias para el siglo XXI	El planteamiento de los objetivos de enseñanza y que proponga como mínimo una competencia para el siglo XXI propuestas por la UNESCO;
2. Enfoque pedagógico (teorías del aprendizaje)	Que las teorías sobre las cuales se fundamenta el AVA estén acordes con el proyecto educativo institucional de la institución.
3. Actores y comunicación	Debe indicar asimismo los roles del estudiantes y del tutor con actividades definidas.

4. Estrategia y contenidos	Las estrategias y técnicas didácticas deben estar alineadas con el contexto y se deben identificar en los contenidos.
5. Actividades académicas y evaluación	Se examinará de otra parte que las actividades académicas deben contemplar el objetivo de aprendizaje, la dinámica para su desarrollo y su correspondiente evaluación.
6. Integración de las TIC	El AVA debe evidenciar la integración de las tecnologías de la información y de la comunicación.
7. Calidad y pertinencia	Se evalúa la calidad y la pertinencia del ambiente propuesto.

Fuente: propiedad del autor a partir de información tomada de Villa y Figueredo, 2015, p.18

3.3.3.3 Entrevista estructurada con estudiantes. De acuerdo a lo expresado por Gómez (2006) este tipo de instrumentos se basan en una guía de preguntas en las que el entrevistador puede o no agregar nuevas preguntas para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas específicos que vayan surgiendo durante la entrevista. Para este proyecto será importante escuchar las voces de quienes participaron en la propuesta de intervención didáctica buscando conocer aspectos relacionados con el uso de las TIC, sus particulares experiencias, lo que les pudo haber generado complicaciones, así como también lo que se les haya facilitado, esto entre otros aspectos que en el momento de la construcción del instrumento, sus preguntas se acotará con mayor precisión.

3.4 Análisis de resultados

En este punto del desarrollo de la propuesta no es posible presentar ningún resultado de instrumentos aplicados, esto debido a que se estaba elaborando el proyecto de investigación que a su vez incluye la propuesta de intervención.

3.5 Diagnóstico

De igual manera, este apartado del documento del proyecto queda inconcluso hasta tanto se aplique el instrumento que permita establecer un diagnóstico a partir de los resultados obtenidos. Sin embargo, es posible afirmar que desde la observación que el docente encargado del área de educación física en la IE Álvaro Gómez Hurtado Jornada Tarde, se evidencia la necesidad de

plantear una estrategia que permita abordar el componente del saber para las competencias específicas del área. De otra parte, el interés por incluir las TIC en dicha propuesta radica en el uso incipiente que al menos para esta área las mismas tienen, en contraste con el uso desorganizado y poco pertinente, en el contexto del aprendizaje, que se observa hacen de las TIC los y las estudiantes.

Finalmente, parece oportuno plantear una propuesta de intervención como la que se desarrolla en este documento pues contribuye a modificar una parte del imaginario un tanto contraproducente y hasta absurdo que tienen varios de los integrantes de la comunidad educativa hacia esta área disciplinar; también contribuye a lograr constituir una experiencia piloto que podría ser aprovechada por otras áreas interesadas en integrar las TIC a su labor pedagógica buscando mejorar los procesos de formación de los y las estudiantes participantes.

Capítulo 4. Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Implementación de un aula virtual de aprendizaje para el desarrollo del componente cognitivo de las competencias específicas en el área de Educación Física, Recreación y Deportes para el grado séptimo de la IE Álvaro Gómez Hurtado J.T.

4.2 Descripción

La intervención pedagógica propuesta pretende crear un aula virtual de aprendizaje para el área de educación física, recreación y deportes que permita la interacción entre el docente y los estudiantes; entre los estudiantes; y eventualmente, entre el docente con los padres y/o madres del curso séptimo elegido para la intervención en la jornada tarde de la IE Álvaro Gómez Hurtado; usando para ello la estrategia didáctica de aula invertida. El propósito que se pretende es el de contribuir en el desarrollo del componente del saber (cognitivo) de las competencias específicas de esta área disciplinar. Para ello se recurrirá al uso del soporte de diferentes herramientas TIC que usadas complementariamente en la plataforma LMS Schoology permitan a su vez un uso mucho más pertinente de los dispositivos (Smartphone, computadores y tablets) e internet, mismos al que los y las estudiantes tienen acceso.

La plataforma educativa Schoology es gratuita, sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc. Los padres también pueden participar e interactuar. Con Schoology se pueden crear grupos de alumnos, herramientas de evaluación, foros de debate, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote. Fue creada por algunos estudiantes universitarios en 2008 que inconformes con la plataforma existente en su universidad decidieron crear una plataforma educativa de aprendizaje que respondiera a las necesidades actuales de los llamados “nativos digitales”, es por ello que su

apariciencia y uso es muy similar a la de una red social. Actualmente cuenta con casi 10 millones de usuarios a nivel mundial y un aproximado de 100 mil escuelas en 200 países.

4.3 Objetivo

Establecer la estrategia didáctica de un ambiente virtual de aprendizaje basado en el uso de TIC con el fin de desarrollar el componente del saber de las competencias específicas para el área de educación física en la IE Álvaro Gómez Hurtado jornada tarde.

4.4 Justificación

Este proyecto de intervención pedagógica resulta relevante en la medida que le ofrece de forma específica y particular al área de educación física, recreación y deportes de la institución educativa Álvaro Gómez Hurtado la posibilidad de construir una propuesta didáctica y pedagógica para trabajar de forma concreta el componente del saber de las competencias específicas para el área. Es pertinente recordar que actualmente este aspecto del desarrollo de las competencias específicas no se trabaja en la jornada tarde por diversas razones.

Desde lo institucional: Resulta pertinente en la medida que la institución educativa le ha apostado a la formación por competencias en su propuesta pedagógico – curricular, así que el hecho de que el proyecto le apunte a complementar el desarrollo de las competencias específicas para el área de educación física es un aspecto relevante a nivel institucional. De otra parte, uno de los ejes transversales que institucionalmente se tiene, **Tecnología, Sociedad y Ambiente**, prevé que las áreas logren generar procesos de articulación con dicho eje. El proyecto aporta a dicho proceso de articulación con el mismo, en la medida que plantea el reto de innovar haciendo uso de las TIC para mejorar la práctica pedagógica del área, esto liderado como iniciativa de uno de los docentes del grupo de educadores físicos.

