

IMPLEMENTACIÓN DE LAS TICS COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA
AFIANZAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA
PRÁCTICA DEL VOLEIBOL EN ESTUDIANTES DEL GRADO 901 DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL DON BOSCO I

MABEL ALEJANDRA ALVAREZ MADERO
JAIBER GUSTAVO MANRIQUE HERNADEZ
MARIO ALEJANDRO PEÑA GRAJALES

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
BOGOTÁ
2015

IMPLEMENTACIÓN DE LAS TICS COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA
AFIANZAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA
PRÁCTICA DEL VOLEIBOL EN ESTUDIANTES DEL GRADO 901 DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL DON BOSCO I

MABEL ALEJANDRA ALVAREZ MADERO
JAIBER GUSTAVO MANRIQUE HERNADEZ
MARIO ALEJANDRO PEÑA GRAJALES

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN
PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

ASESOR
GERARDO ALFREDO RODRIGUEZ NIVIA
MAGISTER EN SANEAMIENTO Y DESARROLLO AMBIENTAL

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LUDICA
BOGOTÁ
2015

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá 20 De Junio De 2015

DEDICATORIA

A Dios por guiar cada paso, brindándonos la fortaleza que necesitamos en cada espacio del proyecto. Gracias a nuestros familiares quienes nos apoyaron durante toda la especialización.

AGRADECIMIENTOS

Nuestros más sinceros agradecimientos a nuestros compañeros de especialización, con los cuales interactuamos en diferentes escenarios académicos compartiendo saberes y conocimientos, los cuales contribuyeron con nuestro proyecto.

A nuestro asesor Gerardo Rodríguez Nivia, quien con sus aportes y sugerencias fue importante para llevar a cabo este proceso.

A la Institución Educativa Distrital Don Bosco I por permitirnos ejecutar el proyecto brindándonos los diferentes elementos y espacios pertinentes para el desarrollo de este trabajo.

A todos los docentes de la universidad por su invaluable aporte en sus diferentes áreas del conocimiento, donde enriquecieron nuestros conocimientos y fueron de gran ayuda para culminar con el proceso educativo.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	17
1 PROBLEMA	19
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	20
1.3 ANTECEDENTES	21
1.3.1 Antecedentes Bibliográficos	21
1.3.2 Antecedentes Empíricos	24
2 JUSTIFICACIÓN	26
3 OBJETIVOS	27
3.1 OBJETIVO GENERAL	27
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	27
4 MARCO REFERENCIAL	28
4.1 MARCO CONTEXTUAL	28
4.1.1 Localización	28
4.1.2 Departamento de Cundinamarca	28
4.1.3 Bogotá	33
4.1.4 Localidad Ciudad Bolívar	35
4.1.5 Institución Educativa Distrital Bosco I	39
4.2 MARCO TEÓRICO	43
4.2.1 Voleibol como herramienta para el mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.	43
4.2.2 Las Tics como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol.	47
4.2.3 Ambiente de aprendizaje virtual como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol.	48
4.2.4 El software educativo como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol.	49

4.2.5	El software educativo como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol.	50
4.2.6	El Sedentarismo Tecnológico, distractor de la actividad física.	51
4.2.7	La Didáctica como facilitadora en la participación activa de las Tics	52
4.3	MARCO LEGAL	54
5	DISEÑO METODOLÓGICO	55
5.1	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	55
5.2	INVESTIGACIÓN ACCIÓN	55
5.2.1	Fases de investigación	57
5.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	58
5.3.1	Población	58
5.3.2	Muestra	58
6	PROPUESTA	60
6.1	LUDY-VOLEY: SOFTWARE EDUCATIVO QUE POSIBILITA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS ELEMENTOS TÉCNICO TÁCTICOS EN LA PRÁCTICA DELVOLEIBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 901 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DON BOSCO I.	60
6.2	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	60
6.3	JUSTIFICACIÓN	60
6.4	OBJETIVOS	61
6.4.1	OBJETIVO GENERAL	61
6.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	61
6.5	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	62
6.6	CONTENIDOS	64
6.7	PERSONAS RESPONSABLES	66
6.8	BENEFICIARIOS	66
6.9	RECURSOS	67
6.10	EVALUACION Y SEGUIMIENTO	64
6.11	ANALISIS DE RESULTADOS	68
6.12	RESULTADOS Y ANALISIS	68
6.12.1	DIAGNÓSTICO	74

7	CONCLUSIONES	76
8	RECOMENDACIONES	77
	BIBLIOGRAFÍA	78
	ANEXOS	81

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Estadísticas de Cundinamarca	28
Tabla 2 Educación superior-síntesis estadística departamento de Cundinamarca	32
Tabla 3 Extensión total de Bogotá y Localidades	33
Tabla 4 Información de la Institución	39
Tabla 5 Normatividad	54
Tabla 6 Proceso de la investigación	57
Tabla 7 Población, Institución Educativa Distrital Don Bosco I	58
Tabla 8 Muestra, Institución Educativa Distrital Don Bosco	58
Tabla 9 Proceso de estrategias y actividades	62
Tabla 10 Contenidos de la Propuesta	64
Tabla 11 Recursos humanos y Físicos	66
Tabla 12 Evaluación y seguimiento	67

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Tabla 1 Estadísticas de Cundinamarca	28
Tabla 2 Educación superior-síntesis estadística departamento de Cundinamarca	32
Tabla 3 Extensión total de Bogotá y Localidades	33
Tabla 4 Información de la Institución	39
Tabla 5 Normatividad	54
Tabla 6 Proceso de la investigación	57
Tabla 7 Población, Institución Educativa Distrital Don Bosco I	58
Tabla 8 Muestra, Institución Educativa Distrital Don Bosco	58
Tabla 9 Proceso de estrategias y actividades	62
Tabla 10 Contenidos de la Propuesta	64
Tabla 11 Recursos humanos y Físicos	66
Tabla 12 Evaluación y seguimiento	67

LISTA DE MAPAS

	Pág.
Mapa 1 Departamento de Cundinamarca	30
Mapa 2 Hidrografía - cuencas hidrográficas de Cundinamarca	31
Mapa 3 Mapa de Localidades de Bogotá	35
Mapa 4 Agenda ambiental localidad 19 Ciudad Bolívar	38
Mapa 5 Plano de la Institución Educativa Don Bosco I	42

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXOS A Encuesta a estudiantes de la Institución Educativa Don Bosco I	81
ANEXOS B Diligencia de encuesta	82
ANEXOS C Práctica de Software Educativo	83
ANEXOS D Práctica toque de dedos	83
ANEXOS E Práctica golpe de antebrazo	84
ANEXOS F Práctica de saque de seguridad	84
ANEXOS G Práctica de saque alto	85
ANEXOS H Práctica de remate	85

GLOSARIO

Actividad física: Se considera actividad física cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija gasto de energía.

Ambiente virtual de aprendizaje: Espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales.

Aprendizaje: proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Deporte: Actividad física pautada conforme a reglas y que se practica con finalidad recreativa, profesional o como medio de mejoramiento de la salud.

Didáctica: La Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas.

Enseñanza: acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Juego: El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura.

Lúdica: dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Ocio: Se conoce como ocio, aunque también muchos suelen llamarlo tiempo libre, a todas aquellas actividades que con la libertad de elección y oportunidades que

los casos particulares supongan, no están ligadas a ningún tipo de trabajo formal y son realizadas por las personas, en precisamente el tiempo libre que le queda luego de haber cumplido con su trabajo.

Pedagogía: Deriva del griego “Paidos” que significa niño y “Agein” que significa guiar, conducir el que conduce niños (Del gr. pedagogo παιδαγωγός) y pedagogía παιδαγωγική.

Sedentarismo: falta de actividad física regular, definida como: “menos de 30 minutos diarios de ejercicio regular y menos de 3 días a la semana.

Técnica: La técnica se define como la ejecución de movimientos estructurales que obedecen a una serie de patrones tempo-espaciales modelos, que garantizan la eficiencia.

Tecnología: Conjunto de saberes, conocimientos, experiencias, habilidades y técnicas a través de las cuales nosotros los seres humanos cambiamos, transformamos y utilizamos nuestro entorno con el objetivo de crear herramientas, máquinas, productos y servicios que satisfagan nuestras necesidades y deseos. Etimológicamente la palabra tecnología proviene del griego tekne (técnica) y logos (conocimiento) satisfagan nuestras necesidades y deseos. Etimológicamente la palabra tecnología proviene del griego tekne (técnica) y logos (conocimiento).

Tics: Conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información, que permiten la adquisición, producción, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o Electro-magnética. (Duncombe- Heeks, 1999:2). Incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Voleibol: Deporte en el que dos equipos de seis jugadores separados por una red, tratan de enviar el balón al suelo del campo contrario para conseguir anotarse un punto pasando la pelota siempre por encima de la red y entre las varillas que la limitan.

RESUMEN

El presente trabajo principalmente quiere mostrar la importancia de la enseñanza- aprendizaje del voleibol, mediante la utilización de las TI'CS.

Las TI'CS son herramientas fundamentales en la actualidad y hacen parte fundamental de la vida de los jóvenes, por eso se pretende implementar una software en donde el estudiante pueda interactuar con los contenidos del voleibol de una manera didáctica y lúdica.

La herramienta didáctica está diseñada para que el estudiante aprenda los conceptos teóricos básicos de la historia, técnica de saque, toque de dedos y de antebrazo del voleibol de una manera lúdica; llevándolos a la praxis para combinar las herramientas tecnológicas con la actividad física y evitar el sedentarismo de los jóvenes.

Palabras Claves: TI'CS, juego, didáctica, lúdica, ocio, Actividad física, sedentarismo, ambiente virtual de aprendizaje, software y voleibol

ABSTRACT

This paper mainly aims to show the importance of teaching and learning volleyball, using the TICS.

The TICS are essential tools now and make fundamental part of the lives of young people, so it is intended to implement software where students can interact with the contents of volleyball in an educational and entertaining way.

The teaching tool is designed for students to learn the basic theoretical concepts of history, art serve, touch of fingers and forearm volleyball in a playful way ; putting them into practice to combine the technological tools with physical activity and avoid sedentary lifestyle of young people.

Keywords: TICS, play, educational, recreational, leisure, physical activity, sedentary lifestyle, virtual learning environment, software and volleyball

INTRODUCCIÓN

El ser humano ha evolucionado a través de millones de años gracias a los mecanismos propios que le permiten interactuar con el medio que lo rodea, cada interacción es una experiencia que genera la posibilidad de comprender la realidad y a su vez, una necesidad por dominarla para garantizar la supervivencia de su especie.

De igual manera con la presencia de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación todos los procesos de interacción existentes en la sociedad se han transformado; se acortan las distancias, se amplían las fronteras de tiempo - espacio y se tiene acceso inmediato a todo tipo de información desde cualquier zona del mundo a través de dispositivos tecnológicos dotados de hardware y software que brindan soporte a sistemas operativos y hacen posible el acceso a la red de redes "Internet" desde cualquier tipo de dispositivos como: computadores, teléfonos inteligentes, tabletas, tableros interactivos , etc.

Es innegable que estas Tecnologías de la Información y la Comunicación están generando grandes ventajas de desarrollo a nivel cultural, social, económico, educativo, comunicativo, pero además a nivel personal con actividades de ocio, diversión, etc.

Actualmente en el campo educativo es imprescindible la interacción del individuo con toda esta gama de posibilidades tecnológicas para lograr un desarrollo integral ya que la ausencia de esta provocaría falencias en el fortalecimiento de habilidades y destrezas básicas para que el individuo genere interacciones adecuadas con su entorno y pueda enfrentar exitosamente las diversas situaciones que se le presentan en su diario vivir.

En esta investigación se involucrara a un tipo de población con dificultades en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol, esto implica hacer uso de un sustento teórico-práctico, donde se pueda encontrar solución a las diferentes necesidades que se presentan en la institución educativa en cuanto a la práctica de esta disciplina. Teniendo en cuenta que el voleibol se distingue de los demás deportes en equipo, por la presencia de la red que separa a los adversarios, es decir que se encuentran físicamente separados, situación que conviene para esta población donde encontramos tantos problemas de agresividad.

Por otra parte hoy en día encontramos un tipo de generación milenio que tiene una estructura social marcada por el cambio de las TICs y su dicha evolución y estar frecuentemente conectados a Internet las dispositivos móviles y redes sociales les ha permitido pertenecer a una aldea de conocimientos bien sea desde lo económico social y político.

El hecho de haber pasado por las etapas de desarrollo tecnológico como la evolución de los videos juegos computadora y teléfonos móviles crea una mentalidad emprendedora que caracteriza esta generación.¹

¹ Larraz, D. Conozca a los "Milleanns" ¿la generación que salvará al planeta? 2015, [en línea] [consultado 2 de junio de 2015]. Disponible en: <http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/gente/generacion-millennial-jovenes-nacidos-entre-1981-y-el-2000/15860315>

1 PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La institución educativa Distrital Don Bosco, cuenta con estudiantes de estratos 1 y 2, de los grados 0 a 11, ubicado en la localidad 19 de ciudad Bolívar. Se caracteriza por el gusto deportivo, aunque no cuentan con la implementación de bases teóricas para la disciplina deportiva del voleibol. Esta problemática se presenta a nivel general en la institución, pero específicamente en los grados novenos, quienes ya han tenido un proceso en las diferentes prácticas deportivas, evidenciando que carecen de la parte teórica, además muestran mucho interés por la utilización de tecnologías para la información y comunicación.

De este modo, con las TIC`S empleadas de una manera lúdica se busca dar solución a estas dificultades, además estas convienen para el desarrollo de las clases de Educación Física, generando nuevos espacios y ambientes que permiten mejorar la técnica deportiva, como una estrategia de formación integral en los estudiantes de esta población.

De igual manera la mayoría de jóvenes en las instituciones educativas les gusta realizar la parte práctica de la educación física, pero sus conocimientos teóricos son escasos y en la ejecución de gestos técnicos deportivos, específicamente del voleibol, no existe una coherencia entre estos dos aspectos.

La institución educativa Don Bosco, está en constante búsqueda de la innovación a favor de brindar nuevas herramientas pedagógicas que permiten mejorar los procesos cognitivos, optimizando la praxis en los estudiantes. Para lo cual se ha pretendido el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, empleándolas de forma lúdica para el aprendizaje de la teoría y la técnica deportiva en voleibol.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo aprovechar las TICS a través de la lúdica para afianzar la enseñanza del voleibol en los estudiantes del grado 901 de la institución educativa Don Bosco Uno?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes Bibliográficos

Título: Empleo de una multimedia como soporte digital para la asignatura voleibol en la carrera de Cultura Física

Autor: Yasmany Vicente Felipe y José Antonio Pino Roque

País: Cuba

Año: 2012

Propuesta:

Empleo de una multimedia como soporte digital para la asignatura voleibol en la carrera de Cultura Física, es una propuesta digital para el aporte a la educación universitaria cubana, para alcanzar mayor cobertura en sitios rurales con escaso acceso a las TIC's en donde se emplee estas con mayor cobertura y de manera semi presencial.

