

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL FACULTAD REGIONAL LA RIOJA

Tema:

“La integración de las tecnología de la información y la comunicación, en el empleo de las estrategias áulicas en las clases de Educación Física alternativas en el 6º “F” T.T. de la Esc. N° 408, pospandemia”

Director: Coord.: Ing. Guillermo Herrera Carrizo

Autor: Prof. Páez Ramón Lucio

Director de Tesina: Lic. Páez Federico Antonio

La Rioja – Argentina

2021

ÍNDICE

Agradecimiento.....Pag.4

Introducción.....Pág.5

Capítulo I: Planteamiento del problema de investigación.

1.1. Planteamiento del problema.....Pág.8

1.2. Mirada Nacional.....Pág.9

1.3. Enseñanza de la Tecnología.....Pág.11

1.4. Situación relacionada.....Pág. 14

1.5. Formulación de la pregunta.....Pág. 17

1.6. Justificación del Problema.....Pág.18

1.7. Preguntas de investigación.....Pág. 25

1.8. ObjetivosPág.26

Capítulo II: Marco Teórico.

1.1. Antecedentes de investigación.....Pág.28

1.2. Bases del ADM.....Pág.32

1.3. Educación Física y las fases.....Pág.40

1.4. Teorías Emergentes.....Pág.42

1.5. Educación Física Gral.....Pág.44

1.6. Diseño Curricular.....Pág.46

1.7. Tecnología en Ed. Física.....Pág.47

1.8. TIC y Escuelas.....Pág.48

Capítulo III: Marco Metodológico.

1.1. Nivel de Investigación.....	Pág.53
1.2. Universo de la muestra.....	Pág. 54
1.3. Instrumento de recolección de datos	Pág. 55
1.4. Técnica de procesamiento de Datos.....	Pág. 56
1.4. La Institución-Datos.....	Pág. 57

Capítulo IV: Análisis de datos.

1.1. Análisis de la entrevista.....	Pag.61
1.2. Técnicas de datos primarios y secundarios.	Pag.62
1.3. Educación física y Test.	Pag.65
1.4. Empleo del Test.	Pag.66

Capítulo V: Conclusión

1.1. Conclusión.....	Pág. 66
1.2. Lectura personal sobre la Tecnología y educación física... 	Pág.67
1.3. Tecnologías Motivantes.....	Pág.69

Capítulo VII: Bibliografía.....	Pág. 75
--	----------------

Capítulo VI: Anexos.....	Pág.78
---------------------------------	---------------

Mis agradecimientos

Por sobre todas las cosas a nuestro señor Dios, por las bendiciones que recibimos de él en el día a día, a mi familia Gral.

A mi compañera de vida Gisela del Valle Nieto que hace un gran y enorme trabajo con nuestros niños, a mis hijos Cande y Felipe que son todo lo que un hombre puede soñar. Este pilar es el equilibrio necesario para complementarme tanto como esposo, padre, hermano, hijo, amigo y sobre todo buen profesional a la hora de desarrollar mi apasionada labor en la enseñanza de mi práctica como docente en educación física. A la familia de mi señora Delia en particular que nos acompaña incondicionalmente y a todos.

A mi madre que se sacrificó en mi infancia y sobre todo nos mostró el camino del sacrificio, la honestidad y la humildad como bandera, pero también me demostró que estamos en este mundo para lograr lo que nos proponemos creyendo en nosotros mismo. Ella fue un pilar fundamental para que lograra acabar mis estudios en momentos de la vida en que todo era más que cuesta arriba.

A mi hno. Que me ayudó no solo con recomendaciones profesionales en este trabajo, si no que se encargó de cosas que no estaban a su altura en ese momento, él se responsabilizó sobre mí, desde la primaria, ante la ausencia de la figura paterna, él fue siempre mi mejor ejemplo sobre cómo debemos andar por la vida, un gran chico hoy convertido en un gran padre, hombre y profesional.

Por último y no menos importante a toda mi UTN regional la Rioja que siempre estuvo presente de una manera u otra, directivos, compañeros de trabajo, alumnos, amigos ex alumnos.

Gracias a todos aquellos que con su granito de arena hoy puedo estar escribiendo estas líneas para agradecer su enorme cariño, mis jefes al decano José Nieto, Luis Nieto, Ignacio Martínez, mis ex jefes Guillermo Herrera, Martin Vergara.