Desde lo disciplinar: Se plantea para el área de E.F. el reto de enriquecer su práctica pedagógica desarrollando por parte de sus integrantes las cinco Competencias TIC para el

desarrollo profesional docente previstas por el MEN (2013): Competencia tecnológica, comunicativa, pedagógica, investigativa y de gestión; en sus tres niveles de gestión: Explorador, integrador, innovador. La implementación del AVA puede contribuir a ser un escenario de práctica en esos sentidos para los docentes al tiempo que crea un entorno propicio para el aprendizaje de los y las estudiantes.

Desde lo metodológico: resulta relevante el aporte que la implementación del AVA pueda tener como estrategia para superar de una forma creativa el problema que se tiene en el área actualmente en relación al cómo gestionar ese componente del **saber que** de las competencias específicas para el área de educación física: **la competencia motriz, la competencia expresiva corporal y la competencia axiológica corporal**. En este sentido es muy pertinente el diseñar e implementar un AVA que permita en conjunto con una serie de recursos TIC, entre ellos los OVAs, el trabajar desde una estrategia didáctica como la que permite la metodología de Aula Invertida o Flipped Classroom (FC)

Desde lo tecnológico: Se plantea que el proyecto de intervención se configure a su vez como una estrategia para orientar de una manera apropiada el uso de diferentes recursos TIC con los que las y los estudiantes interactúan cotidianamente, dentro y fuera de la institución.

Además, se hará uso de una plataforma LMS gratuita para trabajar como lo es SCHOOLGY que resulta bastante fácil de administrar y usar. En ella es fácil el integrar otras aplicaciones externas que en el diseño del proyecto de intervención, resultan claves; tal es el caso de varias aplicaciones de GOOGLE que son gratuitas y muy intuitivas en su uso.

4.5 Estrategia y actividades

La estrategia didáctica propuesta se centrará en el enfoque pedagógico denominado "aula invertida", para lo cual se aprovecharán varios de los recursos gratuitos existentes en la web

como lo es una de las plataformas virtuales de aprendizaje denominada SCHOOLGY y otros recursos TIC pertinentes para enriquecer y apoyar el desarrollo de la estrategia.

El componente de trabajo autónomo guiado que implica la metodología de aula invertida se desarrollará a través del ambiente virtual de aprendizaje (AVA) propuesto, y que pretende crear un espacio de trabajo que fortalezca la práctica pedagógica del área de educación física, recreación y deportes en la IE Álvaro Gómez Hurtado; permitiendo a su vez que a través del mismo se haga un aporte desde esta área disciplinar en función de contribuir al desarrollo del componente cognitivo de las competencias específicas del área, pero también de otras como la competencia informáticas y la competencia informacional.

4.5.1 Metodología a usarse

La metodología a emplearse en esta estrategia didáctica será la del aula invertida (Flipped Learning), la cual es definida como un proceso en

el que la instrucción directa mueve desde un espacio de aprendizaje colectivo a un espacio de aprendizaje individual al estudiante, y el espacio de aprendizaje colectivo resultante, se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo, donde el docente guía a los estudiantes a medida que él aplica los conceptos y participa creativamente en el tema. (Quiroga A, 2014)

Es evidente entonces que el uso de esta metodología implicará un trabajo en casa, guiado por el docente encargado, pero autogestionado por el estudiante y otro momento de intercambio, también orientado por el docente pero con una amplia participación de los y las estudiantes.

En cuanto al uso de las TIC se hará uso de varias de ellas pero dentro del contexto académico de un aula virtual, para lo cual se usará la LMS SCHOOLGY que en su versión básica, facilita bastante su configuración, la cual muy intuitiva y amigable tanto para el docente como para sus usuarios, los estudiantes y otros docentes. Además de ello permite la integración de aplicaciones en línea con las cuales los estudiantes podrán avanzar en el desarrollo de varias de las actividades previstas en esta estrategia didáctica. Otros aspectos relevantes de esta LMS es que permite una

serie de recursos para el seguimiento del proceso que cada estudiante ha realizado; facilita la interacción entre los estudiantes y el docente, incluso la posibilidad de que otros docentes ingresen e interactúen con los cursos como invitados.

Para muchos de nuestros estudiantes que no cuentan con redes sociales o con un correo electrónico esta plataforma educativa los acerca de una manera muy amable al uso de aquellos.

4.5.2 Actividades

La estrategia didáctica comprende tres Momentos que se han definido para la implementación de la misma, a continuación se especifican los momentos y a grandes rasgos las actividades a desarrollarse en cada una de ellas:

4.5.2.1 Momento I: Apertura

Se partirá de la gestión necesaria para lograr que las directivas de la institución educativa avalen la realización de esta estrategia pedagógica con los estudiantes de los cursos 701 y 702.

También será muy pertinente reunir a los acudientes de los y las estudiantes de estos cursos, con el propósito de socializar la propuesta, gestionar los permisos informados, así como también el indagar acerca de la posibilidad de involucrarlos activamente en el desarrollo de la estrategia didáctica.

Con los dos grupos de estudiantes de grado 7° se trabajará inicialmente mediante un blog que permita realizar una **caracterización básica** que facilite el reconocer en los niños y niñas de estos grupos además de sus datos básicos y particulares, el **grado de desarrollo de la competencia informática**, así como también el tipo de dispositivos con los que cuentan para su uso personal o de los que disponen en sus hogares para navegar en Internet. Será también a través de dicho blog que se realizará una **sensibilización y nivelación básica e instrucción** para que todos y todas comprendan y aprendan acerca del uso de los recursos que la estrategia didáctica utilizada para su desarrollo les exigirá.