La propuesta pretende a través de la implementación de una herramienta digital novedosa, aportar desde la educación primaria hasta la universitaria, la utilización de material virtual para el aprendizaje del deporte del voleibol desde un marco conceptual interactivo. Los autores proponen esta herramienta como un "aporte para dar solución al problema de la preparación de los estudiantes y profesores para asumir un proceso de enseñanza y aprendizaje eficiente".

En la multimedia elaborada en la Facultad de Cultura Física de la provincia de Mayabeque (Cuba) en colaboración el LATED (Laboratorio de Tecnología Educativa) de la Universidad Agraria de la Habana, formulo el diseño de un programa en el cual integrara una herramienta propia para la enseñanza del voleibol , en donde el estudiante pueda disponer del material necesaria para la comprensión de diferentes aspectos teóricos, tácticos y técnicos del voleibol de manera interactiva sin importar el nivel en el que se encuentre el estudiante.

El programa esta implementado a través de un C´d el cual cuenta con las siguientes características:

- Presentación
- Historia
- Reglamento
- Resultados Cubanos
- Documentos Complementarios
- Elementos Técnicos
- Galería
- Bibliografía
- Créditos

El estudiante podrá manejar el programa, mediante ventanas la cual le permite explorar cada tema de manera interactiva y divertida.

Anexo1



Título: Pequevoley

Autor: La Real Federación Española de Voleibol

País: España

Año: 2006

Propuesta:

Por otra parte se encuentra el programa Pequevoley, el cual es un recurso didáctico que está diseñado para la enseñanza del voleibol en cursos 5 y 6. El objetivo del programa, es brindar herramientas para afianzar la enseñanza aprendizaje del voleibol desde edades medianamente tempranas.

La herramienta pedagógica está distribuida por botones de exploración en el cual se puede encontrar material didáctico de la historia y técnica del voleibol.

Anexo 2



Título: Escuela virtual de deportes y ministerio de educación

Autor: Coldeportes

País: Colombia

Año: 2007

Propuesta:

En Colombia la Escuela virtual de deportes es pionera en implementar estrategias metodológicas y pedagógicas para la enseñanza del deporte, utilizando un ambiente de aprendizaje virtual (AVA) que permite de manera didáctica el desarrollo del proceso técnico táctico, psicológico físico de los deportistas. Esta herramienta está clasificada en cuatro categorías: Arte y Precisión (billar, bolos y patinaje artístico); Deporte de Pelota (tenis, voleibol y baloncesto), Fuerza Rápida y Resistencia (patinaje de carreras, ciclismo de pista, ciclismo de ruta, levantamiento de pesas y levantamiento de jabalina); Deporte de Combate (esgrima: sable, espada y florete; taekwondo, judo boxeo y karate: kata y kumit); que contienen cada una material audiovisual especializado en el aprendizaje, así como cartillas y herramientas comunicativas y de construcción de conocimiento como foros, chats, wikis, blogs, etc.

Anexo 3

<http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-281051.html>



1.3.2 Antecedentes Empíricos

Título : “Proceso de la enseñanza del mini-voleibol para la competencia, en la escuela normal la Hacienda, utilizando ambientes interactivos”
Autor: No presenta
País: España
Año: 2005
Propuesta: La escasa bibliografía correcta mente referenciada hace que los trabajos hechos con mucho esfuerzo por los autores, pierdan credibilidad y en trabajos como el presente no se tomen en cuenta. A continuación se mencionará algunos trabajos encontrados en la web, pero sin ninguna referencia de aceptación por algún ente científico, que avale los trabajos de este medio para la debida aprobación y publicación. El primero de ellos se trata del “Proceso de la enseñanza del minivoleibol para la competencia, en la escuela normal la Hacienda, utilizando ambientes interactivos” .Este trabajo está elaborado con la intención de crear un software educativo para la enseñanza del mini-voleibol, para la futura confirmación del grupo de voleibol de la institución educativa. En este trabajo se evidencia todo el cuerpo del trabajo pero no se muestra ninguna evidencia del software implementado para la investigación. <ul style="list-style-type: none">• Deporte.com , juegos de voleibol http://www.deporte.com/juegos-de-voleibol/

Título: “Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona”.

Autor: Henri Matisse - **Santi Querol**

País: España

Año: 2011

Propuesta:

Por otra parte el trabajo “Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona”. Pretende con el trabajo, implementar el uso de ambientes de aprendizaje en las clases de educación física para el correcto aprendizaje de las temáticas propuestas para el voleibol, por medio de diferentes herramientas tecnológicas como blog, software y paginas interactivas. Para terminar encontramos las siguientes páginas web con distintos juegos y videos interactivos de voleibol:

- Educaplay free adrfmacion.com
http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/559748/reglamento_de_voleibol.htm
- Educar el portal educativo del estado Argentino
<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formacion-docente/las-tic-y-la-educacion-fisica.php>

2 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto pretende plantear una propuesta que contribuya en el mejoramiento de la técnica en el deporte del voleibol, a partir del uso de las tecnologías de la información, debido a que el uso de las TICS en la sociedad actual se ha convertido en una de las herramientas primordiales en la era de la información.

La sociedad actual está inmersa en un mundo que avanza a pasos agigantados en cuestión de tecnologías y la educación debe estar haciendo uso constante de estos avances, razón por la cual nace la idea de diseñar un programa interactivo que permita a los estudiantes aprender y practicar las técnicas del voleibol de una manera lúdica e interactiva, garantizando un aprendizaje práctico y llamativo que involucra, destrezas, habilidades, conocimientos (bases teóricas), conceptos y saberes actualizados sobre este deporte.

Dicho programa busca facilitar la fundamentación del voleibol desde la práctica lúdica involucrando el uso de las tics y a la vez facilitar al área de educación física una estrategia metodológica para la enseñanza de un deporte en todas sus dimensiones. La cual pretende aportar en la formación integral de los jóvenes. Además, para la Institución la creación de nuevos ambientes de aprendizaje, aportara en la calidad de la educación. Así mismo, para las Instituciones de educación superior, los estudiantes y profesionales de la pedagogía, en la apertura de nuevos contextos y ambientes con una significación en el mejoramiento de las clases de Educación Física.

De igual manera el proyecto busca que los estudiantes de manera lúdica y participativa encuentren nuevos espacios para compartir, interactuar y comunicarse, enriqueciendo el proceso de su formación integral.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Implementar espacios lúdicos por medio de las TIC'S para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje teórico prácticos en el voleibol.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Motivar desde el las tecnologías de la información y las comunicaciones a los estudiantes a practicar de forma lúdica el voleibol.
- Elaborar un ambiente de aprendizaje (AVA) como recurso lúdico para la enseñanza del voleibol.
- Diseñar estrategias pedagógicas a través de la lúdica para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el voleibol

4 MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Localización. La institución educativa distrital la joya se encuentra ubicada en el departamento de Cundinamarca, al sur de la ciudad de Bogotá, en el barrio el Tesoro de la localidad 19 Ciudad Bolívar. A continuación se hará una breve descripción del posicionamiento geográfico en la que se encuentra la institución.

4.1.2 Departamento de Cundinamarca. El departamento de Cundinamarca cuenta con una población de 2557.623 habitantes aproximadamente, con una extensión de 24.210 km², densidad de 105,54 Habitantes/km² y un índice de ruralidad 29,08 % total de la extensión del departamento.

Tabla 1 Estadísticas de Cundinamarca

Población total 2012:	2.557.623 habitantes
Población Cabecera:	1.701.018 habitantes (66,5%)
Población Resto:	856.605 habitantes (33,5%)
Distribución por sexo	49.91% hombres 50.09 % mujeres
Tasa de crecimiento intercensal 93-2005	1.94%
División político administrativa:	116 municipios y 15 provincias
Densidad:	105,54Habitantes/km ²
Índice de ruralidad	29,08 %

Fuente: Estadísticas de Cundinamarca 2010.

4.1.2.1 Historia. El departamento de Cundinamarca inicialmente fue habitado por los indígenas Muisca aproximadamente unos tres mil años, de la existencia de este departamento da cuenta los hallazgos arqueológicos fosilizados de Tequendama, Soacha, Abra y Zipaquirá. El nombre Cundinamarca proviene de la lengua Aymará “Cundirumarca”, “El nido del cóndor”

Posteriormente los muisca gobernados por el Zipa se enfrentaron y opusieron resistencia a la colonización de los españoles en 1537 quienes eran comandados por Gonzalo Jiménez de Quesada obteniendo la victoria y quedando con el territorio cundinamarqués en manos de la corona española.

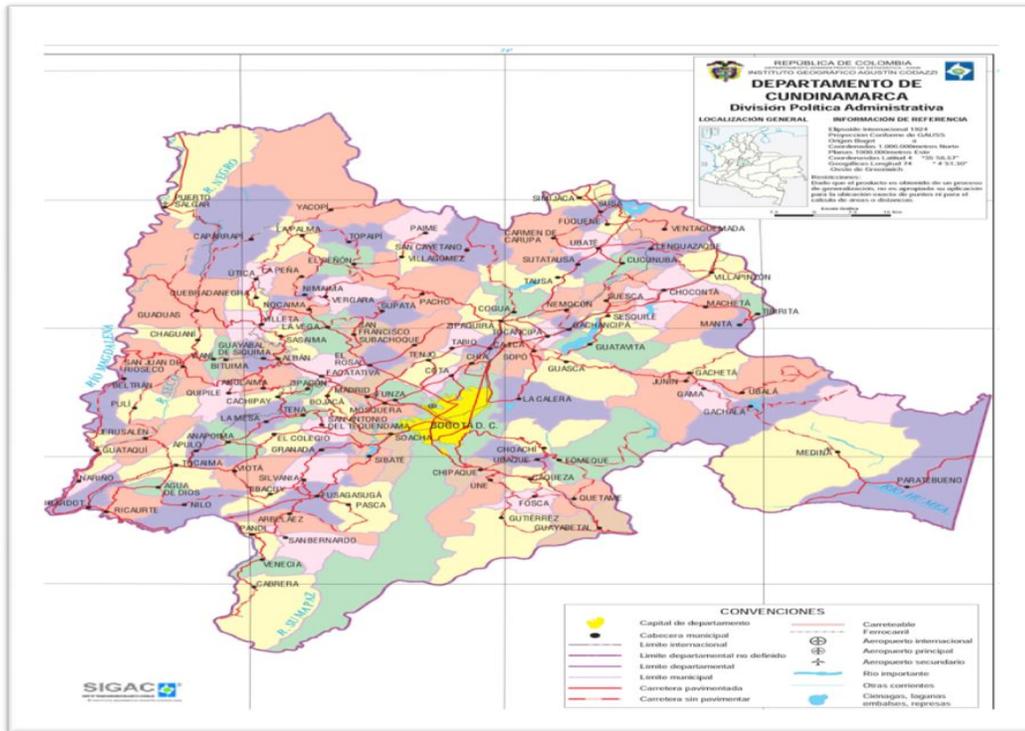
“Durante la Conquista y la Colonia, los habitantes de esta región tuvieron que sacar su casta guerrera para enfrentar a los españoles, en luchas con aborígenes comandados por el Zipa, un legendario cacique de la zona que gobernaba los pueblos conocidos hoy como la sabana norte”²

Cundinamarca obtiene su independencia el 06 de julio de 1813 gracias al prócer de la patria Antonio Amador José de Nariño y Álvarez del Casal, mediante un documento que contenía las siguientes palabras *“de hoy en adelante, Cundinamarca es un estado libre e independiente, que queda separado para siempre de la Corona y Gobierno de España y de toda otra autoridad que no emane inmediatamente del pueblo o de sus representantes...”*. Así el entonces el mandatario Nariño en un acto simbólico y digno manda a destruir los símbolos del mandato español y los reemplaza por los de la república Cundinamarca el 7 de agosto de mismo año. Solo hasta finales del siglo XIX se origina una delimitación del departamento

Cundinamarca se encuentra localizado en la cordillera Oriental en el centro del país y cuenta con 116 municipios más Bogotá distrito capital.

² Botero O. Fondo de Promoción Turística de Colombia, [en línea] [consultado 26 de Mayo de 2015] Disponible en: <https://www.colombia.com/turismo/images/cundinamarca.pdf>

Mapa 1 Departamento de Cundinamarca



Fuente: Página Gobernación de Cundinamarca, sección mapas

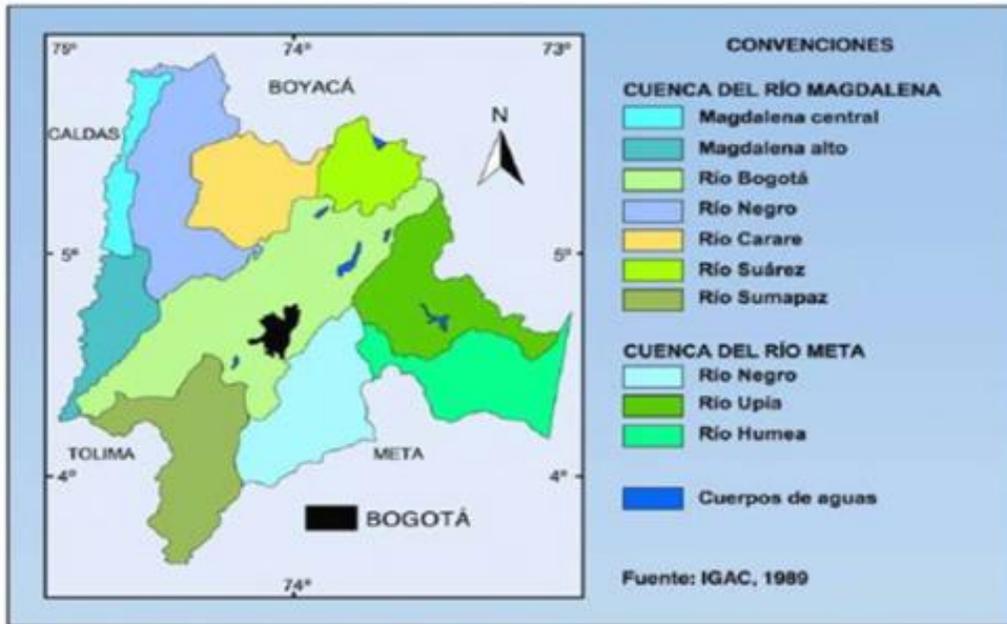
4.1.2.2 Posición geográfica. El departamento de Cundinamarca limita por el norte con los departamentos de Boyacá por el sur con los departamentos de Meta, Huila y Tolima y por el occidente con el río Magdalena por último al oriente con Casanare.

4.1.2.3 Fisiografía. El principal escenario natural que da origen el territorio del departamento cundinamarqués, inicia en la cordillera Oriental la cual es la más ancha conservando sus dos tipos de bosque alto andino y el páramo. La cordillera Oriental comprende la formación de los páramos de Sumapaz y de Cruz Verde por la parte sur; en la parte central se encuentra la sabana de Bogotá y terminando al norte el valle de Ubaté y Simijaca.