Simplemente gracias

Introducción

En el sur de la ciudad de La Rioja capital se ubica la institución de nivel primario número 408, conocida como "Faldeo Velazco Sur". Esta escuela cuenta con una matrícula de alrededor de cuatrocientos alumnos, cuyas edades oscilan entre los seis y los doce años. Las clases se desarrollan en el turno de la tarde, desde las 14:00 hasta las 18:00 horas, y se dividen en grados que van desde primero hasta séptimo, distribuidos en tres divisiones. El sexto año está conformado por las divisiones D, E y F, que son mixtas y cuentan con un máximo de 25 alumnos por salón. En estos grados, la educación física desempeña un papel importante, con una duración de ochenta minutos a la semana. Dentro de la planificación anual del área de educación física, el tema del "cuidado del cuerpo" se aborda de manera teórico-práctica, lo que implica la aplicación de diversas estrategias de escritura. A través de este contenido, los alumnos adquieren conocimientos sobre conceptos anatómicos relacionados con el cuidado de su propio cuerpo, así como sobre el sistema musculoesquelético, articulaciones y las acciones biomecánicas asociadas a diversas actividades motoras dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el ámbito teórico de la educación física, se exploran temas como el reconocimiento de grupos musculares, sus nombres y funciones según la región del cuerpo. Además, se abordan las reglas de los deportes desde su lógica interna, reglamentos y dimensiones de los campos de juego. Estos conceptos se enseñan siguiendo una secuencia didáctica que promueve la transferencia de conocimientos de la teoría a la práctica.

En el contexto posterior a la pandemia, la enseñanza de la educación física tuvo que adaptarse a las circunstancias. Se recurrió a la Praxiología Motriz como apoyo para el diseño de las clases, ya que los niños debían evitar el contacto entre sí y usar mascarillas de forma constante. Esto condujo a que los deportes de contacto colectivo no fueran la primera opción, y se priorizara el enfoque en el cuidado individual del cuerpo, haciendo hincapié en las capacidades condicionales como la fuerza, velocidad, la resistencia y la flexibilidad, entre otras.

El Covid-19 ha impactado en casi todos los campos de la actividad humana, y el de la educación se ha visto especialmente afectado por el cierre de las escuelas y por sus consecuencias. Para ello se desarrollaron un conjunto de estrategias orientadas a que los estudiantes pudieran continuar con el proceso pedagógico desde sus hogares. La suspensión de la presencialidad interrumpió y desestabilizó, los modos que habitualmente se desarrollaban las clases de educación física, generando en el docente una nueva mirada sobre la tecnología y su aplicabilidad. ¿Cómo construir presencia en la virtualidad? ¿Qué prácticas se pueden promover en este contexto desde la educación física? Fueron algunas de las interrogantes.

En las clases presenciales de educación física después de la pandemia, se ha planteado el desarrollo de la fuerza como una medida preventiva ante posibles retornos a periodos de aislamiento obligatorio. En este contexto, la corrección de una técnica motriz en el entorno presencial ha adquirido una relevancia significativa, ya que una de las herramientas esenciales para ajustar las partes del cuerpo es el enfoque VAK (Visual, Auditivo y Kinestésico). La imagen 1.a ilustra cómo un alumno levanta la cadera sin lograr posicionar su cuerpo adecuadamente desde su percepción corporal.



La imagen 1.a ejemplifica cómo un alumno eleva la cadera sin poder posicionar su cuerpo correctamente desde su percepción corporal.

Los ajustes biomecánicos del cuerpo en el proceso de aprendizaje de una técnica de cadena cerrada tienen

como objetivo principal evitar posibles lesiones en los diferentes segmentos corporales.

(Páez). La Integración de las TIC en Ed. Física.p.6/1.aEsc.Nº408.)

Palabra Clave: Educación Física-TIC - Educación pospandemia.

Capítulo I: Planteamiento del problema de Investigación.

1.1. Planteamiento del problema.

La integración de las TIC en el currículo del área de educación física después de la pandemia propone la reflexión acerca de las potencialidades para el desarrollo y la mejora del aprendizaje. Esta reflexión aborda interrogantes que involucran a diversos actores del sistema educativo de la Escuela N° 408, incluyendo directivos, docentes, familias y alumnos.

Desde la perspectiva de la asignatura de Educación Física, se pueden aprovechar los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías. En este contexto, la institución dispone de una herramienta digital de uso individual o colectivo, conocida como el módulo ADM (Aula Digital Móvil), que podría incorporarse al proceso de enseñanza-aprendizaje como apoyo al desarrollo de conceptos teóricos relacionados con el área.