Uno de los dos grupos será elegido como el grupo de control, ya que es a estos grupos que el docente responsable de la estrategia tendrá acceso directo en términos de las clases previstas en el horario oficial de la institución.

4.5.2.2 Momento II: Implementación y Desarrollo

Durante el desarrollo de la estrategia didáctica propuesta se considerarán varios aspectos importantes:

a) La configuración en la **Learning Management System (LMS) SCHOOLGY** del aula a ser utilizadas con el cursos de séptimo a intervenir, lo cual implicará para el docente encargado de la preparación de los materiales necesarios que permitirán la orientación de las actividades que se prevé realicen de forma autónoma los y las estudiantes.

b) La matriculación de los estudiantes de cada uno de los cursos en la respectiva aula.

c) El intercambio, retroalimentación y capacitación con el grupo de padres y madres de familia que hayan manifestado su interés en participar activamente del apoyo a la estrategia didáctica en la que sus hijos e hijas están participando.

d) Se ha considerado la invitación y participación activa de algunos otros docentes que pertenecen a la institución y que interactúan con el curso elegido para la intervención específicamente y que deseen apoyar la estrategia didáctica desde sus respectivas asignaturas, a los cuales se les crearía un perfil como docentes invitados al aula dispuesta en SCHOOLGY.

e) El seguimiento, ajuste, evaluación (auto, coe, hetero) y retroalimentación de las diferentes actividades de los y las estudiantes presenten como parte del proceso planteado en la estrategia didáctica.

4.5.2.3 Momento III: Evaluación y Cierre

Se realizará la evaluación general de la estrategia didáctica para lo cual se involucrarán a los estudiantes, padres y madres de familia participantes, así como también a los docentes se hayan

apoyado activamente la realización de la estrategia didáctica. Para ello, se implementara un ejercicio evaluativo virtual y finalmente un encuentro presencial con las diferentes personas que se hicieron partícipes de la actividad, incluyendo la presencia de la señora rectora y sus coordinadores, así como también de algunos miembros del Consejo académico con el ánimo de presentar un balance general del proceso realizado hasta este punto.

4.6 Contenidos

A continuación se presentan los estándares de competencia que fueron elegidos para este ejercicio, tomando como referencia la propuesta de Chaverra (2009); específicamente algunos de los que se han propuesto para el grado séptimo. Se eligieron tres estándares por cada una de las dimensiones, que a su vez precisan los ejes temáticos que la autora plantea en su investigación, vinculados con las competencias específicas que nos plantean en el documento 15 del MEN, ver tabla 7.

Tabla 7. Estándares básicos de competencia elegidos para trabajar en AVA

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS GRADO 7.º	Competencia general: Aplico y experimento las diferentes habilidades motrices específicas, a través de las expresiones motrices que me permitan interactuar en la cotidianidad con la cultura local y regional.		
	EJES TEMÁTICOS		
	PERCEPTIVOMOTRIZ	FÍSICOMOTRIZ	SOCIOMOTRIZ
Estándar básico de competencia	Afianzo, a través de juegos y actividades físicas, el ajuste postural en interacción con otras personas.	Aplico y utilizo hábitos relacionados con las expresiones motrices y el cuidado responsable del cuerpo, como el calentamiento y la relajación	Valoro mi propia habilidad motriz como punto de partida para alcanzar una superación personal y de equipo.
Estándar básico de competencia	Identifico y aplico elementos relacionados con la coordinación y el equilibrio, que contribuyen a mejorar mi salud y la de la sociedad.	Experimento juegos, ejercicios y actividades con las habilidades motrices: locomotrices, equilibración y manipulativas.	Valoro las capacidades y las habilidades que poseo en las diferentes expresiones motrices y la de mis compañeros y compañeras.
Estándar básico de competencia	Experimento y domino las habilidades motrices en la resolución de los	Identifico las expresiones motrices jugadas como una	Adquiero compromisos personales y colectivos en las diferentes

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS GRADO 7.º	Competencia general: Aplico y experimento las diferentes habilidades motrices específicas, a través de las expresiones motrices que me permitan interactuar en la cotidianidad con la cultura local y regional.		
	EJES TEMÁTICOS		
	PERCEPTIVOMOTRIZ	FÍSICOMOTRIZ	SOCIOMOTRIZ
	problemas que surgen en el juego y las actividades.	oportunidad para mejorar mi salud, mi estética y las relaciones con los demás.	prácticas, actividades y juegos que realizo con mis compañeros y compañeras de clase.

Fuente: Propiedad del autor apoyado con información tomada de Estándares básicos de competencia para el área de educación física, recreación y deporte en el departamento de Antioquia, 2008, p.53

Ahora bien, para precisar el alcance de los estándares arriba mencionados, es pertinente determinar cuáles serán los indicadores de logro para cada uno de ellos, en este caso se ha formulado un indicador para cada estándar. Recordemos que un indicador de logro nos lo define La Guía Tuning para el Diseño de Programas Educativos (2010) cuando nos dice que “es un resultado medible de una experiencia de aprendizaje que nos permite determinar hasta qué nivel o estándar se ha desarrollado una competencia”(p.23).

Enseguida se presentan entonces el **eje temático**, el **estándar seleccionado**, su **indicador de logro**, y el **tipo de indicador** que es; adicionalmente se han agregado los **contenidos temáticos** que implicaría abordar cada estándar de competencia:

Tabla 8. Contenidos temáticos e indicadores de logro correspondientes a cada estándares básicos de competencia elegidos para trabajar en AVA

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS GRADO 7.º	Competencia general: Aplico y experimento las diferentes habilidades motrices específicas, a través de las expresiones motrices que me permitan interactuar en la cotidianidad con la cultura local y regional.		
	EJES TEMÁTICOS		
	PERCEPTIVOMOTRIZ	FÍSICOMOTRIZ	SOCIOMOTRIZ
Estándar básico de competencia	Afianzo, a través de juegos y actividades físicas, el ajuste postural en interacción con otras personas.	Aplico y utilizo hábitos relacionados con las expresiones motrices y el cuidado responsable del cuerpo, como el calentamiento y la relajación	Valoro mi propia habilidad motriz como punto de partida para alcanzar una superación personal y de equipo.
Contenido temático	El juego La actividad física El deporte Postura corporal	Hábitos y procedimientos de cuidado corporal para el calentamiento, el esfuerzo y	Habilidades motrices personales y la superación personal.