4.1.2.4 Hidrografía. Cundinamarca por su fisiografía es un territorio hídricamente rico ya que posee los páramos los cuales se desprenden hacia el río Magdalena en el occidente cuenta con los ríos Sumapaz y Bogotá. Las lagunas más representativas son lagunas más notables son las de Fúquene, Verde, Cucunubá,

Guatavita, Suesca, Siecha, Chingaza, Pedro Palo y Ubalá, entre otras, mientras que los embalses que sirven para la generación de energía son Muña, Tominé, Guavio, Neusa y La Regadera, entre otros.

Mapa 2 Hidrografía - cuencas hidrográficas de Cundinamarca



Fuente: Instituto Geográfico Agustín Codazzi, tomado de Bogotá en datos.

4.1.2.5 Educación. El departamento cuenta con un nuevo modelo educativo que empezó a implementarse a finales del siglo XXI. Este modelo educativo integra los niveles de transición hasta grado once en una misma institución educativa, ya que por su ruralidad contaba con distintos planteles para los diferentes niveles educativos. En los estudios *¿QUÉ DICEN LOS INDICADORES?* de 2011, la zona rural ha logrado una reducción de 332 en 2006 y a 276 en 2009 de planteles educativos que brinde el servicio de transición a grado once con una sola sede.³

¿QUÉ DICEN LOS INDICADORES? Entidad Territorial: departamento de Cundinamarca Bogotá, septiembre de 2011 A nivel universitario Cundinamarca cuenta con universidades de carácter privado y público. A continuación veremos un cuadro donde se describe el número de instituciones y el carácter

³ Piñeros, Castillo, Casas: Educación Cundinamarca *¿qué dicen los indicadores?* [en línea] [consultado 27 de Mayo de 2015] Disponible: <http://fundacionexe.org.co/wp-content/uploads/2011/10/Bogota.pdf>

Tabla 2 Educación superior-síntesis estadística departamento de Cundinamarca

Instituciones de Educación Superior con Oferta en el Departamento

Institución de Educación Superior (IES)	Sector	Nro. de municipios
CORPORACION UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACION SUPER	Privada	3
CORPORACION UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA	Privada	1
CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS -UNIMINUTO-	Privada	3
CORPORACION UNIVERSITARIA REMINGTON	Privada	3
DIRECCION NACIONAL DE ESCUELAS	Oficial	3
ESCUELA MILITAR DE SUBOFICIALES SARGENTO INOCENCIO CH	Oficial	1
ESCUELA DE COMUNICACIONES	Oficial	1
ESCUELA DE SUBOFICIALES DE LA FUERZA AEREA COLOMBIANA	Oficial	1
ESCUELA SUPERIOR DE ADMINISTRACION PUBLICA-ESAP-	Oficial	6
FUNDACION UNIVERSITARIA CATOLICA DEL NORTE	Privada	22
FUNDACION UNIVERSITARIA LUIS AMIGO FUNLAM	Privada	1
FUNDACION UNIVERSITARIA SAN MARTIN	Privada	2
INSTITUTO SUPERIOR DE CIENCIAS SOCIALES Y ECONOMICO FA	Privada	1
INSTITUTO TOLIMENSE DE FORMACION TECNICA PROFESIONAL	Oficial	1
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE-SENA-	Oficial	79
UNIVERSIDAD CATOLICA DE MANIZALES	Privada	1
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA-UDEC	Oficial	8
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Privada	1
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Oficial	9
UNIVERSIDAD DEL TOLIMA	Oficial	4
UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER	Oficial	3
UNIVERSIDAD INCCA DE COLOMBIA	Privada	1
UNIVERSIDAD MILITAR-NUEVA GRANADA	Oficial	1
UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD	Oficial	6
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLOGICA DE COLOMBIA -	Oficial	7
UNIVERSIDAD SANTO TOMAS	Privada	1

Fuente: MEN, plan de desarrollo departamental de Cundinamarca.

4.1.3 Bogotá. Capital de Cundinamarca, aunque la ciudad está dentro del departamento de Cundinamarca es totalmente independiente de las decisiones administrativas que allí se tomen.

Cuenta con una proyección de tasa de población según el censo de 2005 de 7.878.783 millones aproximadamente para el año 2015. La extensión total de Bogotá es de 1.635750km² ⁴ de área total aproximadamente. A continuación se podrá observar un cuadro con la descripción por hectáreas del área rural, área urbana y área en expansión según datos “DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE PLANEACIÓN DISTRITAL”⁵

Tabla 3 Extensión total de Bogotá y Localidades

Localidad	Área total (ha ¹)	Área rural			Área urbana			Área de expansión		
		Suelo rural	Áreas protegidas	Total	Suelo urbano	Áreas protegidas	Total	Suelo de expansión	Áreas protegidas	Total
Usaquén	6.531	-	2.720	2.720	3.245	277	3.522	107,17+146,06*	37	290
Chapinero	3.899	-	2.664	2.664	1.037	198	1.235	-	-	-
Santa Fe	4.488	-	3.803	3.803	591	94	685	-	-	-
San Cristóbal	4.816	-	3.187	3.187	1.425	204	1.629	-	-	-
Usme	21.556	9.239	9.068	18.307	1.496	568	2.064	818,34+64*	303	1.186
Tunjuelito	1.028	-	-	-	752	276	1.028	-	-	-
Bosa	2.392	-	-	-	1.699	230	1.929	229	234	462
Kennedy	3.857	-	-	-	3.275	331	3.606	106,85+46*	98	251
Fontibón	3.326	-	-	-	2.976	76	3.053	39,06+6,64*	228	273
Engativá	3.556	-	-	-	3.073	366	3.439	-	117	117
Suba	10.055	1.931	1.210	3.141	5.568	465	6.034	421,87+379,24*	79	880
Barrios Unidos	1.190	-	-	-	1.008	181	1.190	-	-	-
Teusaquillo	1.421	-	-	-	1.222	199	1.421	-	-	-
Los Mártires	655	-	-	-	646	9	655	-	-	-
Antonio Nariño	494	-	-	-	472	21	494	-	-	-
Puente Aranda	1.724	-	-	-	1.685	39	1.724	-	-	-
La Candelaria	184	-	-	-	184	-	184	-	-	-
Rafael Uribe	1.310	-	-	-	1.221	89	1.310	-	-	-
Ciudad Bolívar	12.998	5.574	3.982	9.556	2.645	593	3.238	174,73+19,04*	11	205
Sumapaz	78.096	31.284	46.812	78.096	-	-	-	-	-	-
Total	163.575	48.029	73.445	121.474	34.219	4.219	38.438	1.896,71+660,98*	1.106	3.664

Fuente: Tomado de; recorriendo San Cristóbal, pág. 11.

4.1.3.1 Historia. Bogotá Distrito Capital, anteriormente llamada Santa Fé de Bogotá (durante la época colonial entre los años 1991 hasta el año 2000).

⁴ Tomado de plan de Ordnamiento Territorial, 2000

⁵ Bogotá, Departamento Administrativo de Planeación. Recorriendo San Cristóbal. Diagnóstico físico y socioeconómico de las localidades de Bogotá. Diagnóstico Físico y Socioeconómico de las Localidades de Bogotá. [en línea] [consultado 26 de mayo de 2015] Disponible en: http://www.shd.gov.co/shd/sites/default/files/documentos/recorriendo_san_cristobal.pdf

Fundada por Gonzalo Jiménez de Quesada en 1538 la cual comenzó con 12 chozas en honor a los 12 Apóstoles y una capilla que ahora se conoce como el Chorro de Quevedo. Quince años después la plaza mayo se traslado a la hoy llamada Plaza de Bolívar y en 1821 se designa como capital de la Republica en el Congreso de Angostura.⁶ (Leon, 2008)

4.1.3.2 Ubicación geográfica. Se cataloga como la capital del imperio Chibcha. Es la capital de Nuestro hermoso país Colombia y departamento de Cundinamarca. Es una ciudad pluricultural, se encuentra ubicada en el centro geográfico de Colombia a 2.640 msnm (metros sobre el nivel del mar). Se considera como una ciudad emblema de los Andes Suramericanos, por ser una de las tres más altas de Suramérica después de La Paz Bolivia y Quito Ecuador.

Está ubicada en la cordillera Oriental de los Andes y tiene el fortunaio de poseer el Paramo más grande del mundo, el cual se encuentra ubicado en la localidad de Sumapaz una de las más grandes de la ciudad, aunque desconocida para muchos por ser una zona rural.

Además a nuestra ciudad la rodea una hermosa naturaleza, al oriente los cerros que hacen parte de la cordillera Andina, al occidente el Río Bogotá que desde hace varias décadas presenta altos niveles de contaminación, al Sur con las estribaciones del Páramo de Sumapaz que a su vez hacen que limite con el Departamento del Huila y al norte con la Sabana Cundinamarquesa.

Al oeste con los municipios de; Cota, Funza, Mosquera, Soacha (zona urbana), Pasca, San Bernardo, Arbeláez, Cabrera, Sibaté y Venecia (zona rural) del departamento de Cundinamarca. Posee montañas importantes tales como: Serranía la Teta, Alto don Diego, los cerros de Monserrate, Guadalupe y Cruz Verde.

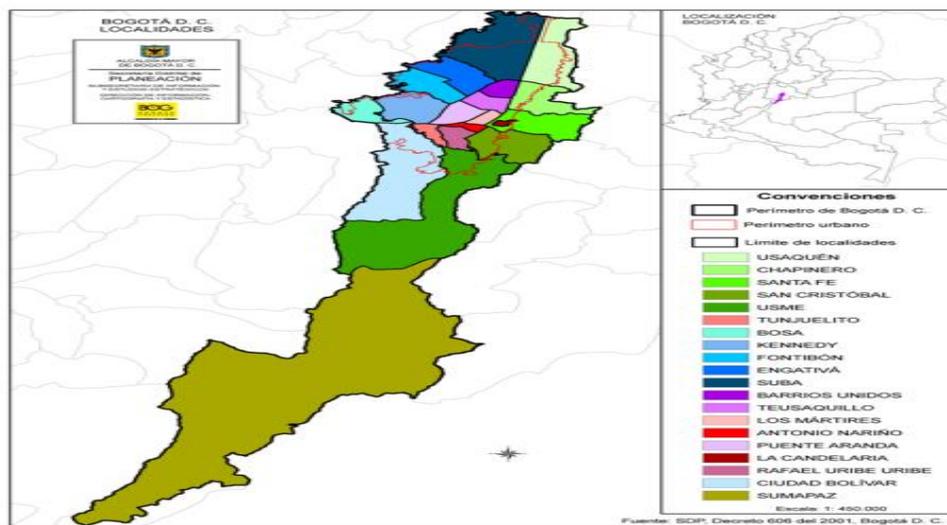
⁶León N. 2008 Bogotá: de paso por la capital, credencial la historia, pág. 5

4.1.3.3 Hidrografía. Se hallan algunos de los ríos más importantes en la ciudad estos son: el río Tunjuelo, que discurre por el sur de la ciudad, el San Francisco, el Fucha, el Juan Amarillo o Salitre, los cuales desembocan a su vez en el río Bogotá. El clima es templado y en temporada de lluvias o invierno, se pueden producir tormentas las cuales pueden generar granizadas. Las temperaturas regularmente oscilan entre los 6 y 24 °C, aunque con una media anual de 14 °C, pero según la época del año puede llegar a 25 °C y bajar hasta los 5 °C.

4.1.3.4 Economía. Es una de las más importantes de Colombia, es tan variada que va desde la producción de papel, tela, productos alimenticios, vidrio, chocolate, tabaco, prendas de vestir, cemento hasta instrumentos de medición. Así como también se encuentran ensambladoras de vehículos y aviones pequeños. En los cerros aun existe la explotación minera de piedra y arena.

En la sabana la economía se centra en actividades agroindustriales. Las comunicaciones terrestres se efectúan a través de las grandes carreteras principales tales como: la Autopista Sur, la Autopista Norte, la Avenida de los Llanos Orientales, Medellín y la Troncal de occidente, los cuales son sitios obligados para el ingreso y salida de la ciudad.

Mapa 3 Mapa de Localidades de Bogotá



Fuente: Información Departamental de Bogotá, 2015

4.1.4 Localidad Ciudad Bolívar. La localidad 19 de Ciudad Bolívar es una de la más grandes del territorio de la ciudad de Bogotá posee una extensión territorial

de 12998.46 hectáreas correspondientes a zonas rurales 73.52% las cuales están distribuidas en 5574.43 hectáreas rurales y 3981.51 hectáreas en áreas de expansión. Por otra parte el 24.91% corresponde al área urbana y solo un 1.57% se encuentra ubicado en el territorio de expansión.

4.1.4.1 Historia. Ciudad Bolívar es un territorio multicultural ya que allí convergen distintos tipos de población de todos los rincones del país. La historia de la localidad se remonta a la época indígena antes de la colonización de los españoles, los terrenos de la localidad estaban habitados por los indígenas gobernados por “cacique Sagüanmachica”, como en todas las colonizaciones españolas, fueron violentas y condujeron a otras “civilizaciones. Selvas de Usme” era el nombre que llevaba por el año de 1750.

La primera hacienda fue la de el clérigo franciscano Virrey Solís a quien llamo hacienda el Mana quien se extendía desde los cerros orientales hasta la quebrada Yomasa. Desde la posterior partida de Virrey Solís, la hacienda cambio de nombre a la Fiscala; posterior a esto paso “a manos de Gonzalo Zapata Cuenca. Hacia 1950 la hacienda fue parcelada entre los dueños que en ese entonces eran, entre otros, Luis Morales, Eliodoro Criollo, Mario Suárez y Rosendo Galindo. Eliodoro Criollo construyó hornos para la fabricación de ladrillos y dejó que algunas familias se asentaran en sus tierras a cambio de que trabajaran como obreros de su ladrillera.

Con la anterior división territorial, otras haciendas también se sectorizaron, dando lugar a los primeros barrios de ciudad Bolívar arquitectónicamente no eran buenas, de ahí la localidad cuenta con unas características poco favorables para sus habitantes.

Los primero barrios de esta localidad fueron principalmente fundados por gente desplazada por la violencia que poseía poco dinero para comprar vivienda, así pues las casas eran fabricadas con materiales como cartón latas y cal.