Para plantear el problema se recomienda lo siguiente:

- Describa la realidad objeto de estudio partiendo de lo general a lo específico (de lo macro a lo micro).
- Explique la situación actual.
- Indique los elementos o situaciones relacionadas con el problema.
- Aporte datos estadísticos y cifras confiables.
- Destaque la relevancia del problema. (Arias, 2006, p. 103).

La institución escolar se enfrenta a una situación que afecta el desarrollo normal de las prácticas educativas en el área de educación física. Actualmente, el horario de las clases de educación física en el turno de la tarde coincide con una disposición institucional que brinda meriendas a los estudiantes. Esta merienda consiste en productos lácteos, panificados, frutas e infusiones. Sin embargo, esta programación entra en conflicto con el desarrollo adecuado de una clase de educación física, ya que el movimiento corporal debe tener en cuenta la fisiología después de la ingesta de alimentos

La Rioja Capital

El Ministro de Ciencia, Tecnología e Innovación, Daniel Filmus, realizó una visita a la provincia de La Rioja, donde participó en la inauguración del Polo Tecnológico. Durante su estancia, tuvo la oportunidad de visitar empresas de base tecnológica enfocadas en la Economía del Conocimiento y también firmó acuerdos de colaboración con el Gobernador de la provincia, Ricardo Quintela. Este nuevo Polo Tecnológico, recién inaugurado, se posicionará como un centro de referencia regional en el desarrollo científico y la innovación tecnológica.



Imagen 1.a.

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en

dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las Tic como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

La estructura productiva de La Rioja se centra en los sectores tradicionales que desarrollan productos con una demanda decreciente debido a que están dirigidos a mercados futuros. Es aquí donde surge la oportunidad y necesidad de abrir la región a nuevos mercados globales mediante las TICs, a través de la innovación tecnológica enfocada en sectores objetivos para la economía global" (Argentina.gob.ar, 2023, <https://www.argentina.gob.ar/noticias/filmus-y-quintela-inauguraron-el-polo-tecnologico-la-rioja>).

1.2. Nacional TIC. Boletín Oficial

Presidencia de la Nación. (2022). Decreto 11/2022, Ciudad de Buenos Aires, 11 de enero de 2022. Boletín Oficial de la Presidencia de la Nación, Sección Legislación y Avisos Oficiales, Primera Sección.

ARTICULO 2º.- Créase el “Programa Conectar Igualdad” en el ámbito del Ministerio de Educación, con el objeto de proporcionar recursos tecnológicos en las escuelas públicas de gestión estatal y de elaborar propuestas educativas con el fin de favorecer la incorporación de las mismas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

ARTÍCULO 3º.- Establécese que la asignación de recursos tecnológicos dispuesta en el artículo 2º se realizará bajo la modalidad de entrega de una computadora a cada estudiante y a cada docente para las escuelas de educación secundaria y de educación especial de gestión estatal y para el resto de los niveles educativos de acuerdo con los criterios que entienda conveniente la Autoridad de Aplicación.

Algunos objetivos del programa:

- Reducir las brechas digitales, educativas y sociales, contribuyendo a mejorar los indicadores de desarrollo de nuestro país.
- Construir una política universal de inclusión digital de alcance federal, incorporando equipamiento tecnológico y conectividad.
- Impactar en la vida de las familias.
- Mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la modificación de las formas de trabajo en el aula y en la escuela.
- Dotar a los alumnos de mayores posibilidades de inserción laboral.
- Producir un cambio en las formas de comprender y relacionarse con el mundo.
- Promover el fortalecimiento de la formación de los docentes para el aprovechamiento de las TICs en el aula.

URL: (<http://www.conectarigualdad.gob.ar/>.2022.p.3.

1.3. La Enseñanza de la Tecnología.

Los diseños curriculares que rigen la currícula escolar de las estructuras pedagógicas de la institución educativa exponen como unidad pedagógica educativa en tecnología lo siguiente:

Primer Ciclo: Aspira a promover el desarrollo de la curiosidad infantil y es un efecto motivador del aprendizaje para que ellos puedan indagar cómo funcionan las cosas o como se fabrica un determinado producto. Además, al articular con otras áreas del currículo, especialmente con las Ciencias Sociales y Naturales, posibilita que los estudiantes puedan tener una visión más holística del accionar de la Tecnología en sus primeros años de la escolaridad.