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS GRADO 7.º	Competencia general: Aplico y experimento las diferentes habilidades motrices específicas, a través de las expresiones motrices que me permitan interactuar en la cotidianidad con la cultura local y regional.		
	EJES TEMÁTICOS		
	PERCEPTIVOMOTRIZ	FÍSICOMOTRIZ	SOCIOMOTRIZ
		la recuperación.	
Indicador de logro a evaluarse en AVA	Comprende y relaciona los conceptos de juego, actividad física y deporte que otros manifiestan a través de sus posturas corporales y actitudinales en situaciones reales que se le presentan en diferentes formatos multimedia.	Analiza y evalúa usando un recurso web los procedimientos de cuidado y preparación personal que otras personas utilizan durante la realización de una sesión de ejercicio físico y/o deportivo de acuerdo a las pautas dadas para ello.	Explica y valora el desarrollo de las habilidades motrices de personas reconocidas en el ámbito local, nacional e internacional y el cómo ellas influyen en sus logros deportivos, atendiendo a la rúbrica dada para ello.
Tipo de indicador	COGNITIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Estándar básico de competencia	Identifico y aplico elementos relacionados con la coordinación y el equilibrio, que contribuyen a mejorar mi salud y la de la sociedad.	Experimento juegos, ejercicios y actividades con las habilidades motrices: locomotrices, equilibración y manipulativas.	Valoro las capacidades y las habilidades que poseo en las diferentes expresiones motrices y la de mis compañeros y compañeras.
Contenido temático	Coordinación general y específica. Equilibrio corporal. Salud personal, familiar y barrial.	Habilidades locomotrices Habilidades de equilibración. Habilidades manipulativas.	Habilidades motrices personales y sus diferentes formas de expresión.
Indicador de logro a evaluarse en AVA	Distingue las diferencias entre coordinación y equilibrio cuando se le presentan situaciones diversas de movimiento en diferentes formatos multimedia.	Estructura un esquema explicativo usando un recurso multimedia para abordar el tema de la salud en diferentes ámbitos de su vida atendiendo a la rúbrica dada para ello.	Reconoce y valora las expresiones motrices diversas que sus compañeros de curso realizan manifestándoles con respecto y responsabilidad sus opiniones usando para ello un recurso de comunicación e intercambio en la web, atendiendo a la rúbrica dada para ello.
Tipo de indicador	COGNITIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Estándar básico de competencia	Experimento y domino las habilidades motrices en la resolución de los problemas que surgen en el juego y las actividades.	Identifico las expresiones motrices jugadas como una oportunidad para mejorar mi salud, mi estética y las relaciones con los demás.	Adquiero compromisos personales y colectivos en las diferentes prácticas, actividades y juegos que realizo con mis compañeros y compañeras de clase.
Contenido temático	Habilidades motrices Habilidades motrices en situaciones de juego y cotidianas.	Estética corporal. Salud del cuerpo. Enfermedades por sedentarismo.	Roles y reglas en actividades pre-deportivas y juego

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS GRADO 7.º	Competencia general: Aplico y experimento las diferentes habilidades motrices específicas, a través de las expresiones motrices que me permitan interactuar en la cotidianidad con la cultura local y regional.		
	EJES TEMÁTICOS		
	PERCEPTIVOMOTRIZ	FÍSICOMOTRIZ	SOCIOMOTRIZ
Indicador de logro a evaluarse en AVA	Clasifica las habilidades locomotrices, de equilibración y manipulativas que observa en diferentes situaciones motrices que les son presentadas en diferentes formatos multimedia atendiendo a la rúbrica dada para ello.	Construye y presenta un proyecto escolar para la prevención de enfermedades ocasionadas por el sedentarismo el cual socializa usando para ello un recurso multimedia de acuerdo a la rúbrica dada para ello.	Reconoce y clasifica los diferentes roles y reglas que en situaciones motrices diversas de juego y/o deportivas se le presentan en formato multimedia, atendiendo a la rúbrica dada para ello.
Tipo de indicador	COGNITIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL

Fuente: Propiedad del autor apoyado con información tomada de Estándares básicos de competencia para el área de educación física, recreación y deporte en el departamento de Antioquia, 2008, p.53

4.7 Personas responsables

Todo el proceso del diseño, implementación, desarrollo, seguimiento y evaluación del AVA estará a cargo de Miguel Rojas Guatama, docente de planta de esta institución, y quien será el encargado de producir, editar, administrar, evaluar, retroalimentar, orientar, difundir la información y recursos varios que el AVA permita y requiera gestionar; pero a quien también le corresponde la tarea de mantener comunicación con los padres y madres de familia que se hayan vinculado directamente con esta estrategia; al igual que será durante las clases con estos dos grupos que se evidenciará el efecto del trabajo logrado en el AVA para lo cual se tendrán que organizar didácticamente las actividades orientadas a lograr que efectivamente los y las estudiantes del grupo intervenido alcancen los estándares propuestos para este ejercicio, esto en el contexto de la metodología usada de AULA INVERTIDA. El grupo de control con el que también se trabajara de una forma tradicional, vera los mismos contenidos sin el apoyo TIC.

4.8 Beneficiarios

Los estudiantes serán los primeros beneficiados, pues serán quienes participarán de la estrategia didáctica e interactuarán a través del ambiente de aprendizaje. Los dos grupos están

conformados por aproximadamente 80 niños y niñas de diferentes edades que oscilan entre los 10 a 13 años; muchos de ellos provenientes de diferentes regiones de Colombia e incluso de otros países como Venezuela. Se prevé que el grupo intervenido directamente reciba un mayor impacto favorable por parte de la estrategia, el grupo control de todas maneras será beneficiado pues ellos y ellas no reciben ningún tipo de trabajo orientado al desarrollo del componente cognitivo de las competencias específicas del área de educación física, recreación y deportes.