Meissen, San Francisco, Buenos Aires, Lucero Bajo o La María, Naciones Unidas, Cordillera, Alpes, Juan José Rondón y Juan Pablo II, entre otros, fueron los primeros barrios fundados de la localidad. Además, a través del programa lotes con servicios, financiado por el Banco Interamericano de Desarrollo, se fundaron también los barrios Sierra Morena, Arborizadora Alta y Arborizadora Baja.⁷

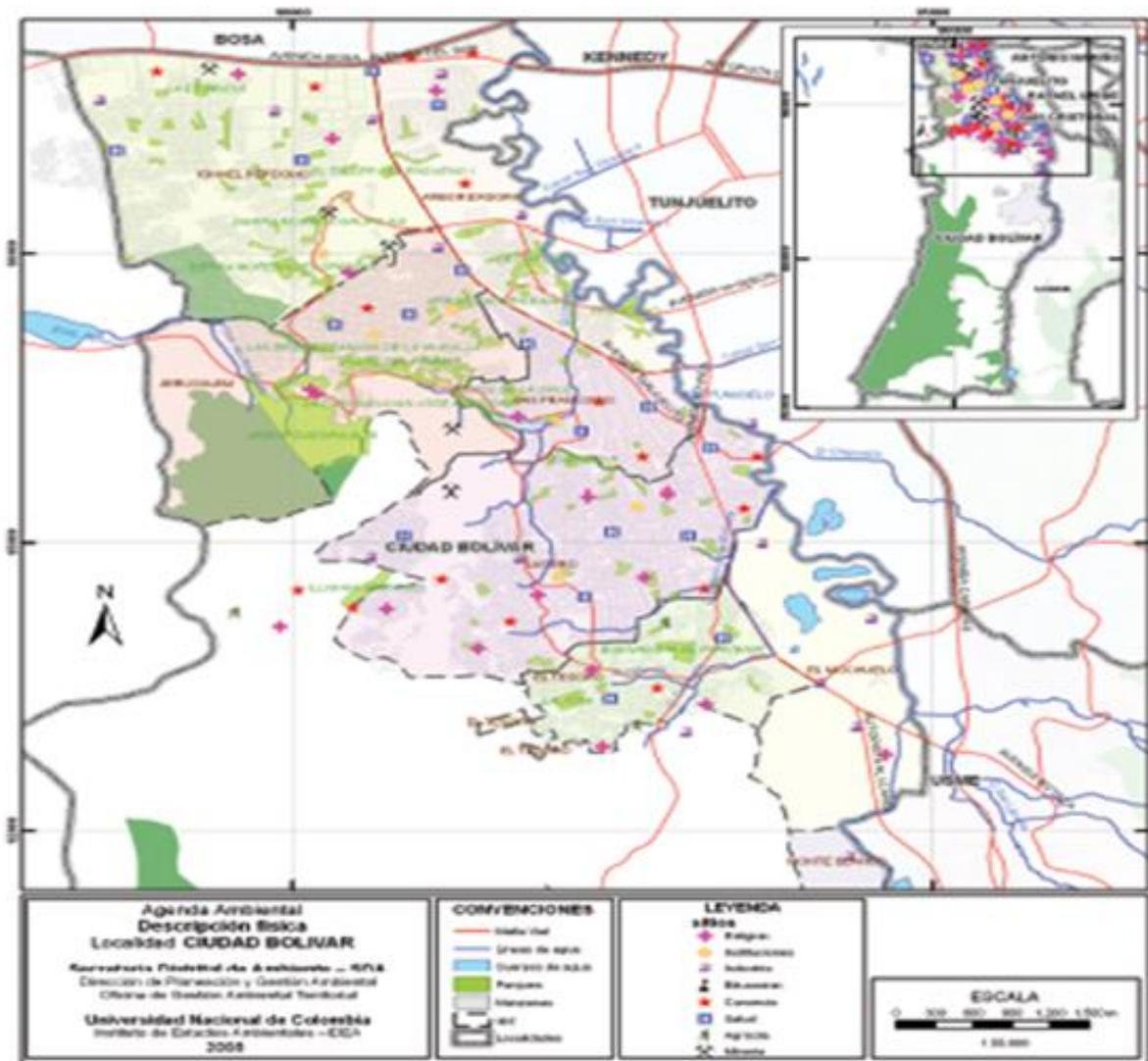
⁷ Bogotá, Departamento Administrativo de Planeación. Recorriendo San Cristóbal. Diagnóstico físico y socioeconómico de las localidades de Bogotá. Diagnóstico Físico y Socioeconómico de las Localidades de Bogotá. [en línea] [consultado 26 de mayo de 2015] Disponible en: http://www.shd.gov.co/shd/sites/default/files/documentos/Recorriendo_Ciudad_Bol%C3%ADvar.pdf

La mala distribución y control de la localidad hace que el “decreto-Ley 1421 de 1993 Estatuto Orgánico de Bogotá, se determine el régimen político, administrativo y fiscal bajo el cual operan hasta hoy las veinte localidades del Distrito” para tener un mejor control territorial. A pesar de esta ley la localidad de Ciudad Bolívar la aqueja la violencia y desplazamiento, por eso sus barrios son de pobres arquitectónicamente y mala planeación territorial.

4.1.4.2 Posición geográfica. Ciudad Bolívar está situada en la capital Bogotá encontrándose al suroccidente de la ciudad, lado izquierdo de la cuenca del río Tunjuelito su delimitación comprende así: Al norte con la localidad de Bosa, al oriente con las localidades Tunjuelito y Usme, por donde pasa el río Tunjuelo en la mitad; al sur con la localidad de Usme y río Chisacá; por ultimo con el municipio de Soacha occidente.

La localidad tiene una extensión de 12.999 hectáreas están distribuidas en áreas rurales 9.556 hectáreas; 3.238 de hectáreas en suelo urbano.

Mapa 4 Agenda ambiental localidad 19 Ciudad Bolívar



Fuente: Diagnóstico físico y socioeconómico de las localidades de Bogotá, 2004

4.1.5 Institución Educativa Distrital Bosco I

Tabla 4 Información de la Institución

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	INSTITUTO EDUCATIVO DISTRITAL BOSCO I
CALENDARIO	A
JORNADA	UNICA
DIRECCIÓN	Calle 80 A Sur N° 18 C- 70
TELEFONO	792 38 79 o 7 92 3863
FAX	7 92 38 79
BARRIO	El Tesoro
LOCALIDAD	19 Ciudad Bolívar
NOMBRE DEL PEI.	“FORMACIÓN DE PERSONAS QUE BUSCAN MEJORAR SU CALIDAD DE VIDA Y APORTAR PARA LA CREACIÓN DE UNA SOCIEDAD MÁS JUSTA”
ENFOQUE INSTITUCIONAL	FORMACIÓN ACADÉMICA CON ÉNFASIS TECNOLÓGICO EMPRESARIAL
LEMA	“CON AMOR, CIENCIA Y FE SEREMOS LIBRES”

Fuente: Docentes investigadores

4.1.5.1 Antecedentes de la institución. La Institución Educativa Distrital Don Bosco 1 es una institución pública manejada en concesión por la F.E.D.B: (Fundación Educativa Don Bosco), en convenio con la Secretaría de Educación el Distrito, cuya propuesta educativa busca ser una alternativa para los jóvenes de la localidad de Ciudad Bolívar, desde la perspectiva de la formación integral fundamentada en la propuesta de la filosofía salesiana de escuela incluyente, con un modelo preventivo. Está ubicada en la calle 80ª sur # 18c-70 Barrio El Tesoro.

La construcción de la edificación se realiza entre los años 1998 y 1999, en un terreno destinado por la Alcaldía Del Distrito Capital para tal fin, y es entregada para inicio de labores académicas en febrero de 2000, a la F.E.D.B., con el padre Jorge Suárez a la cabeza de la misma. En ese momento la institución presta el servicio solo en el nivel de primaria y gestiona como rectora la Lic. Adriana Leiva. Se cuenta con 469 estudiantes ubicados desde los grados cero hasta quinto. En este mismo año un grupo toma la tarea de la construcción del PEI titulado “Personitas” y se presenta e inscribe oficialmente el documento en la SED.

En el año 2001 se empiezan las labores con la sección de bachillerato, y se atiende a 969 estudiantes en los niveles de primaria, secundaria y media. En ese año toma la rectoría el Lic. Néstor Jairo Sacipa Garzón. El primero de octubre del año 2001 la institución recibe aprobación oficial por parte de la SED de Bogotá, mediante resolución 7404.

A partir del año 2001 la institución ha realizado una serie de cambios con miras al mejoramiento del servicio, y la creación de más y mejores alternativas para sus estudiantes, es así como en el año 2002 entran en funcionamiento los laboratorios de artes y tecnología, que generan espacios lúdicos para el desempeño en estas áreas. En el año 2003 las áreas de artes y deportes organizan escuelas de formación para los días sábados con el fin de desarrollar e incentivar en los estudiantes las habilidades y destrezas en estos campos.

En el año 2004 se inicia el programa de almuerzo escolar, tendiente a mejorar las condiciones nutricionales de los estudiantes y favorecer su desarrollo físico e intelectual, para ello la F.E.D.B. organiza los estudiantes por nivel, recibiendo en orden ascendente el almuerzo en cuatro menús diferentes.

En conclusión, la casa salesiana Bosco 1 se ha constituido en una alternativa importante a nivel educativo y social para el sector de la localidad de Ciudad Bolívar en el cual presta sus servicios.

4.1.5.2 Contexto Institucional. El Centro Educativo Distrital Bosco I la Joya se encuentra ubicado en el barrio el Tesoro Calle 80 sur N° 18C 70 de la localidad 19 Ciudad Bolívar.

4.1.5.3 Aspecto Socioeconómico. La población residente en esta zona pertenece a los estratos socio-económicos 1 y 2, está conformada por familias marginales de escasos recursos económicos, que llegaron a la zona producto del desplazamiento o por búsqueda de nuevas oportunidades de progreso en la ciudad.

La Institución Colinda con los barrios Arabia, Estrella, Tesorito, Limonar, La Joya, La Cumbre, Urapanes, San Joaquín. En cercanías de la institución se puede contar con los servicios del Hospital de Vista hermosa, el Centro de Capacitación de Promoción Popular Juan Bosco Obrero, El apoyo de la Policía del sector del Lucero. Las vías de acceso al sector son por la autopista al llano pero son muy restringidas, se cuenta con ruta alimentadora y con los servicios de transporte público por parte de cuatro rutas.

El nivel de escolaridad que manejan sus habitantes es muy bajo en muchos casos existe analfabetismo, algunos habitantes sólo tienen primero o segundo grado de primaria, muy pocos llegaron a la secundaria y en un 5% son bachilleres. Su sustento diario se deriva de un salario mínimo, de las ventas ambulantes y en pocos casos de negocios propios talleres, tiendas, panaderías, etc.

Algunas viviendas están construidas en áreas de areneras, chircales, ladrilleras, zonas de deslizamiento que llevan a sus pobladores a vivir en alto riesgo tanto físico como de contaminación ambiental.

Dentro de las vivencias sociales diarias de la comunidad están las diferentes formas de interactuar y uno de sus códigos más sobresalientes es el manejo de un alto grado de agresividad, además existe un gran número de casos de violencia familiar, acoso, abuso sexual, maltrato psicológico, menores trabajadores, adicción a drogas, pandillas y en mínimo porcentaje prostitución en las jóvenes.

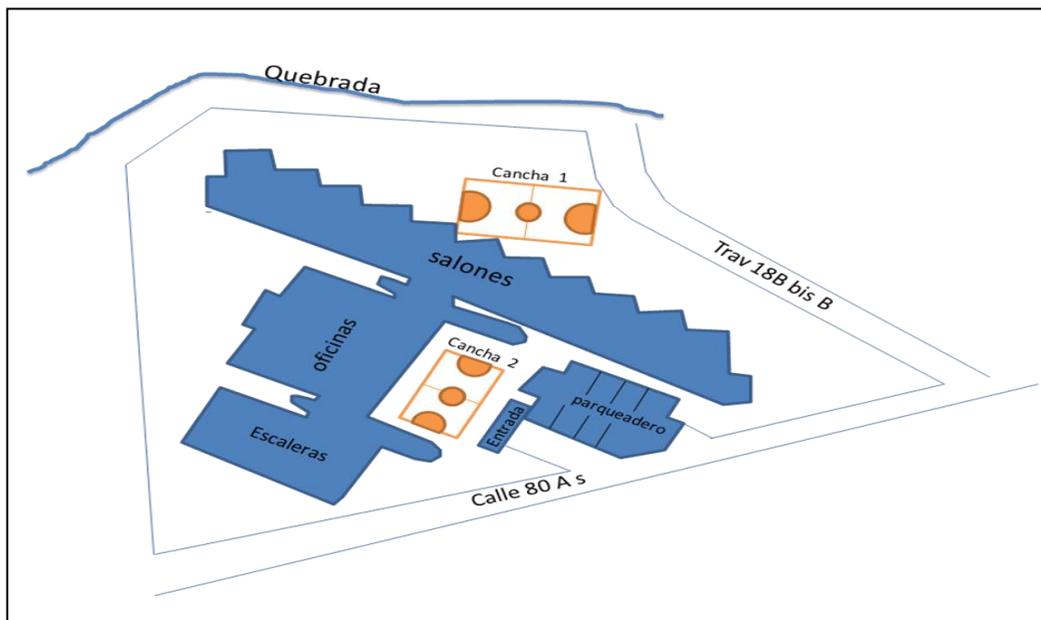
4.1.5.4 Misión. Ofrecer a los niños, niñas y jóvenes un modelo educativo que les permita desarrollarse integral y armónicamente dentro de los principios del Sistema Educativo Salesiano.

Buscamos la formación de personas de bien, autónomas, respetuosas de los deberes y derechos ciudadanos capaces de solucionar problemas que permiten mejorar su calidad de vida para lograr un buen desarrollo humano.

4.1.5.5 Visión. Constituirnos en la alternativa válida de la formación de personas, que dentro de los postulados de la acción pastoral salesiana, aporten en la transformación de su entorno para la creación de una sociedad más justa.

4.1.5.6 Plano De La Institución Educativa Don Bosco I.

Mapa 5 Plano de la Institución Educativa Don Bosco I



Fuente: Docentes investigadores

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Voleibol como herramienta para el mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje. El voleibol es un deporte a cíclico, de conjunto y oposición; pero no de contacto. En el cual participan dos equipos de seis jugadores, estos se enfrentan sobre un terreno de juego liso separados por una red central, tratando de pasar el balón por encima de la red hacia el suelo del campo contrario.

En la reglamentación de este deporte, el balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un número limitado de toques para devolver el balón hacia el campo contrario. Habitualmente el balón se golpea con manos y brazos, pero también con cualquier otra parte del cuerpo. Una de las características más peculiares del voleibol es que los jugadores tienen que ir rotando sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos.

Inicialmente el deporte fue conocido bajo el nombre de mintonette, nació el 9 de febrero de 1895 en Estados Unidos, en Holyoke, Massachusetts. Su inventor fue William George Morgan, un profesor de educación física de la YMCA. Se trataba de un juego de interior por equipos con semejanzas al tenis o al balonmano. Aunque próximo en su alumbramiento al baloncesto por tiempo y espacio, se distancia claramente de éste en la rudeza, al no existir contacto entre los jugadores.