Segundo ciclo: La propuesta puso énfasis en la profundización de la enseñanza de contenidos propios y específicos relativos al abordaje de la Tecnología, como son la utilización de los medios técnicos y la comprensión de los procesos tecnológicos, valorando la intervención de la Tecnología como actividad social.

Tercer Ciclo: se avanzará en ampliar el universo de saberes y experiencias que los estudiantes pudieron apropiarse, para que puedan resolver problemas, seleccionando los procedimientos adecuados y diseñando sus propios productos. Para ello, es necesario desarrollar capacidades que permitan identificar y resolver problemas técnicos, con una mirada que identifique a la tecnología como un aspecto activo de la cultura.

De este modo, la “alfabetización tecnológica” debe ser una realidad para los estudiantes de este ciclo, donde además de posibilitarles el uso de los procedimientos generales propios, es necesario dotarlos de conocimientos articulados que incluyan disciplinas y herramientas específicas de uso actual y vigente, tales como la electricidad, la informática, la robótica, entre otras.

(Diseños Curriculares/Nivel Primario/Tercer Ciclo – La Rioja 2016/Pag.299)

La Enseñanza Tecnológica y el Aula Digital Móvil.

En el relevamiento del Módulo ADM de la Escuela N° 408, se incluye la descripción de la Imagen 2.a, la cual corresponde al material digital de la institución. Esta imagen muestra la cantidad de computadoras que el gabinete posee, junto con sus cargadores y otros componentes (Páez, 2021).

Lista de referencias al final de la tesina:

(Páez). La Integración de las TIC en Ed. Física.p.11/2.a.).Esc.N°408.




Imagen
2. a.

Uso del ADM



Según el "Instructivo ADM" (2018, p. 6/10), las netbooks y todo el equipamiento que trae el ADM están destinados exclusivamente para su uso dentro de la institución educativa. Los docentes tienen la posibilidad de retirar las netbooks para utilizarlas en los encuentros de formación. El carro de las aulas digitales móviles cumple tres funciones: carga, guarda y transporte.

:

Descripción de los componentes del Módulo ADM.

	Componentes	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monitor. 2. Impresora. 3. Teclado. 4. Cámara de foto. 5. Proyector. 6. Pen drive. 7. Carro. 8. Servidor. 9. Pizarra digital. 	<p>El carro de las aulas digitales móviles cumple tres funciones: carga, guarda y transporte.</p> <p>El carro puede enchufarse a cualquier tomacorriente de la escuela. Es muy importante tener en cuenta que tiene incorporado un interruptor diferencial (disyuntor), una llave termomagnética y un estabilizador de tensión.</p>

Inventario del Carro de A.D.M. de la escuela nº 408.

	Ordenadores	Cargador	Bloqueadas
	<ul style="list-style-type: none"> - 1 a 3 si - 5 a 9 si - 12 a 20 si - 23 a 27 si - 29 a 30 si 	Faltan 6 seis cargadores.	Todas.
	Faltan	Gabinete Interno	Notebook
	<ul style="list-style-type: none"> - 4. - 10 y 11. - 21 y 22. - 28. 		

1.4. Situación relacionada

Espacio físico: Patio escolar.

La infraestructura deportiva al aire libre en el patio de nuestra institución presenta una carencia importante: no dispone de protección contra las condiciones climáticas, como se muestra en la Imagen 1.b. Esto significa que los estudiantes se ven expuestos al sol y a las elevadas temperaturas del suelo, lo que dificulta el desarrollo normal de las clases de educación física.

Es crucial tener en cuenta que el cemento, el material principal del suelo, es un excelente conductor de calor. En consecuencia, tiende a igualar su temperatura con la del entorno circundante. Si la temperatura ambiente alcanza los 40 grados, es probable que el piso de cemento también alcance aproximadamente esa temperatura o se acerque mucho a ella con el tiempo



Imagen
1.b.

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.13/1.b.Esc.Nº408.)

Horarios de clases: Turno tarde.

Las elevadas temperaturas que caracterizan los meses de febrero, marzo, abril, noviembre y diciembre suponen un obstáculo significativo para el desarrollo normal de las clases de educación física, ya que afectan negativamente la salud de los alumnos. Esto es especialmente relevante en el caso de los estudiantes de 6º división E, F y D de la escuela nº 408, cuyas clases de educación física en el turno de tarde se programan en el siguiente horario:

Inicio: 15:30 horas.	Final: 18:00 horas.
-----------------------------	----------------------------

Meso ciclo del factor exógeno: Meses propicios para actividades al aire libre.