Por supuesto que las familias y la misma institución educativa pues podrá experimentar una alternativa concreta que le facilite información respecto de cómo sería posible una articulación curricular desde una propuesta como la que se plantea.

4.9 Recursos

Los recursos que se requerirán básicamente son de tipo:

Administrativos. El respaldo de directivas de la institución, los directores de grupo, los padres y madres de familia que se espera respalden la realización de esta estrategia didáctica.

Insumos. Fotocopias y eventualmente marcadores, cinta, ganchos.

Algunos insumos de papelería y fotocopias para elaborar algunos materiales relacionados con la estrategia didáctica.

La impresión en gran formato de los posters elaborados en la parte final de la aplicación de esta estrategia didáctica.

Tecnológicos. Un computador de base para configurar y administrar, además de producir los materiales que se incluirán en el AVA. El software que en su mayoría es gratuito o de fácil acceso en sus versiones básicas o de prueba. A continuación se detalle un poco más este grupo de recursos

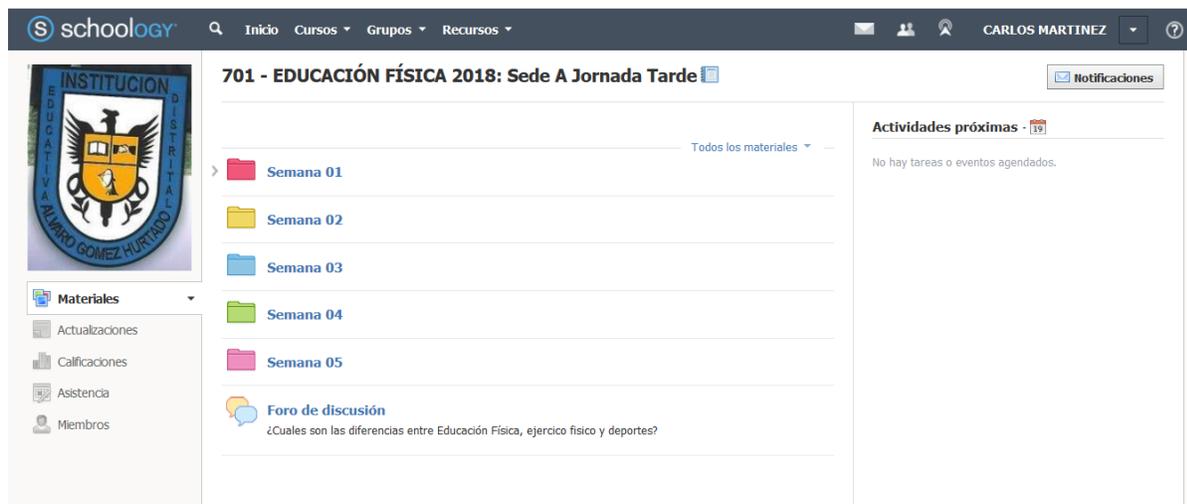
La base del AVA será la LMS SCHOOLGY, que en su versión básica permite la creación del aula virtual que se requerirán durante el desarrollo de la estrategia didáctica propuesta. Las

demás aplicaciones que serán necesarias también serán provistos por el tutor, sin que por ello se incurra en ningún gasto económico pues varias de ellas también son de uso gratuito, tal es el caso del software de elaboración de presentación PowerPoint al que se puede acceder en el drive de una cuenta de Gmail.

Tampoco tendremos la dificultad institucional de acceder a una sala de informática, pues justamente la metodología usada de aula invertida remitirá a los y las estudiantes a que una gran parte del trabajo propuesto se desarrolle en sus hogares o en aquellos sitios en donde pueda tener acceso a una conexión de Internet durante algunas veces en la semana.

Se espera concertar con los padres y madres de familia el apoyo necesario para lograr garantizar que los y las estudiantes tenga la posibilidad de acceder semanalmente aún computador y a una adecuada conexión de Internet, ya sea en casa, donde un familiar, el colegio, en la de la localidad, donde el amigo(a), en un café Internet entre otras posibilidades. Incluso habilitando el servicio de Internet portátil que muchos de los Smartphone y ellos, tanto padres, madres y estudiantes no saben cómo usar.

Gráfica 3. Pantalla del panel principal de Schoology.



Fuente: LMS Schoology

Se requiere un computador con conexión a internet y configurado con el software necesario.

Entre otros programas se requerirán:

Tabla 9. Relación de software y aplicaciones en la nube que se requerirá para el desarrollo de la propuesta

Recurso TIC	Será usado para...
LMS SCHOOLGY	Plataforma educativa que se usará en su versión básica.
Youtube	Para cargar en él los vídeos que sean elaborados tanto por el docente como por los estudiantes.
Presentación de drive	Programa en la nube para elaborar PRESENTACIONES POWERPOINT y que además permite el trabajo COLABORATIVO SINCRÓNICO O ASINCRONICO.
Formulario de drive	Herramienta que permitirá sistematizar información en diferentes momentos del desarrollo de la ESTRATEGIA DIDÁCTICA.
Blogger	Blog de Gmail que permitirá un primer canal de comunicación con las personas participantes de esta estrategia didáctica.
Educaplay	Que será utilizado para específicamente en dos de sus ACTIVIDADES en LÍNEA: EMPAREJAR COLUMNAS y VIDEOQUIZ.
Audacity	Editor de audio para producir posteriormente archivos MP3
Kizoa	Editor online de vídeo (o cualquier otro)
Camtasia	Para elaborar los video tutoriales que serán necesarios para enseñar el uso de la LMS y otras aplicaciones.

Fuente: Propiedad del autor

En algún momento del desarrollo del desarrollo de la estrategia se necesitará que el colegio facilite un espacio para realizar la actividad prevista de trabajo GRUPAL, se necesitará un VIDEOBEAM y 10 computadores portátiles.