De igual manera, esta disciplina permite una formación en el alumno en diferentes ámbitos. A nivel motriz, coordinación viso manual y viso pédica. A nivel físico: Agilidad, resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad. A nivel comportamental: Trabajo en equipo, celebrar triunfos, aceptar derrotas. A nivel personal: Superación personal, disciplina y tolerancia.

4.2.1.1 La Lúdica como herramienta para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol. El concepto de lúdica es muy difícil de definir puesto que siempre se genera una gran confusión con el juego, “El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego”⁸. Es ahí donde empezamos a ver la lúdica como un término amplio el cual involucra distintas dimensiones en las que el ser humano se desempeña, es una necesidad por explorar, sentir y vivir nuevas experiencias, descubrir nuevas sensaciones y

⁸ Bonilla C. Una aproximación al concepto de lúdica, 2004 Funlibre pág. 22

emociones que lo conducen a explorar a través del juego, la diversión, o el esparcimiento sano permitiendo crecer en distintos ámbitos de la vida.

La lúdica es un hecho muy importante que ocurre a lo largo de nuestras vidas, ya que promueve el desarrollo humano fomentando el desarrollo integral, contribuyendo con la formación de la personalidad y la creatividad de cada educando.

“Lo lúdico sería, según esta concepción, una parte constitutiva del ser humano que hace referencia a su necesidad de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias como reír o gritar, "orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento”⁹

Teniendo en cuenta lo anterior si hablamos de lo lúdico, el juego el ocio y el tiempo libre como términos parecidos pero no iguales, a simple vista pensaríamos que los términos son iguales, pero no es así. El aspecto lúdico estaría involucrado en todos los momentos de la vida y en cualquier dimensión, “el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, si no por sí misma”¹⁰, mientras que el ocio tiene que ver con emplear el tiempo en prácticas a las cuales no se está obligado.

“Por tanto, el ocio vendría a ser algo así como el tiempo libre que utilizamos para hacer lo que nos gusta y para el crecimiento y desarrollo personal”¹¹. Miremos como el juego, el tiempo libre y el ocio tiene una limitante que es el tiempo y espacio para la práctica, todo lo contrario de la lúdica, “puesto que ella no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio”¹²

El juego constituye una parte fundamental de la lúdica, en el juego podemos encontrar un gran desarrollo emocional y social de mayor importancia durante la infancia ya que en esta etapa el infante va acomodándose a los patrones, valores y reglas del entorno en el que comparte. “El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega”¹³. El juego le permite al niño ir descubriendo a través de reglas, bien sea impuesta por el o por el grupo, el mundo al cual más adelante se tendrá que enfrentar.

⁹ Ibíd., pág. 22

¹⁰ Palladino J. El ser humano: un juguete que sueña con ser un jugador, en Revistatenia [en línea] [consultado 25 de Mayo 2015]

¹¹ Ibíd., pág. 26

¹² Ibíd., pág. 27

¹³Ibíd., pág. 28

De no ser así, las construcciones de significados personales estarán en permanente contradicción guiando al niño y más adelante al adulto a imponer y perseguir metas de un modo rígido y asocial en base a la carencia de afectos y normas y en función de un inadecuado esquema perceptivo (estadio pre-verbal del niño en el medio familiar)¹⁴.

Desde el punto de vista psicosocial y emocional del niño, podemos apreciar que el juego debe ser parte fundamental del desarrollo del niño para una correcta interacción en la edad adulta. En este sentido “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real”¹⁵ (Huizinga, 2004). El juego le permite al niño descubrir los límites, ayudar a comprender las distintas manifestaciones de la comunicación.

Francesco Tonucci afirma que “los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos es la forma cultural más alta que toca un niño. Los niños que han podido jugar bien y durante mucho tiempo serán adultos mejores”¹⁶ Adultos que respetan los límites y que reconocen su realidad social.

Actualmente la lúdica en los procesos educativos contemporáneos cobra gran importancia, la enseñanza tradicional en la que había carencia de dinámica y ambientes de aprendizaje han cambiado. La implementación de métodos lúdicos y juegos ya no son exclusivos para los niños, se ve extendida a jóvenes y adultos en cualquier contexto de enseñanza aprendizaje reforzando los conocimientos y habilidades de la vida diaria.

Los docentes mediante lúdica actualmente puede proponer y conocer cuáles son las habilidades de los estudiantes y potencializar, la formación de la personalidad, la autoestima, autoconfianza y la autonomía. Para el docente la lúdica le brinda la posibilidad de crear un ambiente de aprendizaje acorde a los procesos de enseñanza aprendizaje, en donde a través del juego el estudiante brinda alternativas de aprendizaje y disfrute en la clase. A si pues el juego se utiliza

¹⁴ *Ibíd.*, pág. 26

¹⁵ Tonucci F. 20 frases sobre el juego infantil para reflexionar. [en línea] [consultado en 27 de Mayo de 2015] Disponible en: <http://rejuega.com/blog/juego-aprendizaje/juego-libre/francesco-tonucci-20-frases-sobre-el-juego-infantil-para-reflexionar/>

¹⁶ *Ibíd.*, pág. 27

“como ayuda didáctica”¹⁷ Pero como hacer comprender a los estudiantes que lo lúdico no es solo juego y evitar expresiones como: “Profe por qué no hace la clase más lúdica háganos un jueguito”¹⁸

En la actualidad hay más definición de la lúdica, pero los estudiantes aún se tienden a creer que lo lúdico es solo el juego. Se debe hacer claridad respecto a esta errónea percepción y explicar a los estudiantes cual es el verdadero sentido de lo lúdico y que es más que un juego.

Las diferentes dimensiones que abarca la lúdica son pieza fundamental de la enseñanza de diferentes áreas del conocimiento, desde la educación física podemos potencializar a través del juego no solo un espíritu de competencia, si no muchas más dimensiones como el socio afectivo, el liderazgo el trabajo en equipo, buscando la formación integral del ser humano.

Por otra parte el contexto de intervención de la lúdica actualmente “representa más que una herramienta metodológica, un redimensionamiento del papel del individuo en el contexto formativo del niño, de tal manera que incida positivamente en su forma de ver, actuar y percibir el mundo”¹⁹ , en la cual el niño puede aprender desde diferentes ámbitos. Para finalizar textualmente este tipo de dimensiones realizadas por Gustavo Adolfo Moreno Bañol en el Seminario de Ciencias Aplicadas a las Escuelas de Formación Deportiva Mayo de 2.003, en el cual distingue:

- Estimulan el desarrollo de la iniciativa en los niños - niñas
- Fortalecen la voluntad, la tenacidad, en el ser y el actuar.
- Contribuir a la adquisición de múltiples aprendizajes.
- Contribuir al desarrollo y/o mejoramiento físico - orgánico de los Niños - Niñas.
- Desencadenar posibilidades creativas infinitas a nivel individual, grupal y comunitario.
- Fortalecen nexos o relaciones interpersonales.
- Facilitar el desarrollo del lenguaje.

¹⁷ Echeverry, Gómez LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA, 2009 [en línea] [consultado 26 de Mayo 2015] Disponible en: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

¹⁸ Ibíd., pág. 2

¹⁹ Ibíd., pág. 19

- Estimular el desarrollo psicomotriz general y específico.
- Afirman las adquisiciones motrices básicas y específicas.
- Elevan la capacidad funcional de los diferentes órganos y sentidos.
- Fortalecen la autoestima, la solidaridad, efectividad, cooperación y amor por los nuestros.
- Adecuadamente orientadas, integran a los niños sin discriminación
- Comprometen al individuo consigo mismo y con los demás
- Fomentan hábitos sanos de responsabilidad, honestidad, valor y Compromiso.
- Exigen compromisos intelectuales. Adecuadamente programados.
- Rescatan, para enriquecerse, el valor de la producción individual y colectiva.
- Promueven el rescate de valores autónomos, los afirman y Enriquecen.
- Contribuyen a mejorar la relación familiar.
- Enriquecen el quehacer del hombre en su tiempo libre.
- Estimular la autoexpresión en sus diferentes facetas
- Comprometen al individuo consigo mismo, con los demás y con el medio ambiente.
- Posibilidad de construir colectivamente hábitos y costumbres saludables, con una adecuada utilización del tiempo libre.
- Fomenta actitudes de liderazgo
- Estimula los procesos físico - orgánicos en el organismo.

En conclusión la lúdica es inherente al ser humanos desde sus inicios, el cual disfruta e interioriza de distintas manera en distintos contextos.

4.2.2 Las Tics como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol. Las TICS son una herramienta que puede colaborar a mejorar ambientes de aprendizaje atractivos para con los estudiantes del grado 901 de la Institución Educativa Don Bosco, los cuales se afirman a la investigación y reconstrucción de conocimiento y que, su vez favorezcan a al aprendizaje lúdico.

Los educadores, y en este caso los educadores físicos pueden asumir este evento no como un problema si no como una oportunidad, pues con la aplicación de TICS en ambientes escolares formales y planeados podemos trabajar con los alumnos no solo en el espacio físico escolar sino también a nivel extraescolar por medio de tutoriales y manuales deportivos en formato digital, para re-significar el uso a las tecnologías y la motivación práctica de la educación física y recomendaciones nutricionales.

Si abordamos TIC desde el área de Educación Física estamos contribuyendo a la educación en general para un uso razonable, formativo y confiable, donde el manejo de la información sea adecuado y de esta manera desarrollen habilidades y capacidades para que dicha información pueda ser usada por los estudiantes para resolver problemas propios de su contexto. Lo que permite la construcción asertiva de nuevos conocimientos, que a su vez están mejorando su enseñanza aprendizaje.

Este recurso es una gran herramienta para los educadores, puesto que abre un sin número de posibilidades en el mejoramiento del proceso integral entre los estudiantes y los maestros. Lo cual mejora la interacción social de los educandos dentro y fuera del aula.

4.2.3 Ambiente de aprendizaje virtual como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol. El uso creciente de las nuevas tecnologías hoy por hoy ha obligado a la educación a implementar nuevas herramientas que permitan dinamizar el conocimiento mediante la creación de ambientes de aprendizaje virtuales con condiciones pedagógicas óptimas para el aprendizaje.

“Un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje”²⁰ Un AVA es un software que permite tanto al estudiante desarrollar actividades en el tiempo sincrónico o asincrónico como ya se había mencionado a realizar tareas y actividades con diferentes métodos como los blogs, chats , juegos, etc. Permitiendo interactuar al estudiante con el docente en un entorno organizado y colaborativo por medios digitalizados. Los AVA permiten interactuara al estudiante mediante “contenidos interactivos” que los involucra en mundos virtuales similares a las condiciones que se experimentan en una clase presencial.

El avance e interés por la tecnología en nuestra sociedad actual ha llevado a utilizar herramientas como el AVA para cumplir con las expectativas de los educandos y estar en contexto con los procesos de enseñanza –aprendizaje, es por esto que los AVA también se puede implementar como medio de apoyo

²⁰ Avila, Bosco, Ambientes virtuales de aprendizaje, una nueva experiencia. [en línea] [consultado 1 de Junio 2015] Disponible en: http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf

pedagógico para reforzar las clases tradicionales y así cumplir las expectativas de los estudiantes y reforzar su conocimiento.

4.2.4 El software educativo como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol. Actualmente el software educativo a tomado fuerza dentro de las herramientas lúdico-pedagógicas que se implementan en la aulas para facilitar la enseñanza aprendizaje de los contenidos de una materia. Un software educativo se define como el “conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje”.²¹ Esta herramienta tecnológica posibilita al estudiante tener un aprendizaje más dinámico ya que cuenta con diferentes actividades que debe desarrollar a través del uso de la computadora y un programa permitiendo así al estudiante el desarrollo de la temática de manera más atractiva y lúdica.

La implementación de un software educativo brinda al estudiante una herramienta dinámica en la cual puede resolver y reforzar los conceptos vistos en clase de una manera lúdica e interactiva hacia el saber. Así mismo sirve como instrumento de apoyo para el docente, ya que permite vincular al estudiante a ambientes didácticos e interactivos adaptados a su ritmo de trabajo.

Según el artículo DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO O DE SOFTWARE ESCOLAR, afirma que no hay una clasificación completa en la que se integre por completo el diseño de un software desde lo pedagógico, por eso plantea tres categorías que intervienen el desarrollo o temáticas que se deben tener en cuenta a la hora de elaborar este tipo de herramienta pedagógica

La primera de ellas abordada al estudiante como eje principal para la elaboración de esta herramienta, donde el “diseño de software centrado en el aprendizaje” tiene como finalidad que el estudiante aprenda a partir de la teoría de forma dinámica mediante actividades propuestas en el programa.

La segunda propone un “software centrado en la enseñanza” el cual permita “incluir un método de la enseñanza específico en su diseño” y optimizar la organización de espacio y tiempo dentro de una clase.

²¹ *Ibíd.*, pág. 3

Por último la tercera categoría tiene que ver con las herramientas que se utilizan como herramientas o “proveedores de recursos como los paquetes de office, procesadores de texto, software de redes sociales, etc.”.²²

4.2.5 El software educativo como herramienta lúdica para afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol. Actualmente el software educativo a tomado fuerza dentro de las herramientas lúdico-pedagógicas que se implementan en la aulas para facilitar la enseñanza aprendizaje de los contenidos de una materia. Un software educativo se define como el “conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje”.²³ Esta herramienta tecnológica posibilita al estudiante tener un aprendizaje más dinámico ya que cuenta con diferentes actividades que debe desarrollar a través del uso de la computadora y un programa permitiendo así al estudiante el desarrollo de la temática de manera más atractiva y lúdica.

La implementación de un software educativo brinda al estudiante una herramienta dinámica en la cual puede resolver y reforzar los conceptos vistos en clase de una manera lúdica e interactiva hacia el saber. Así mismo sirve como instrumento de apoyo para el docente, ya que permite vincular al estudiante a ambientes didácticos e interactivos adaptados a su ritmo de trabajo.

Según el artículo DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO O DE SOFTWARE ESCOLAR, afirma que no hay una clasificación completa en la que se integre por completo el diseño de un software desde lo pedagógico, por eso plantea tres categorías que intervienen el desarrollo o temáticas que se deben tener en cuenta a la hora de elaborar este tipo de herramienta pedagógica

La primera de ellas abordada al estudiante como eje principal para la elaboración de esta herramienta, donde el “diseño de software centrado en el aprendizaje” tiene como finalidad que el estudiante aprenda a partir de la teoría de forma dinámica mediante actividades propuestas en el programa.

²² *Ibíd.*, pág. 5

²³ Morejon, El Software educativo, un medio de enseñanza eficiente 2011, [en línea] [consultado 20 de Mayo 2015] Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.pdf>

La segunda propone un “software centrado en la enseñanza” el cual permita “incluir un método de la enseñanza específico en su diseño” y optimizar la organización de espacio y tiempo dentro de una clase.