Los días en los que el clima es favorable permiten que los alumnos reciban los contenidos planificados desde el enfoque deportivo. Antes de estos meses, las altas temperaturas limitan las actividades al aire libre.

La imagen 1.c. muestra los meses de junio y julio, en los cuales las temperaturas más frescas nos brindan la oportunidad de trabajar con deportes al aire libre. A lo largo del año, los alumnos tienen la oportunidad de explorar una amplia variedad de deportes, tanto individuales como colectivos. Mi enfoque metodológico distribuye estas actividades por sectores deportivos y me enfoco en aquellos que los estudiantes necesitan más, acompañando así su proceso de aprendizaje a través de la acción.



(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.14/1.c.Esc.Nº408.)

La organización espacial: Disposición institucional.

El cuerpo docente del área de educación física en el turno tarde consta de cuatro (4) profesores, quienes se distribuyen de la siguiente manera para su desempeño efectivo:

Grados: de 1º a 4º	Grados: de 5º a 7º
Lugar: Salón de Usos Múltiples	Lugar: Patio Externo
Docentes: 2	Docentes: 2

El Salón de Usos Múltiples: Condiciones y Uso:

El S.U.M. carece de demarcaciones específicas y no dispone de elementos que reflejen la filosofía paradigmática de la enseñanza deportiva. Por esta razón, se utiliza principalmente para clases de grados inferiores, en las cuales las actividades se centran en el desarrollo de habilidades motrices básicas, como saltar, correr y lanzar, entre otras.

Según Sánchez Bañuelos (2010) en su trabajo publicado en Efdportes, una tarea motriz se define como "el acto específico que se realiza para desarrollar y poner de manifiesto determinada habilidad, ya sea perceptiva o motora. (Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 147, Agosto de 2010)

Paradigma: Filosofía del Profesor (Deportivista):

El paradigma adoptado por los docentes se basa en la iniciación deportiva, donde la educación física, según la planificación y los objetivos establecidos, se enfoca en la enseñanza de los deportes. Esto prepara a los alumnos para un contexto social no comunitario, denominado ámbito no formal, según Hernández (1994). El deporte se define como situaciones motrices competitivas de carácter lúdico, reglamentado e institucionalizado. (EFDportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 20, N° 208, Septiembre de 2015)

1.5. Formulación de la pregunta de Investigación.

¿Cuáles fueron las causas que llevaron a la falta de utilización del módulo ADM y las computadoras personales en el desarrollo de las clases alternativas de educación física para el 6º "F" T.T. después de la pandemia en la Escuela N° 408 de La Rioja Capital durante el año 2021?

1.6. Justificación del Problema de Investigación.

La educación física implica el aprendizaje de movimientos con el objetivo de dominar la técnica de acciones motrices específicas relacionadas con el desarrollo de capacidades en un entorno diseñado por el docente. Esto puede incluir el desarrollo de capacidades condicionales o coordinativas para un deporte particular o la ejecución biomecánica de gestos relacionados con ellos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en estas edades, se siguen diversas fases y se presta especial atención a la biomecánica de las acciones que respetan los planos corporales para evitar posibles lesiones a nivel osteoarticular. Además, se considera la fisiología y la anatomía de los estudiantes para adaptar las cargas de trabajo de manera adecuada. La teoría desempeña un papel fundamental en este contexto, ya que proporciona el conocimiento necesario sobre las partes del cuerpo, los huesos y los músculos, elementos esenciales para el desarrollo pedagógico. Este conocimiento no solo es importante por su relevancia en la práctica, sino también porque sienta las bases para una comprensión más profunda de la materia.

Expertos en educación y diversos organismos internacionales hacen tres recomendaciones clave: la importancia de contar con planes de estudio pertinentes y relevantes, la necesidad de tener profesores con experiencia docente y la implementación de programas de capacitación pedagógica y didáctica para fortalecer las habilidades de enseñanza y promover la integración de métodos pedagógicos innovadores que se adapten a las características de los estudiantes. Todo esto se centra en un objetivo claro: proporcionar una educación de calidad centrada en el estudiante.