4.10 Evaluación y seguimiento

A continuación se señalan en la tabla 10 los diferentes momentos de desarrollo del proyecto, en donde se incluye la implementación, desarrollo y cierre de la estrategia didáctica prevista. Además, en ella se señalan los instrumentos de diagnóstico, seguimiento y evaluación que en los diferentes fases del proyecto general se utilizarán, al igual que en los momentos de la estrategia didáctica.

Tabla 10. Fases de proyecto general, momentos de la aplicación de la estrategia TIC e instrumentos para evaluación y seguimiento.

Fases de Proyecto general	Aplicación de estrategia TIC	Estudiantes	Ambiente Virtual de Aprendizaje	Padres	Directivas	General
Definición de problemática y Elaboración de la propuesta de intervención		<p>Cuestionario estructurado con opción de respuesta según escala de Likert.</p> <p>Cuestionario estructurado con preguntas abiertas</p>			<p>Presentación de la propuesta de intervención a realizarse.</p> <p>Carta de autorización por parte de consejo directivo y/o académico</p>	Observación directa.
Desarrollo de la propuesta Recogida de datos	Momento I: Apertura	Prueba objetiva de conocimientos con preguntas tipo I (Icfes) sobre temáticas a abordarse en el ejercicio.	<p>Seguimiento a uso de AVA aprovechando cuadro de control de administración de Schoology</p> <p>Aplicación de rúbrica para evaluación de AVA propuesta por Villa y Figueredo (2015) que consta de siete aspectos: 1-Objetivos de enseñanza y competencias para el siglo XXI 2-Enfoque pedagógico (teorías del aprendizaje) 3-Actores y comunicación 4-Estrategia y contenidos 5-Actividades académicas y evaluación 6-Integración de las TIC 7-Calidad y pertinencia</p> <p>Entrevista estructurada con estudiantes.</p>	<p>Cuestionario estructurado con opción de respuesta según escala de Likert</p> <p>Consentimiento informado.</p>		Diario de campo atendiendo a la particularidad metodológica de aula invertida que se usará.
	Momento II: Implementación y Desarrollo	<p>Aplicación de rúbricas para realización de actividades propuestas.</p> <p>Las mismas serán diseñadas atendiendo a los indicadores de logro que se estén evaluando y el nivel de competencia a evaluar.</p>				

Fases de Proyecto general	Aplicación de estrategia TIC	Estudiantes	Ambiente Virtual de Aprendizaje	Padres	Directivas	General
	Momento III: Evaluación y Cierre	Prueba objetiva de conocimientos con preguntas tipo I (Icfe) sobre respuesta sobre temáticas abordadas en el ejercicio.				
Análisis de datos	Análisis de integración de datos. Por definirse que herramientas estadísticas se usaran					
Socialización de resultados	Presentación escrita de resultados y socialización.					

Fuente: Propiedad del autor

Capítulo 5 Conclusiones

5.1 Conclusiones

Es significativo el trabajo que en varias instancias internacionales se ha venido dando en relación a trabajar el tema de las TIC en la educación física, buscando articular aquellas a esta área disciplinar; lamentablemente en Colombia aun parece incipiente el esfuerzo, o hay desinterés, en dicha dirección que implica que los representantes de esta área se atrevan a promover proyectos que aporten a esa línea de construcción de saber.

Aunque existen planes del estado para acercar a las instituciones sus propuestas de apoyo para lograr que las áreas disciplinares incluyan en sus prácticas docentes a las TIC falta mucha más diligencia y gestión para que en realidad esto ocurra. Es por ello que le corresponde a cada área disciplinar el hacerse cargo de que esta necesidad de articular a las TIC al proceso formativo de las y los estudiantes se haga realidad.

Desde la institución educativa se puede promover la resignificación de lo que el área de educación física, recreación y deportes puede aportar a la vida actual y futura de los estudiantes; sin embargo, esta tarea implica un fuerte compromiso por quienes están a cargo de dicha responsabilidad, es decir el docente al que le corresponde ser el primero en reevaluar sus competencias para lograr generar nuevas, mejores y más pertinentes estrategias didácticas que redunden en esa modificación de los imaginarios que se cargan como lastre en relación al área de E.F.

Es posible promover un uso mucho más pertinente de los recursos TIC a los que se tienen acceso hoy en día, es responsabilidad de la escuela en sus diferentes niveles y grados el adelantar iniciativas que no prohíban, pero sí que más bien estimulen y orienten el uso de los diferentes dispositivos, aplicaciones, redes sociales entre otras, en función de desarrollar las competencias

que este siglo nos está exigiendo; esto exige que los docentes repensemos nuestro rol, pero también ayudemos a reorientar el rol de los y las estudiantes a los que podemos influir día a día en nuestra práctica docente.

También resulta relevante el lograr incluir en el entorno escolar cierta tendencia a pasar de ser solamente consumidores de TIC a ser prosumidores, de consumir solamente información a lograr ser generadores de conocimiento. Es toda una tarea en la que los primeros invitados somos nosotros los docentes.

Aunque el actual proyecto aún no se ha implementado se prevé que impacte significativamente, otras investigaciones ya concluidas lo han corroborado, es por ello que se espera poder aportar en dicha dirección de aportar una experiencia significativa como esta.

5.2 Recomendaciones

Resulta relevante adelantar otras investigaciones en nuestro contexto, específicamente asociadas al área de la educación, física, la recreación y los deportes y los usos posibles que las TIC le pueden permitir para fortalecer la práctica pedagógica.

La integración curricular entre las diferentes áreas disciplinares es bastante viable a través del uso planificado de las TIC, recordemos que ese ha sido un problema que hemos venido heredando de una forma desarticulada y fragmentada de ver el mundo, de entender la realidad. Para ello se requiere de personas e iniciativas al interior de la institución escolar que se hagan cargo de trabajar en esa dirección, todo esto en forma concertada con las directivas institucionales y en gran parte con la participación de los y las docentes de las diferentes áreas.