Por último la tercera categoría tiene que ver con las herramientas que se utilizan como herramientas o “proveedores de recursos como los paquetes de office, procesadores de texto, software de redes sociales, etc”.²⁴

4.2.6 El Sedentarismo Tecnológico, distractor de la actividad física. Según la OMS, el sedentarismo representa un promedio de 60% de las personas en el mundo que no realiza ningún tipo de actividad física durante el tiempo de ocio.

El uso desmesurado e incremento de la tecnología ha hecho que nuestra sociedad, vertiginosamente se vuelva inactiva acarreando grandes problemas de salud como diabetes, problemas cardio-respiratorios y cáncer de colon convirtiéndose esto en un caso de salud pública.²⁵

Las sociedades antiguas se caracterizaban por ser activas, ya que sus formas de vida primitivas los obligaban a construir sus propias herramientas para poder conseguir sus alimentos o para su sobrevivencia. Por el contrario de la actual sociedad se sienten atraídos altamente por el uso de las TICS ya que les brinda diversas herramientas de entretenimiento.

Este uso desmedido de video juegos, teléfonos celulares, navegación por internet, entre otros dispositivos electrónicos, día a día han hecho a que los jóvenes de nuestra sociedad altamente sedentarios y poco atraídos por la realización de la actividad física.

Los jóvenes actualmente cuentan con una gran gama de tecnología que facilita la vida de diversas maneras, pero conduciéndolos a altos índices de sedentarismo.

En la actualidad concebir un mundo desligado de la tecnología sería simplista para los jóvenes ya que la tecnología es un fenómeno mundial moderno que hace que otros fenómenos dominantes como es el dinero pase a segundo plano dentro

²⁴ *Ibíd.*, pág. 2

²⁵ Hinostroza, Heep, Mellar, Preston, Rehiber, ¿Diseño de software educativo o de software escolar? 1997 pág. 58 [en línea] [consultado 2 de Marzo 2015] Disponible en: http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-112508_archivo.pdf

de la sociedad para autores como Broncano (2000) la tecnología no solo puso a la sociedad joven en el riesgo de adquirir enfermedades físicas y cognitivas sino también hizo que lo cultural, lo social, familiar y el mundo físico como se conoce pasara a un segundo plano ya que las relaciones sociales y familiares se han venido rompiendo hasta tal punto que el desarrollo humano se entorpecería.

Es importante resaltar que el hombre ha cambiado el medio ambiental por el artificial. Es así como los jóvenes desarrollan diferentes afectaciones de tipo físico y cognitivo que llevan a enfermedades e incluso la muerte por el alto de sedentarismo que conlleva el uso de las nuevas tecnologías sin ningún control. (J., 2003)

La tecnificación no debe ser una excusa para que los jóvenes sigan siendo sedentarios, todo lo contrario el asumir este nuevo reto en las aulas de clase debe ser el paso principal para que las herramientas tecnológicas empiecen hacer parte de la educación física. Hoy en día existe múltiples programas o aplicaciones que combinan la tecnología con la práctica de actividad física orientadas a ayudar a dejar de lado el sedentarismo.

4.2.7 La Didáctica como facilitadora en la participación activa de las Tics.

La didáctica es una disciplina que atiende problemas comunes dentro del aula, dicha disciplina no tiene distingo de raza, estrato socioeconómico o género. Ya que se preocupa más por la búsqueda de acciones innovadoras, con el fin de que el niño se convierta en el protagonista de su educación, por lo que deja de ser un sujeto pasivo y se convierte en el ser activo, quien mejora su proceso educativo.

Se debe tener en cuenta que el docente, en lo posible dicta su clase a manera de instruir al educando, explicando y enseñando de una manera asertiva. Todo con el fin de llevar a cabo un desarrollo formativo integro en el niño. “la finalidad de la educación es el desarrollo integral de la personalidad del individuo” (Piaget 1975-1977). Por lo que el niño a través de cada experiencia vivida va construyendo nuevos conocimientos que mejoran su desarrollo motriz.

Por otra parte y teniendo en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación han ganado cada vez más espacio en diversos ámbitos de la vida optimizando procesos, eliminando barreras de espacio - tiempo y brindando posibilidades enriquecedoras en diversas actividades, al docente se le hace más eficaz que el niño interactúe de una manera más amena e interesada.

Por lo que posee diferentes herramientas tecnológicas que día a día la educación va tomando como referencia y es mayormente implementada en diversas

disciplinas desarrollándose variedad de aplicaciones que hacen más interesante y enriquecedora la experiencia de aprendizaje.

Lo que permite mayor autonomía por parte de los estudiantes, disponibilidad de información de diverso tipo, así como la posibilidad de actualización permanente lo que hace que el docente no esté sujeto a los textos tradicionales de su respectiva área.

Sin embargo, las bondades de estas tecnologías no son en sí mismas una garantía para responder a las necesidades educativas actuales, por lo que deben realizarse esfuerzos para que estas tecnologías puedan ser adecuadas según las características propias de los alumnos.

4.3 MARCO LEGAL

Tabla 5 Normatividad

Tratado, ley o Norma	Síntesis
Ley general de educación 115 y decreto 1860 de 1994 del artículo 36	"Se establece que los proyectos pedagógicos son de carácter fundamental dentro del plan de estudios que planificados ejercitan al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas".
LEY 181 DE 1995	<p>"Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte".</p> <ol style="list-style-type: none">1. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.2. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.3. Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.4. Formular y ejecutar programas especiales para la educación física, deporte, y recreación de las personas con discapacidades físicas, síquicas, sensoriales, de la tercera edad y de los sectores sociales más necesitados creando más facilidades y oportunidades para la práctica del deporte, de la educación física y la recreación.

5 DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.2 Investigación acción

Este proyecto se desarrolla dentro de la línea de investigación pedagogías, didácticas e infancias bajo la línea institucional de: pedagogías, medios, mediaciones.

El tipo de diseño empleado es Investigación acción pretendiendo brindar una explicación a la problemática a trabajar, donde “se preocupa por los seres humanos y su ambiente en toda su complejidad entendiendo el punto de vista del otro, siguiendo un proceso de interacción continuo”. En este sentido, se pretende identificar inicialmente la problemática del aprendizaje de las técnicas en el voleibol de los estudiantes del grado noveno del colegio Bosco I, con la participación de los estudiantes.

Se toma como referencia el método de investigación acción.²⁶, el principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo define la investigación-acción en 1993 como «un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma». La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

Al igual, la Investigación Acción se relaciona con el interés por retomar la comprensión que de su realidad social y material tienen aquellos que la viven cotidianamente, en esta investigación la implementación de las TIC'S como estrategia de para mejorar la técnica del de voleibol. Además, porque la

²⁶ Bausella E, Investigación acción, 2010- 2011, [en línea] [consultado 1 de Junio 2015] Disponible en: https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=13&cad=rja&uact=8&ved=0CGcQFjAM&url=http%3A%2F%2Frua.ua.es%2Fdspace%2Fbitstream%2F10045%2F12090%2F1%2FLA%2520INVESTIGACI%25C3%2593N%2520ACCI%25C3%2593N.pdf&ei=elhyVYvEOcXAggSi34DYDw&usg=AFQjCNHIMmEFY3JR_O1ttoyDlgiTQzw7Vg&sig2=hHcOuk7pZy02wmw8_Lbclg&bvm=bv.95039771.d.cWc

comprensión en sí misma de la problemática, en este caso del aprendizaje de las técnicas en el voleibol de los estudiantes del grado noveno del colegio Bosco I, no constituye el fin último de la investigación, sino que más bien se le ve como un medio para orientar la planeación de la acción social organizada, que se encausa a la transformación de esta realidad social, en la cual los investigadores deben reflexionar para generar acciones que mejoren la técnica del voleibol.

En consecuencia, en la investigación se pretende a partir del empleo de las TIC'S, mejorar el aprendizaje de las técnicas en el voleibol de los estudiantes del grado noveno del colegio Bosco I, al implementarlas como una estrategia de convivencia, en la que se tiene en cuenta a toda la comunidad educativa, pero de manera especial a los jóvenes del grado noveno del colegio Bosco I, quienes trabajaran emparejados en el aula de informática, en el aprendizaje lúdico de la técnica del voleibol.

De igual manera desde el aporte de la educación física existen diversas metodologías que son importantes dentro de un plan de estudios, estas son de gran ayuda para el desarrollo del presente proyecto. Como apoyo de dichas metodologías Camacho Hipólito en su libro "programas de educación física" referencia a la autora Seybold Ana María y el autor Le Bouch Jean, con metodologías que aportan a el desarrollo de esta investigación.

5.2.1 Fases de investigación

Tabla 6 Proceso de la investigación

Fases	Actividad
Problematización y diagnóstico	Análisis del contexto, por medio de la observación, de igual manera diseñamos una encuesta para los diferentes estudiantes beneficiados por el proyecto en la institución Don Bosco I
Formulación de la propuesta	
Socialización	Presentación del proyecto a la comunidad educativa específicamente los beneficiados. Utilizando herramientas como el proyector de imágenes para tener mayor efectividad en el trabajo.
Sensibilización	Por medio de folletos y carteles incentivar a los estudiantes a participar del proyecto, además para que los padres de familia orienten a sus hijos sobre la importancia de hacer parte de la investigación
Planeación y ejecución de la propuesta	Los estudiantes podrán interactuar con el juego ludi-voley, por medio de un software, el cual está diseñado para tener mayor praxis, logrando ampliar sus conocimientos de la teoría en el voleibol, de igual manera mejorar en los aspectos técnicos y tácticos de este deporte
Evaluación y retroalimentación	Mostrar un manejo adecuado del juego, además responder de forma acertada las preguntas que se encuentran dentro de esta dinámica, de igual manera dar a conocer un amplio manejo de las técnicas del voleibol, así como expresar sus conocimientos de la historia de esta disciplina.
Elaboración diario de campo	Socializar y destacar los aspectos más relevantes del proyecto por medio de un diario de campo, que le permita desde la experiencia tener sus propias conclusiones y aportes para mejorar la investigación.

Fuente: Docentes investigadores

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

5.3.1 Población En la institución educativa Distrital Bosco I actualmente el total de estudiantes es de 1.200 en Jornada Única, de las cuales 620 son del género femenino y 580 del género masculino. La planta docente está conformada por 40 docentes, de los cuales 2 son del área de Educación Física.

Tabla 7 Población, Institución Educativa Distrital Don Bosco I

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL DON BOSCO I	
<i>Estudiantes</i>	1.200
<i>Mujeres</i>	620
<i>Hombres</i>	580
<i>Docentes</i>	40
<i>Directivos Docentes</i>	3

Fuente: Docentes investigadores

5.3.2 Muestra

Tabla 8 Muestra, Institución Educativa Distrital Don Bosco

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL DON BOSCO I	
<i>Estudiantes</i>	20
<i>Hombres</i>	12
<i>Mujeres</i>	8
<i>Docentes</i>	3

Fuente: Docentes investigadores

5.2. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

5.2.1. Encuesta Este instrumento se aplicó a una muestra de estudiantes con el objetivo de conocer el interés por aprender las técnicas del voleibol con una ayuda virtual llamada software educativo,

Cómo instrumento principal de recolección de datos, se elabora una encuesta, de preguntas cerradas y selección múltiple, con el fin de diagnosticar el interés de los estudiantes por aprender el deporte del voleibol a través de un ambiente de aprendizaje virtual de manera lúdica.

Por otra parte, se realizara una prueba piloto del programa Ludy-voley, en la que se reúnen los estudiantes del 901 institución educativa don Bosco I. Esta prueba se realizara directamente con el software, para que el estudiante experimente el ambiente de aprendizaje y a través de la observación poder llevar una reflexión pedagógica que nos brinden las pautas para mejorar los procesos de enseñanza de la técnica del voleibol en las aulas.

El instrumento está constituido por 10 ítems, los cuales indagan mediante preguntas cerradas y pretende dar respuesta a los interrogantes:

- Conocimientos básicos del voleibol
- Manejo de un ambiente virtual de aprendizaje

6 PROPUESTA

6.1 LUDY-VOLEY: SOFTWARE EDUCATIVO QUE POSIBILITA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ELEMENTOS TÉCNICO TÁCTICOS EN LA PRÁCTICA DEL VOLEIBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 901 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DON BOSCO I.

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Ludy-voley es un software de carácter educativo donde los estudiantes encontraran información de conceptos básicos de la historia y técnica del voleibol, de manera interactiva, lúdica y didáctica para afianzar sus conocimientos.

El programa pretende implementar el uso de ambientes de aprendizaje en las clases de educación física para el correcto aprendizaje de las técnicas básicas del voleibol (Toque de dedos, antebrazo, saque de seguridad y saque alto) por medio de un software con distintas actividades y videos interactivos de voleibol

La herramienta contiene botones de control en los cuales se despliegan diferentes actividades que el aprendiz desarrollará a medida que va realizando la exploración del programa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Actualmente vivimos en una sociedad que nos exige nuevos y constantes retos, donde los docentes pueden poseer gran variedad de recursos didácticos, para darle una orientación apropiada a la educación física, lo cuales puede abrir o cerrar puertas. Si no estamos preparados para solucionar problemas de forma práctica y eficiente, podremos estar en una problemática que actual y constantemente enfrentamos en cualquier sector, ya sea económico, político, social y cultural.

Los maestros de la educación física con la ayuda de las TICS, han de encontrar nuevos métodos, pues ellos son una alternativa de innovación de tal manera que contribuyen a la emancipación individual, y social que se lograra solo cuando el maestro toma la decisión de cambiar su estilo de enseñanza. Es aquí donde entra en juego el papel imprescindible de la Educación la cual debe articular sus

acciones formativas con las necesidades y requerimientos que la sociedad demanda; esto significa competitividad y calidad de vida²⁷, para generar riqueza²⁸.

Por otra parte, esta propuesta es significativa en cuanto a que modifica las prácticas de los docentes, su metodología, su modelo de enseñanza y sus herramientas didácticas. Puesto que se involucran aspectos relevantes en la construcción curricular de la escuela y apuesta a un tema, el cual no ha sido importante para algunos Docentes sin polemizar sobre el uso adecuado de las TICS en la educación.

Sin embargo las ayudas tecnológicas bien utilizadas potencian diferentes capacidades en los seres humanos, llevándolos a tener aprendizaje significativo, que además contribuye con el bien social, además porque esto atrae bastante la atención de los educandos, es decir que se debe buscar la forma de integrar el aspecto pedagógico para estas ayudas didácticas logrando un fin pertinente.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer un software educativo que logre afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la práctica del voleibol en los estudiantes del grado 901 de la institución educativa Don Bosco I.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incentivar al estudiante para realizar actividades teórico-prácticas que complementen su aprendizaje.
- Ejecutar actividades que posibiliten el uso adecuado de las tics desde actividades extraescolares y de tiempo libre.
- Socializar en forma grupal e individual la historia del voleibol.
- Conocer las diferentes técnicas y tácticas dentro de la práctica de este deporte.