La planificación de las clases sin la corrección kinestésica presente dificulta la adquisición correcta de los contenidos y movimientos por parte de los estudiantes, especialmente cuando se enseña a través de una pantalla, ya sea un teléfono celular o una computadora. En tales situaciones, los docentes se ven limitados para identificar y corregir los errores de manera individualizada a distancia.

Las VAK.

La VAK, por sus siglas para estilo visual, auditivo y kinestésico, se conoce por ser una prueba que identifica cómo aprenden los estudiantes de todas las edades a través de sus canales sensoriales, definiendo un estilo dominante o preferente. En teoría, los estilos se enfocan en los procesos cognitivos que cada persona realiza para conocer y comprenderse en su entorno o ambiente, procurando asimilar, procesar, sistematizar y valorar la información a la que tiene acceso mediante las funciones mentales básicas.

Estudios recientes como el de Bulla y de Lima (2020) señalan que un factor clave para el éxito académico es que tanto estudiantes como docentes comprendan las diferencias y preferencias individuales de aprendizaje. Y, por supuesto, dentro de estas se encuentran sus estilos de aprendizaje, por tanto, lo mejor es que las instituciones educativas presten mayor atención a este aspecto indispensable. Sin lugar a dudas, es recomendable que los docentes programen e impartan sus clases tomando en consideración los canales visual, auditivo y kinestésico (VAK) para un mejor aprendizaje.

Aguilar (2010), en un sentido más amplio, menciona que el constructo estilo de aprendizaje deriva de la palabra Estilo, como una manera de hacer, como un conjunto de rasgos que caracterizan los modos de aprender de las personas.

Lo más común es que, a la hora de enseñar, por lo general, los docentes se dividen en dos tipos: los que utilizan un modelo de enseñanza de tipo expositivo para la transmisión de información y los que utilizan un modelo de enseñanza interactivo centrado en el aprendizaje (Aguilera, 2012).

(Rodríguez Betanzos, A., Sánchez Islas, M. y Constantino Serrato, I. (2022). Una descripción sobre los estilos de aprendizaje VAK de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Quintana Roo. Cuaderno de Pedagogía Universitaria, p.3-5/162-170)

Las Tic en Educación Física

La investigación en torno al uso efectivo de las TIC en la educación física pospandemia es esencial para proporcionar orientación a los educadores y profesionales en este campo. Además, se espera que los resultados de esta investigación ayuden a identificar estrategias pedagógicas eficaces y a superar los desafíos que surgen al incorporar la tecnología en la educación física.

Esta tesina busca contribuir al cuerpo de conocimiento existente en el campo de la educación física y las TIC, ofreciendo una visión actualizada y relevante de la situación pospandemia. Además, se espera que sirva como base para investigaciones futuras y como guía práctica para los profesionales de la educación física.

La integración de las TIC en la educación física se ha convertido en una necesidad urgente. Las tecnologías ofrecen oportunidades para continuar promoviendo la actividad física, la salud y el aprendizaje, incluso en un entorno virtual. La capacidad de adaptar las prácticas pedagógicas y aprovechar las TIC puede marcar la diferencia en la calidad de la educación física ofrecida a los estudiantes pospandemia.

En resumen, esta tesina abordará un tema de gran relevancia y actualidad, explorando cómo las TIC pueden transformar la educación física en el contexto pospandemia. Su importancia radica en su capacidad para proporcionar orientación práctica y resultados de investigación que beneficiarán a educadores, estudiantes y a la comunidad educativa en general.

El concepto de "Learning by Doing" se resume en la idea de que el aprendizaje se logra mejor a través de la acción y la experiencia práctica en lugar de simplemente a través de la teoría o la observación pasiva. En este enfoque, los individuos adquieren conocimientos y habilidades al participar activamente en actividades prácticas, resolviendo problemas y experimentando directamente, lo que les permite comprender y retener mejor la información.

Importancias de las TIC en la actualidad.

Las TIC son la creación educativa de esta era y permiten tanto a docentes como a estudiantes cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en su proceso de enseñanza-aprendizaje (Gallardo y Buleje, 2010). De la misma manera, Tello (2011) menciona que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación es un término que explora toda forma de tecnología usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus varias formas, tales como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia y otras formas. Esta definición coincide con la de Cebreiro (2007), quien dice que las TIC: “se enlazan a cuatro medios básicos: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones”, lo más importante, giran de forma interactiva y conectada, lo que permite alcanzar nuevas realidades comunicativas, y potenciar las que pueden tener de forma aislada. Con la aplicación de estas tecnologías se logra entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para estudiantes y docentes; de la misma manera, logran abrir una puerta en el ambiente de aprendizaje adhiriéndose nuevas estrategias donde participa cada estudiante, permitiendo el mejoramiento del desarrollo cognitivo.