Lista de referencias

- Ambrós, Q. P., & Foguet, O. C. (2012). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico. *Apunts: Educacion Fisica Y Deportes*, (109), 44-53. doi:10.5672/apunts.2014-0983.es.(2012/3).109.04
- Buzón, G., O. (2005). La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(1), 77-100.
- Chaverra B. E. (2009). Estándares básicos de competencias en Educación Física para la escuela preescolar, básica y media en el Departamento de Antioquia, Colombia. Disponible en: <http://meduapa.mex.tl/imagesnew2/0/0/0/1/0/0/6/8/5/2/estandares%20edufisica%202011.pdf>
- De Sousa M. D., & Mezzaroba, C. (2012). Como incorporar a mídia/tics nas aulas de educação física: uma análise das proposições veiculadas na revista nova escola. *Impulso*, 22(54), 59-72.
- García G. J., & Pomet, A. (2007). La articulación de los recursos en el funcionamiento de la biblioteca escolar. Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia.
- García, I. G., Castro, L. N., & Morales, P. T. (2015). Las flipped classroom a través del smartphone: efectos de su experimentación en educación física secundaria. *Prisma Social: revista de investigación social*, (15), 296-351.
- Giral, F., Giral, A., & Giral, J. (2017). *Cultura de efectividad 2.0*. LID Editorial.
- Gómez, M. M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial Brujas
- Gomez. M. I., Oyola M. C. (2012). Estrategias didácticas basadas en el uso de tic aplicadas en la asignatura de física en educación media. *Escenarios*, 10(1), 17-28.
- López, A., & González, V. (2002). La técnica de Iadov. Una aplicación para el estudio de la satisfacción de los alumnos por las clases de educación física. *Revista Digital [internet]* Abril, 47, 202.
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4, 73-80.
- McLennan, N., & Thompson, J. (2015). *Educación Física de Calidad: Guía para los responsables políticos*. UNESCO Publishing.

- Ministerio de Educación Nacional (2000). Lineamientos Curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte. Recuperado el 05 de abril de 2018.
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf3.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas: guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden.
- Ministerio de Educación Nacional (2008). El marco del mejoramiento institucional. En Guía No. 34 Guía para el mejoramiento institucional. Recuperado el 05 de abril de 2018.
<http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-177745.html>
- Ministerio de Educación Nacional (2010). Documento guía N° 15 Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte
- Ministerio de Educación Nacional (2013). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf
- Moreno, J. A.; Rodríguez, P. L. y Gutiérrez, M. (2003). Intereses y actitudes hacia la Educación Física. *Revista Española de Educación Física*, XI, 2, 14-28.
- Murcia, P. N. & Jaramillo Echeverri, L. G. (2005). Imaginarios del joven colombiano ante la clase de educación física. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 3(2), 175-212.
- Ocaña, A. L. O. (2013). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje. Ediciones de la U Limitada.
- Quiroga A. Observatorio de Educación. Definición de Aula Invertida. [Sitio en Internet]. Politécnico Gran Colombiano. 11 Abr 2014. Disponible en:
<http://crear.poligran.edu.co/?p=1177>
- Rodríguez, C. M. (1993). Carta a mis amigos. Buenos Aires, Argentina.
- Senado de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Colombia. Obtenido de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Villa, E. J. E., & Figueredo, O. R. B. (2015). Hacia una Propuesta Para Evaluar Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Educación Superior. *Academia y Virtualidad*, 8(2), 14-23.

Anexos

	Pág.
Anexo 1. Formato de la encuesta a estudiantes	90
Anexo 2. Rúbrica de evaluación de AVA.....	95

Anexo 1. Formato de la encuesta a estudiantes

IE ALVARO GOMEZ HURTADO Encuesta de opinión Educación Física

Fecha _____ Curso _____ Edad _____ años Sexo M ___ F ___

Apreciado(a) estudiante:

El cuestionario que a continuación se le solicita diligenciar pretende conocer su opinión al respecto de las **AFIRMACIONES** y/o **PREGUNTAS** planteadas.

El cuestionario es **ANÓNIMO** por tanto le agradecemos su sinceridad al responder: Tiene dos partes, tenga en cuenta que no hay respuestas **CORRECTAS** o **INCORRECTAS**.

Gracias por la colaboración !!!

PARTE 1

Instrucciones

En la tabla que a continuación encuentra lea cada pregunta o afirmación y señale en la escala el número que más se ajuste a su opinión:

1. Estoy en total desacuerdo
2. Estoy en desacuerdo
3. No sé
4. Estoy de acuerdo
5. Estoy totalmente de acuerdo

Cuestionario	Valoración				
	1	2	3	4	5
1. El profesor de Educación Física intenta que sus clases sean divertidas.					
2. La clase de educación física es importante para mi formación como persona.(propia)					
3. El número de horas que se tiene a la semana para la clase de educación física es suficiente.					
4. La clase de educación física debería tener un salón de clase asignado como las demás materias.(propia)					
5. Deberíamos leer sobre temas relacionados con la clase de educación física. (propia)					
6. Los conocimientos que recibo en clase de Educación Física son necesarios e importantes.					
7. Es importante entender para que sirven los ejercicios que hago en clase de educación física.(propia)					
8. Es importante llevar cuaderno en la clase de educación física. (propia)					
9. La asignatura debería dejarnos tareas divertidas relacionadas con el área que pudiésemos hacer en internet y luego enviarlas por correo.					
10. La asignatura de Educación Física es más fácil de					