²⁷Orduz, R. Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI. 2012 Pág. 7

²⁸Ibíd., pág. 8

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Tabla 9 Proceso de estrategias y actividades

FECHAS (Febrero 9 a 13 de Abril)	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD
Semana 1 (febrero 9)	Encuesta	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la encuesta. • Análisis de los respectivos resultados donde se destacan los aspectos más importantes y donde se debe hacer mayor énfasis en los diferentes estudiantes beneficiarios. • Procedimiento de análisis de los resultados
Semana 2 (febrero 16)	Socialización y sensibilización	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización con la comunidad estudiantil, donde se brindan las pautas de trabajo, solicitando a los educandos realizar carteleras donde involucren la historia, técnicas y tácticas del voleibol. • Sensibilización practica con los estudiantes acerca del uso adecuado de las tics incluyendo ambientes de aprendizaje como el software educativo
Semana 3 (Febrero 23)	Intervención 1 Historia	Realización de la práctica donde se destacan aspectos más relevantes de la historia del voleibol. Por medio de la lectura
Semana 4 (Febrero 30)	Intervención 2 Aspecto Técnico toque de dedos	Realización de la sesión donde se lleva a cabo de una manera teórico-práctica, de igual manera corrigiendo las diferentes falencias que se presenten.

Semana 5 (Marzo 2)	Intervención 3 Aspecto Técnico toque de antebrazo	Realización de la sesión donde se lleva a cabo de una manera teórico-práctica, de igual manera corrigiendo las diferentes falencias que se presenten, repasando lo de la semana anterior.
Semana 6 (Marzo 9)	Intervención 4 Aspecto Técnico servicio	Realización de la sesión donde se lleva a cabo de una manera teórico-práctica, de igual manera corrigiendo las diferentes falencias que se presenten, se trabaja saque de seguridad y saque alto.
Semana 7 (Marzo 16)	Intervención 5 Aspecto Técnico Remate	Realización de la sesión donde se lleva a cabo de una manera teórico-práctica, de igual manera corrigiendo las diferentes falencias que se presenten.
Semana 8 (Marzo 23)	Intervención Aspecto Táctico sistema de rotación	Realización de la sesión donde se lleva a cabo de una manera teórico-práctica, mostrando el sistema de rotación en el juego.
Semana 9 (Abril 13)	Evaluación	Los estudiantes realizan la revisión completa del software finalizando con una serie de preguntas que evaluará su conocimiento acerca de lo teórico en la práctica del voleibol, de igual manera por cada pregunta errada tendrá que realizar una serie de ejercicios prácticos para poder contestar la siguiente pregunta, todo bajo la supervisión del docente encargado.
Semana 10 (Abril 20)	Elaboración diario de campo	Socialización de los aspectos más relevantes del proyecto por medio de un diario de campo, que les permita desde la experiencia tener sus propias conclusiones y aportes para mejorar la investigación.

Fuente: Docentes investigadores

6.6 CONTENIDOS

Tabla 10 Contenidos de la Propuesta

Tema	Descripción
Historia del voleibol	Se realiza un resumen acerca de la trascendencia de la historia del voleibol, destacando aspectos como; el inventor de esta disciplina, el primer nombre que recibió este deporte y estructura del juego.
Toque de Dedos	Se efectúa la descripción de la técnica de manera teórica y práctica, donde se evidencian tres fases las cuáles son: antes del contacto del balón, contacto con el balón y amortiguación de la trayectoria del balón.
Golpe de Antebrazo	Para este tema, se elabora la descripción teórica y práctica, resaltando la posición inicial, la posición de contacto y la fase de finalización del gesto técnico.
Saque de Seguridad	En la ejecución de esta técnica, se describe el movimiento de tal forma que cumpla con las tres fases las cuales son: posición inicial, contacto con el balón y finalización de la técnica. De igual manera se elabora de manera teórica y práctica.

<p style="text-align: center;">Saque Alto</p>	<p>Para la realización de esta técnica, se tuvo en cuenta la descripción teórico-práctica y a su vez, se destacan las fases del movimiento para tener mayor eficacia del gesto técnico.</p>
<p style="text-align: center;">Remate</p>	<p>La técnica de remate es una de las más significativas en la práctica del voleibol, ya que por medio de esta en la gran mayoría de las situaciones de juego es con la que se consigue el punto, de igual manera se hace su descripción teórica y práctica.</p>
<p style="text-align: center;">Sistema de Rotación</p>	<p>Su descripción se encuentra por medio de gráficos y se realiza de una manera práctica durante la sesión correspondiente, es más considerada dentro de la táctica que manejan los deportistas de esta modalidad y es la que permite que todos los deportistas hagan uso de la técnica del saque.</p>

Fuente: Docentes investigadores

6.7 RESPONSABLES

Las personas responsables de la ejecución del proyecto son Mabel Alejandra Álvarez Madero, Jaiber Gustavo Manrique Hernández y Mario Alejandro Peña Grajales estudiantes de la universidad los libertadores en la especialización pedagogía de la lúdica.

6.8 BENEFICIARIOS

Padres de familia, docentes, directivos, docentes y estudiantes del grado 901 de la institución educativa Don Bosco I.

6.9 RECURSOS

Tabla 11 Recursos humanos y Físicos

Humanos	Investigadores, estudiantes, padres de familia, docentes universidad, docentes institución y directivos.
Físicos	Aula de informática de la institución (computadores), balones de voleibol, cancha de voleibol, silbatos, cámara fotográfica, planilleros.

Fuente: Docentes investigadores

6.10 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Tabla 12 Evaluación y seguimiento

Planear	Hacer	Verificar	Actuar
Desde las diferentes acciones se selecciona a los estudiantes, padres de familia y docentes para llevar a cabo el proyecto con sus respectivas encuestas	Se ejecuta de una manera asertiva el proceso de encuesta con los diferentes entes como estudiantes, padres de familia y docentes	Procedimiento para indagar los diferentes resultados acerca del interés de los estudiantes por aprender el deporte del voleibol a través de un ambiente de aprendizaje virtual de manera lúdica	A partir del análisis de los resultados se plantea un diagnóstico y una propuesta con el fin de conocer la incidencia que tienen las tics en los estudiantes del grado 901 como un proceso de formación integral, que nos brinde las suficientes herramientas para llevar a una interacción eficiente entre los educandos y el software educativo.

Fuente: Docentes investigadores

6.11 ANALISIS DE RESULTADOS.

6.11 Resultados y análisis de la encuesta

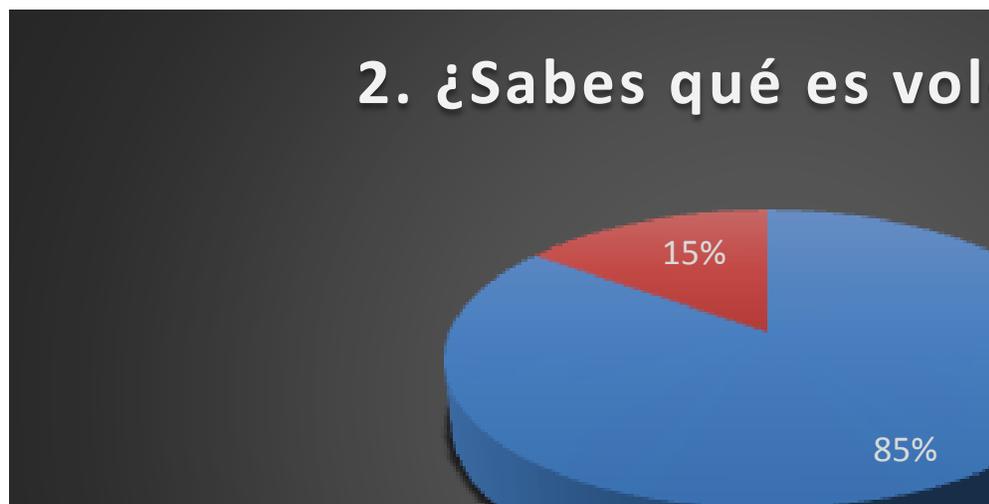
GRÁFICAS 1 ¿Te gusta el voleibol?



Fuente: Estudiantes encuestados

El 85% de los encuestados afirman que les gusta el voleibol, el 15% de la población no le gusta esta disciplina, donde podemos destacar que la mayor parte de los encuestados pueden tener conocimientos básicos de las técnicas del voleibol, conocer el reglamento o disfrutar de este deporte en espacios de tiempo libre.

GRÁFICAS 2 ¿Sabes qué es voleibol?



Fuente: Estudiantes encuestados

El 85% de los encuestados afirman saber que es voleibol, el 15% de la población no saben que es voleibol, la gran mayoría de los encuestados parece conocer esta disciplina donde se tiene la idea clara que es un deporte donde se disminuyen los índices de agresividad al no tener contacto con el equipo rival.

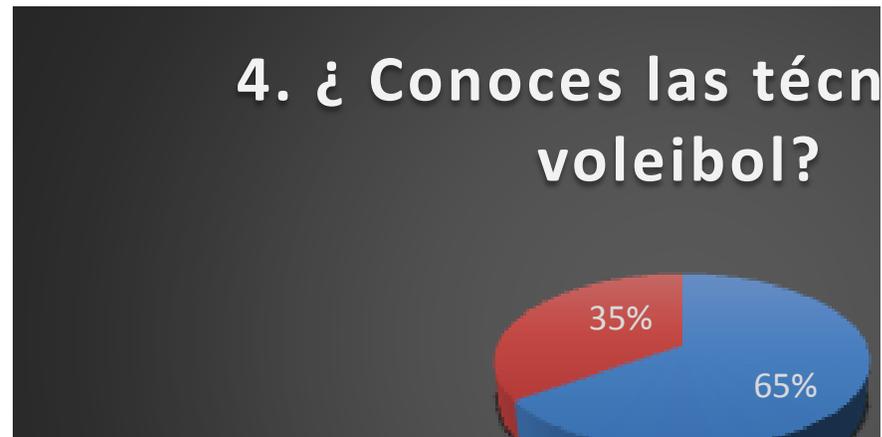
GRÁFICAS 3 ¿Conoces la historia del voleibol?



Fuente: Estudiantes encuestados

El 70% de los encuestados no conocen la historia voleibol, el 30% de la población tienen conocimientos de la historia del voleibol, lo cual nos lleva desarrollar procesos más efectivos donde se involucre la comprensión de lectura y estrategias que faciliten el conocimiento acerca de la historia, teniendo en cuenta que la gran mayoría de los encuestados no tienen estos saberes.

GRÁFICAS 4 ¿Conoces las técnicas del voleibol?



Fuente: Estudiantes encuestados

El 65% de los encuestados afirman conocer las técnicas del voleibol, el 35% de la población no tienen el conocimiento sobre estos aspectos, se puede destacar que la gran mayoría de los encuestados tienen conciencia que en todo deporte se requiere de un aspecto técnico, fundamental para el desarrollo de las diferentes disciplinas, donde además el conocimiento de ellas permite procesos de enseñanza aprendizaje adecuados, en este caso del deporte mencionado.

GRÁFICAS 5 ¿Te gusta la forma como te enseñan el voleibol?



Fuente: Estudiantes encuestados

El 55% de los encuestados afirman que les gusta la forma como les enseñan voleibol en el colegio, el 15% de la población no les gusta la orientación que se da acerca de este deporte y 30% responde algunas veces les gusta estos procesos, las metodologías de enseñanza en las diferentes instituciones educativas varían

según la formación del docente y las directrices que imparte el plantel educativo, la gran mayoría de los encuestados sostienen que les agrada la clase de voleibol desde el área de Educación Física, situación que conviene al proyecto para tener mejores resultados durante el desarrollo de la investigación.

GRÁFICAS 6 ¿Con qué frecuencia utilizas el computador?



Fuente: Estudiantes encuestados

El 85% de los encuestados afirman que utilizan el computador 1 vez por día, el 10% 1 vez por semana y el 5% 1 vez al mes, hoy en día el mundo de la tecnología abarca la gran mayoría del tiempo especialmente de nuestros jóvenes, analizando los resultados de esta pregunta podemos inferir que se hace necesario la intervención de proyectos como el nuestro, perfilados a dar una adecuada utilización a las tics, situación que convendría para el desarrollo integral de los estudiantes.

GRÁFICAS 7 ¿Te gustan los juegos virtuales?



Fuente: Estudiantes encuestados

Se puede observar que el 95% de los estudiantes afirman, su gusto por la práctica de los juegos virtuales. Mientras que el 5% manifiesta bajo interés por la participación de juegos virtuales. Respecto a los resultados obtenidos y teniendo en cuenta que el mayor porcentaje realizar juegos de manera virtual, entonces se puede deducir que los estudiantes se pueden desempeñar de una manera amena a las ayudas tecnológicas para la enseñanza-aprendizaje de la práctica del voleibol.

GRÁFICAS 8 ¿Te gustaría aprender el voleibol de una manera virtual?



Fuente: Estudiantes encuestados

En la grafica 8 se puede observar que el 65% de los estudiantes afirman de manera positiva el gusto por aprender el voleibol de manera virtual. El 35% manifiesta no tener interés de aprender esta práctica deportiva de manera virtual.

Respecto a los resultados obtenidos y teniendo en cuenta que el mayor porcentaje fue aprender el voleibol de manera virtual, se puede inferir que los estudiantes consideran importante tener un ambiente de aprendizaje virtual para su aprendizaje de acuerdo al el gusto por la tecnología.

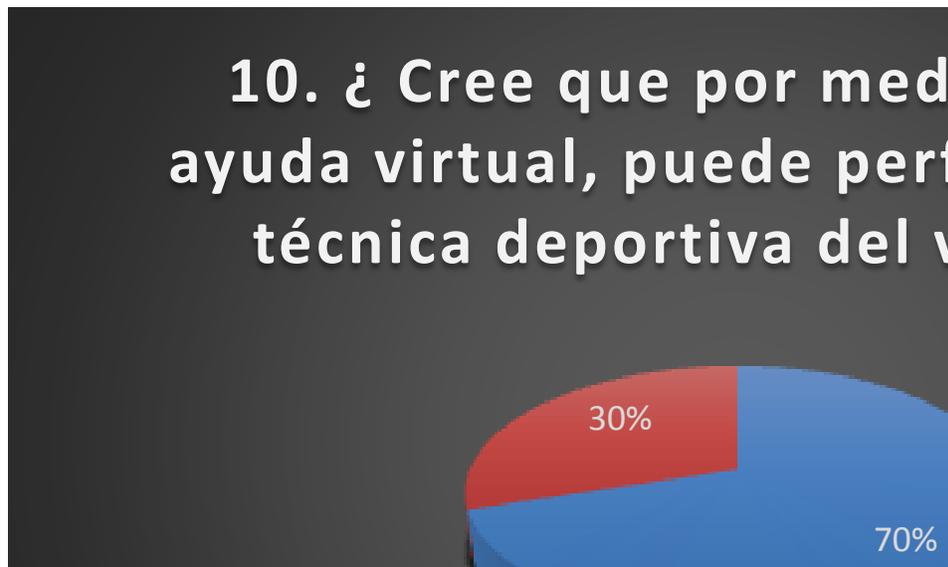
GRÁFICAS 9 ¿ha jugado voleibol de una manera virtual?