Según Román, Cardemil y Carrasco (2011), docentes con una visión tecnológica, son claves en el uso efectivo de las TIC en el aula, ya que son quienes facilitan o restringen la incorporación de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la regulación del tipo y calidad de las interacciones entre estudiantes y recursos. Los expertos en el área pedagógica son las personas encargadas de aplicar estas nuevas herramientas y son responsables de que se efectúen de la mejor manera posible en la aplicación y en el trascurso hacia una obtención de nuevos conocimientos.

En resumen, las TIC son esenciales en la educación moderna al facilitar el acceso a la información, mejorar la interacción en el aula. (Cruz Pérez M. & Pozo Vinueza M. TIC como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. e-Ciencias de la Información.2019-pp.7/8.)

Las tecnologías de la información y comunicación en la educación. De la enseñanza asistida por ordenador al e-learning.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación han evolucionado desde la idea de "máquinas de enseñar" propuesta por Skinner en el siglo XX. Se buscaba la posibilidad de que los individuos aprendieran principalmente a través de la interacción con máquinas. A lo largo del tiempo, se realizaron diversos proyectos para crear dispositivos que facilitaran el aprendizaje sin la necesidad de la intervención directa de un tutor. Sin embargo, en la actualidad, con los avances en multimedia, telecomunicaciones e Internet, se ha dado un giro hacia enfoques educativos basados en las teorías socioconstructivistas del aprendizaje. Estos enfoques promueven la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento. Los usos educativos de las computadoras comenzaron con el CAI (Computer Assisted Instruction) o EAO (Enseñanza Asistida por Ordenador) en los años sesenta, basados en la psicología conductista. Estos métodos buscaban la individualización de la enseñanza, permitiendo a los alumnos adquirir conocimientos a su propio ritmo a través de las computadoras. (Área Moreira. Introducción a la Tecnología Educativa. 2009. P.56.)

Proyecto LOGO - S. Papert

Seymour Papert lideró el Proyecto LOGO, que empleó computadoras en la educación bajo la premisa de que el conocimiento se forma principalmente a partir de experiencias reconstruidas por los individuos. En este contexto, la computadora no funciona como una herramienta de enseñanza, sino como un recurso que proporciona experiencias educativas potenciales. Esto implica que el estudiante asume un papel central en la experiencia educativa con las computadoras, determinando tanto su propio ritmo de aprendizaje como las actividades que desea llevar a cabo. (Área Moreira. Introducción a la Tecnología Educativa. 2009. P.58.)

Aprender Haciendo: “Learning by Doing”

La metodología del 'Aprender Haciendo' de Dewey se centra en la experiencia del estudiante, implicando la acción y la reflexión. Se basa en dos indicadores clave: la relación con las preocupaciones personales del estudiante y la obtención de una visión clara y un aumento en la eficacia al actuar. Dewey considera que el trabajo práctico proporciona oportunidades excelentes para el aprendizaje de materias, no solo como información, sino como conocimiento derivado de situaciones de la vida. El método debe presentar problemas relacionados con la vida cotidiana y tanto la enseñanza del docente como el aprendizaje del alumno deben formar parte de un método general de investigación. El método de problemas, que parte de una situación empírica, consiste en inspeccionar datos disponibles, formular una hipótesis y probarla mediante la experiencia. En resumen, el 'Aprender Haciendo' se basa en la acción, la reflexión y la resolución de problemas relacionados con la vida real.

“Lo que tenemos que aprender, lo aprendemos haciendo” (Aristóteles) y describe cómo las personas aprenden:

- Haciendo (learn by doing).
- Persiguiendo objetivos que les importan a ellos (motivación).
- Equivocándose y reflexionando sobre cómo resolver los problemas, por lo general con la ayuda de alguien más experimentado.

“Que la educación no es un asunto de narrar y escuchar, sino un proceso activo de construcción” J. Dewey hace más de 100 años atrás.

Schmidt M. & Martínez J. Aprender Haciendo. (2006).p.3. URL: https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modulo2/3Secundaria/m2_secundaria/Aprender_haciendo-John_Dewey.pdf.