Cuestionario	Valoración				
	1	2	3	4	5
aprobar que otras asignaturas.					
11. Sería divertido poder hacer los trabajos para la asignatura de Educación Física usando videos, fotografías, animaciones usando el computador, el Smartphone y el internet.					
12. No debería existir la clase de educación física en el colegio.					
13. Me parecen bien los exámenes teóricos de Educación Física.					
14. La asignatura de Educación Física es la que más me gusta.					
15. Prefiero ver un video acerca de cómo realizar un ejercicio a que me lo expliquen en un texto. (propia)					
16. Sacar buena nota en Educación Física es fácil.					
17. Sería interesante y divertido poder intercambiar sobre temas de Educación Física con mis compañeros de clase en un chat o foro en internet.					
18. Lo que aprendo en Educación Física no sirve para nada.					
19. Me parecen bien los exámenes prácticos de Educación Física.					
20. El profesor de Educación Física debería mostrarnos videos de deportes de otros países, sobre el cuerpo humano, sobre lesiones etc.					
21. Se podría mejorar la clase de Educación Física					
22. El tiempo de la clase de Educación Física debería ser completamente práctico, la teoría se podría hacer en casa a través de internet usando videos, chats, foros, etc					
23. La asignatura de Educación Física no me preocupa como el resto de asignaturas.					
24. Prefiero las clases prácticas a las clases teóricas					
25. El trabajo del profesor de Educación Física es fácil.					
26. En Educación física deberían darnos más conocimientos teóricos. (propia)					
27. Con el profesor me llevo mejor que con el resto de profesores.					
28. Lo que aprendo en Educación Física no sirve para nada.					

PARTE 2

En esta segunda parte encontrará algunas preguntas en donde deberá dejar su opinión según se lo indique la pregunta correspondiente. En otras preguntas bastara con SEÑALAR con una X (equis) la respuesta elegida

1. **¿Qué es lo que más le gusta de la clase de Educación Física?**
2. **¿Qué es lo que más le disgusta de la clase de Educación Física?**
3. **¿Le gustaría ir a estudiar otra asignatura o hacer otra cosa en el horario de educación física?**
 SI _____ NO _____ NO SÉ _____
4. **Si usted pudiera escoger entre asistir o no asistir a las clases de educación física ¿Qué haría?**
 Si asistiría a clases _____
 No asistiría a clases _____
 No sé qué haría _____
5. **¿Le gusta la clase de Educación Física?**
 Me gusta mucho _____
 Me gusta un poco _____
 Me da igual _____
 Me disgusta un poco _____
 No me gusta nada _____
 No sé qué decir _____
6. **En su casa hay computador**
 SI _____ NO _____
7. **En su casa tiene INTERNET**
 SI _____ NO _____
8. **¿Tiene correo electrónico?**
 SI _____ NO _____
9. **¿Cuáles programas de computador maneja?**
10. **¿Cuáles REDES SOCIALES tiene y usa?**

Anexo 2. Rúbrica de evaluación de AVA

Erika Juliana Estrada Villa & Oscar Rafael Boude Figueredo

Rúbrica AVA

Fecha: _____

Título AVA:

Nombre:

Instrucciones: Asigne los puntos a cada parámetro en la columna derecha. Evalúe 1-4 siendo 4 (cuatro) la nota más alta y 1 (uno) la más baja

Siempre 4 puntos	Casi siempre 3 puntos	A veces 2 puntos	Casi nunca 1 punto	Nunca 0 puntos
---------------------	--------------------------	---------------------	-----------------------	-------------------

A: Objetivos de enseñanza y competencias para el siglo XXI	Puntos
El AVA posee un objetivo y una intención pedagógica clara	
El objetivo del AVA se expresa en el contenido	
El objetivo está alineado con el contexto y las competencias	
El AVA propone el desarrollo de alguna competencia para el siglo XXI	
Las competencias están articuladas con las actividades académicas	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

B: Enfoque pedagógico (teorías del aprendizaje)	Puntos
El AVA se fundamenta en un enfoque de aprendizaje	
El enfoque de aprendizaje se evidencia en las actividades académicas del AVA	
El AVA es pertinente al PEI de la institución educativa	
El AVA facilita el aprendizaje significativo y contiene una actividad que lo potencia	
El AVA promueve el aprendizaje por descubrimiento	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

C: Actores y comunicación	Puntos
El AVA evidencia las funciones y roles de los actores	
El AVA posee y evidencia el rol del estudiante	
El AVA posee y evidencia el rol del tutor	
El AVA favorece la comunicación entre los participantes	
El AVA tiene un lenguaje académico adecuado a los estudiantes y al tema	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

D: Estrategia y contenidos	Puntos
El AVA está basado en una estrategia y técnica didáctica	
El AVA posee una secuencia didáctica y coherencia con la intención pedagógica	
Es pertinente la temática al nivel educativo	
Los temas centrales tienen más relevancia dentro del AVA y están destacados	
Los contenidos del AVA corresponden al contenido programático	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

Observaciones

--

E: Actividades académicas y evaluación	Puntos
Las actividades académicas del AVA mencionan el objetivo de aprendizaje	
El AVA menciona la dinámica de la actividad, poseen una conducta de entrada e instrucciones claras para su desarrollo	
El AVA menciona cómo se van a evaluar las actividades académicas y corresponden a los contenidos y al material diseñado para el curso	
La evaluación es coherente con el contenido del curso	
El AVA utiliza elementos que promueven la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

F: Integración de las TIC	Puntos
Los recursos educativos utilizados justifican la enseñanza del tema	
El uso de la tecnología apoya de manera óptima las estrategias de enseñanza (Harris, 2010)	
La selección de tecnología(s) es ejemplar con respecto a los objetivos curriculares y las estrategias de enseñanza (Harris, 2010)	
El uso de la tecnología apoya de manera óptima las estrategias de enseñanza (Harris, 2010)	
Contenido, estrategias de enseñanza y tecnología se articulan completamente entre sí dentro de la planificación didáctica (Harris, 2010)	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

G: Calidad y pertinencia	Puntos
Aspectos técnicos del AVA (basado en Cerrano, et al (sf).)	
Distribución y calidad de contenidos (basado en Cerrano, et al (sf).)	
Aspectos pedagógicos y motivacionales (basado en Cerrano, et al (sf).)	
Valoración global y contextual del AVA (basado en Cerrano, et al (sf).)	
El AVA maneja adecuadamente los derechos de autor	
5 (20-18) / 4 (17-14) / 3 (13-9) / 2 (8-5) / 1 (1-5)	

Parámetros de evaluación	Puntos
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
Total Puntos	

Observaciones

--