Fuente: Estudiantes encuestados

Respecto al haber jugado voleibol de manera virtual, un 90% de los estudiantes manifiesta no haber realizado dicho deporte. Mientras que el 10% ha jugado de manera virtual el voleibol. Se puede decir que pensar que los estudiantes manifiestan interés por aprender de manera virtual el deporte, no todos buscan las herramientas para hacerlo o desconocen que se puede hacer.

GRÁFICAS 10 ¿Cree que por medio de una ayuda virtual, puede perfeccionar técnica deportiva del voleibol?



Fuente: Estudiantes encuestados

La mayoría de los participantes afirman que por medio de una ayuda virtual pueden perfeccionar la técnica del voleibol. El 70% de los encuestados considera que la ayuda virtual es un medio idóneo para mejorar la técnica deportiva y solo un 30% no considera la idea de perfeccionar su técnica mediante lo virtual.

6.12.1 DIAGNÓSTICO Dentro del análisis exhaustivo de las encuestas desarrolladas en los estudiantes, se pueden decir que:

- La propuesta del software educativo Ludy-voley, es un tema de agrado en su gran mayoría, ya que en las encuestas se hace evidente que en la actualidad los estudiantes son amantes de las Tecnologías de la información, ya que es una forma de distracción para ellos.
- En esta ocasión responden que les agrada el deporte del voleibol, puesto que es un deporte en el cuál se desarrollan capacidades físicas que mejoran su desarrollo motor.
- Se puede observar el gran interés que nace de los estudiantes por su agrado sobre el tema y a su vez realizaron propuestas a los profesores para que implementen mas las Tics en sus clases diarias.

- En el caso de algunos estudiantes encuestados se encontró una situación bastante preocupante porque se observa el poco interés por la realización de actividad física, puesto que no se ve la importancia de implicarse en el mundo de los deportes, algunos por falta de voluntad, otros por falta de espacios y otros simplemente por desconocimiento.

7 CONCLUSIONES

- El aprovechamiento del tiempo libre, de actividades extracurriculares en la gran mayoría de los casos está destinado por parte de los estudiantes para el uso de las tics, a las cuales no le están brindando el manejo adecuado, por medio de la creación del software educativo logramos incentivar a los aprendices para utilizar con más frecuencias estas herramientas dándole una mirada emancipadora que nos lleve a la formación del ser integral.
- Por medio de los diferentes talleres, los cuales nos permitieron reflexionar sobre los procesos que lleva la institución en cuanto a los aspectos técnicos y tácticos del voleibol, realizamos mayor refuerzo en unos participantes, los cuales se les dificultó el proceso, consiguiendo en los educandos ejecuciones adecuadas de los aspectos técnicos y tácticos de esta disciplina.
- El programa ludy- vóley permite mayor comprensión de los diferentes aspectos del voleibol como los fundamentos técnico-tácticos, conocimiento de la historia y del reglamento.
- Para los estudiantes el presente proyecto facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que tienen contacto con el computador, experimentado desde esta interacción los ambientes prácticos, los cuales están basados en unos principios teóricos.
- Las diferentes actividades planteadas permiten a nuestros estudiantes un amplio desarrollo de las capacidades físicas, de igual manera de la atención, concentración, aspectos que convendrían a nuestro proyecto y a todas las áreas del conocimiento como matemáticas, español, sociales, etc.
- Desde los diferentes espacios establecidos para el proyecto, la lúdica considerada como una dimensión del ser humano, facilita los ambientes de aprendizaje.

8 RECOMENDACIONES

- Utilizar de manera adecuada las ayudas tecnológicas para la práctica virtual del voleibol.
- Realizar las actividades lúdicas que en la herramienta tecnológica se encuentran.
- Aprovechar el material didáctico y virtual que ya está construido por los docentes para el aprendizaje de las técnicas del voleibol.
- Continuar con la construcción de programas y actividades, tanto con material físico como virtual que aporte a la mejora de la enseñanza-aprendizaje.
- Emplear el software educativo Ludy-voley como herramienta pedagógica, que favorezca a los docentes en su quehacer diario.
- Tener en cuenta que el software educativo Ludy-voley, se elaboró para mejorar los ambientes de aprendizaje, todo con el ánimo de mejorar las diferentes técnicas del voleibol.
- Motivar a los estudiantes al fomento de la utilización investigativa de las Tics, puesto que hace que los ambientes de enseñanza-aprendizaje sean más interesantes para el desarrollo integral de los educandos y docentes.

BIBLIOGRAFÍA

Arencibia, M. 2010. Lección 40 Conceptualizando las TIC. Lección 40 Conceptualizando las TIC. [En línea] 26 de 02 de 2010. [Citado el: 27 de 05 de 2015.]

http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434207/434207_EXE/leccin_40_conceptualizando_las_tic.html.

Arias, Acevedo, Lopez. 1997-2007. Monografía político electoral Departamento de Cundinamarca. [En línea] 1997-2007. [Citado el: 27 de 05 de 2015.]

http://moe.org.co/home/doc/moe_mre/CD/PDF/cundinamarca.pdf.

Avila, Bosco. 2001. Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia. Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia. [En línea] 1-5 de 04 de 2001. [Citado el: 01 de 06 de 2015.]

http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf.

Bedolla, MsC. 2003. Efdeportes.com. Actividad Física. [En línea] 05 de 2003. [Citado el: 26 de 05 de 2015.] <http://www.efdeportes.com/efd60/tact.htm>.

Blanco, J. 2003. Las tecnologías de la información y comunicación. Factores determinantes de los cambios culturales entre jóvenes usuarios. México, México : s.n., 2003.

Bogotá, Departamento Administrativo de Planeación. 2004. Recorriendo San Cristobal. Diagnóstico Físico y Socioeconómico de localidades de Bogotá D.C. Bogotá, Colombia : EdiSion Ltda, 2004. pág. 99.

Bogotá: paso por la capital. Leon, N. 2008. Bogotá : s.n., 2008, Credencial la Historia, pág. 20.

Botero, O. 2010. Guia Turística Cundinamarca Colombia. Fondo de Promocion Turística de Colombia. [En línea] 2010. [Citado el: 26 de mayo de 2015.] <https://www.colombia.com/turismo/images/cundinamarca.pdf>.

Colección de Historia. Huizinga, J. 2004. 2004, Revistateína, pág. 26.

Diagnóstico Físico y Socioeconómico de las Localidades de Bogotá. Ramirez, Perez. 2004. 2004, Recorriendo San Cristobal , pág. 99.

Echeverri, Gómez. 2009. Mraco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación. 2009.

Echeverry, Gomez. 2009. LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA. 2009. Piñeros, Castillo, Casas. 2011. 2011, Educación ¿Qué dicen los indicadores?, pág. 36.

Palladino, J. 2004. El ser humano: un juguete que juega con ser soñador., Revistateína, pág. 26.

Russel, B. 2004. El ser humano: un juguete que sueña con ser un jugador., Revistateína, pág. 26.

Ferrado, M. 2013. Significado de Encuesta. Significado de Encuesta. [En línea] 2013. [Citado el: 26 de 05 de 2015.] <http://www.significados.com/encuesta/>.

García, E. 2014. ACADEMIA DE HISTORIA DE COLOMBIA. ACADEMIA DE HISTORIA DE COLOMBIA. [En línea] 2014. [Citado el: 25 de 05 de 2015.] <http://www.cundinamarca-historica.org/>.

García, P. 2008. Definición.De. Definición.De. [En línea] 2008. [Citado el: 01 de 06 de 2015.] <http://definicion.de/aprendizaje/>.

Díaz, R. 2008. Guía Diodactica., El Voleibol: un juego espectacular, pág. 24.

Hinostroza, Heep, Mellar, Preston, Rehbeir. 1997. Diseño de software educativo o de software escolar? Bogotá, Colombia : UNIANDES - LIDIE, Colombia, 1997. Vol. 10, 1, págs. 57-73.

Bausella, E. 2010- 2011. Investigación acción. Madrid : Revista Iberoamericana de Educación, 2010- 2011.

Jiménez C. 1994. Taller cotidiano: propuesta lúdico didáctica. Pereira : Fondo editorial del departamento de Risaralda, Pereira, 1994.

Jiménez, C. 1994. Taller cotidiano: propuesta lúdico didáctica. s.l. : fondo editorial del departamento de Risaralda, Pereira p. 15, 1994.

Díaz, A. 1998. La investigación en el campo de la didactica., Perfiles educativos, pág. 25.

Larraz, D. 2015. Conozca a los 'Millennials', ¿la generación que salvará al planeta? [En línea] 31 de 05 de 2015. [Citado el: 02 de 06 de 20015.] <http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/gente/generacion-millennial-jovenes-nacidos-entre-1981-y-el-2000/15860315>.

López, Ledesma , Escajeada. 2009. Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Ambientes Virtuales de Aprendizaje. México, México : s.n., 18 de 12 de 2009.

Morejon, S. 2011. Cuadernos de educación y desarrollo. [En línea] 07 de 2011. [Citado el: 20 de 05 de 2015.] <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.pdf>.

Nassif, Ricardo. 1974. Pedagogía General. Pedagogía General. Buenos Aires : Kapelusz, 1974, pág. 305.

Ojeda, J. 2009. Odiseo revista electronica de pedagogía. [En línea] 19 de 01 de 2009. [Citado el: 01 de 06 de 2015.] <http://www.odiseo.com.mx/correoslector/software-contexto-proceso-ensenanza-aprendizaje>.

Orduz, R. 2012. Aprender y educar con las Tecnologías del siglo XXI. Bogotá : Corporacion Colombia Digital, 2012.

Perez, S. 2004. Recorriendo Ciudad Bolívar. Diagnóstico físico y socioeconómico de las localidades de Bogotá. Bogotá : EdiSion Ltda, 2004.

Piñeros, Castillo, Casas. 2011. Educación Cundinamarca ¿Que dicen los indicadores? Educación Cundinamarca ¿Que dicen los indicadores? Bogotá, Colombia : ESOCEC Ltda, 09 de 2011.

Sanchez, D. 1998. Iniciación deportiva y el deporte escolar. España : Publicaciones Inde, 1998.

Sanchez, G. 2000. El juego en la Educación Física Básica. Bogotá : Kinesis, 2000.

Stenhouse, L. 1998. Aportes de L. Stenhouse. Aportes de L. Stenhouse La reflexión Sobre Curriculum. España : Morata, 1998, pág. 10.

Tonucci, F. 2014. 20 frases sobre el juego infantil para reflexionar. 20 frases sobre el juego infantil para reflexionar. [En línea] 24 de 10 de 2014. [Citado el: 27 de 05 de 2015.] <http://rejuega.com/blog/juego-aprendizaje/juego-libre/francesco-tonucci-20-frases-sobre-el-juego-infantil-para-reflexionar/>.

Bonilla, C. 1998. Caldas Una aproximación al concepto de lúdica.: Funlibre, 1998. pág. 22.

ANEXOS

ANEXOS A Encuesta a estudiantes de la Institución Educativa Don Bosco I



Los Libertadores
Fundación Universitaria

Nombres:	Apellidos:
Grado:	Edad:
Fecha:	Colegio:

Objetivo: pretende indagar cual es el interés de los estudiantes por aprender el deporte del voleibol a través de un ambiente de aprendizaje virtual de manera lúdica

Marque con una x la respuesta que considere correcta.

1. ¿Te gusta el voleibol?

Sí No

2. ¿Sabes que es voleibol?

Sí No

3. ¿Conoces la historia del voleibol?

Sí No

4. ¿Conoces las técnicas del voleibol?

Sí No

5. ¿Te gusta la forma como te enseñan el voleibol en tu colegio?

Sí Alg s veces

6. ¿Con que frecuencia utilizas el computador?

- a. 1 vez al día
- b. 1 vez a la semana
- c. 1 vez al mes
- d. Nunca

7. ¿Te gustan los juegos virtuales?

Sí No

8. ¿Te gustaría aprender el voleibol a través de una manera virtual?

Sí

No

9. ¿Ha jugado voleibol de manera virtual?

Sí

No

10. ¿Crees que por medio de una ayuda virtual puede perfeccionar la técnica deportiva del voleibol?

Sí

No

ANEXOS B Diligencia de encuesta



Encuesta realizada el 9 de Febrero, donde se selecciona una muestra de estudiantes con los cuales se lleva a cabo este proceso, se utilizaron los diferentes espacios que transitaban los educandos, tales como el patio de descanso, aula de clases y biblioteca.

Fuente: Archivo propio

ANEXOS C Práctica de Software Educativo



Sesión historia del voleibol, realizada en el salón de tecnología donde el estudiante interactúa con la herramienta del software, conociendo de una manera lúdica los aspectos más relevantes de la trascendencia de este deporte.

Fuente: Archivo propio

ANEXOS D Práctica toque de dedos



Sesión toque de dedos, leve inclinación de las rodillas, los brazos con una inclinación de 45 grados, para el desarrollo de esta actividad utilizamos el escenario deportivo de la cancha central del colegio, donde la institución nos facilitó material adecuado correspondiente a balones de goma, plástico y profesionales.

Fuente: Archivo propio

ANEXOS E Práctica golpe de antebrazo



Fuente: Archivo propio

Sesión golpe de antebrazo, leve inclinación de las rodillas, brazos unidos bien extendidos sin flexionar los codos, para el desarrollo de esta actividad utilizamos el escenario deportivo de la cancha central del colegio, donde la institución nos facilitó material adecuado correspondiente a balones de goma, plástico y profesionales.

ANEXOS F Práctica de saque de seguridad



Fuente: Archivo propio

Sesión saque de seguridad, pierna dominante atrás, brazo que golpea realiza el movimiento pendular, dentro de esta actividad se explica por medio de la ayuda virtual y de manera practica la adecuada ejecución del movimiento, de igual manera los ejercicios realizados se llevan de una manera adecuada, ya que se cuenta con los diferentes balones de caucho, goma y profesionales.

ANEXOS G Práctica de saque alto



Sesión saque alto, salto del deportista para golpear el balón en el aire, flexión de las rodillas para lograr un buen salto, golpe del balón con la mano abierta, ejercicio que requiere de varias repeticiones, por la complejidad de la técnica, donde los participantes se les dificulto bastante, de igual manera gracias a los diferentes recursos físicos con los que cuenta la institución se pudo llevar a cabo las actividades planeadas.

Fuente: Archivo propio

ANEXOS H Práctica de remate



Sesión de remate, flexión de rodilla mirando fijamente el balón, brazos semi-flexionados para lograr un buen salto y conseguir el punto para el desarrollo de esta actividad, se recurre a realizar diferentes trabajos polimétricos, que brindan las suficientes herramientas para llevar a cabo una buena ejecución del movimiento.

Fuente: Archivo propio