Esc. 408 – TIC

En el año 2021, en la institución se experimentaron los beneficios del programa "Conectar Igualdad". En este contexto, cada estudiante recibió una computadora destinada al uso en la escuela. A medida que se avanzaba en el proceso de apropiación de los contenidos académicos adquiridos en la Universidad Tecnológica Nacional (UTN), se gestó un espacio de integración entre la educación física, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y el movimiento.

En esta imagen 1.d.se ilustra la modalidad adoptada en el año mencionado, 2021, la cual sirvió como guía para la investigación que se desarrolla en la tesis de la Licenciatura en Tecnología Educativa en el 6º Grado "F" del turno tarde.

La secuencia pedagógica se estructuraba en torno a la selección de un contenido desde la computadora, seguido de una aplicación práctica inmediata. Este enfoque benefició significativamente a dos aspectos fundamentales: la participación activa del cuerpo en movimiento y la incorporación de la tecnología

en el ámbito de la educación física.



El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en nuestras clases de educación física conlleva a una transformación educativa de carácter digital.

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.21/1.d.Esc.Nº408.)

Este cambio no solo tiene un impacto pedagógico significativo, sino que también influye en diversos aspectos económicos y educativos en su totalidad.

1.7. Preguntas de Investigación

2. ¿Cómo utilizan los alumnos las computadoras en el entorno escolar?
3. ¿Dónde más implementan los alumnos el uso de las computadoras?
4. ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan los alumnos en relación con las propiedades de las computadoras?
5. ¿Cuántos alumnos están familiarizados o tienen conocimiento de WordPad?
6. ¿Qué herramientas tecnológicas eligen los alumnos para trabajar en el aula?
7. ¿De qué manera suelen aprender los alumnos en otros contextos?
8. ¿Qué aplicaciones educativas están disponibles en las computadoras?
9. ¿Cuáles de estas aplicaciones tienen un propósito educativo?
10. ¿Cuánto tiempo dedican los alumnos al uso de la computadora para fines escolares?
11. ¿Cómo se establece la conexión entre los contenidos de educación física y las TIC?
12. ¿Cómo integra el docente el uso de WordPad en sus clases de educación física y en otros contextos?
13. ¿Cuántos docentes utilizan los módulos ADM institucionales?

1.8. Objetivos

- **General:**

Ampliar y profundizar la comprensión del uso de las computadoras en las clases de educación física para los estudiantes de 6º "F" T.T. en la Escuela 408 de La Rioja Capital durante el año 2021.

- **Específicos:**

1- Integrar la utilización del programa WordPad en la carpeta digital de las clases de educación física alternativas para los estudiantes de sexto grado en la Escuela N° 408.

2- Promover el hábito de utilizar la computadora y aprovechar sus ventajas entre los estudiantes de sexto grado de la Escuela N° 408 en el turno de la tarde.

3- Determinar la cantidad de estudiantes que utilizan las TIC como herramienta educativa en el ámbito de la educación física.

Capítulo II: Marco Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

Título: Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación física y los deportes.2017

Este autor enfatiza la importancia y necesidad de esta tarea en todo el proceso de investigación. La relevancia de llevar a cabo esta revisión se basa en las siguientes razones:

Identificar Investigaciones Preexistentes: La revisión de antecedentes permite determinar si otros investigadores han abordado previamente el mismo problema de investigación. Esto proporciona información sobre sus hallazgos y ayuda a evaluar si es apropiado retomar este problema.

Orientación Metodológica y Teórica: La revisión de antecedentes ofrece orientación sobre cómo llevar a cabo el estudio, incluyendo las principales corrientes teóricas y metodológicas que se han utilizado previamente para abordar el fenómeno. El conocimiento de las variables, las técnicas de evaluación y los diseños de investigación utilizados en estudios anteriores sirve de guía para el investigador en la definición de su propia investigación.

Generación de Ideas y Precisión del Problema: La revisión de antecedentes puede revelar enfoques e ideas que el investigador no había considerado previamente, lo que contribuye a una mejor definición y precisión del problema de investigación. Una estrategia fundamental para llevar a cabo esta revisión es lo que se conoce como "la técnica de la bola de nieve". Esta estrategia implica partir de un punto de partida y, a partir de la información obtenida, ampliar progresivamente el alcance de la búsqueda y la diversidad de recursos disponibles. En este proceso, es posible identificar otros autores que hayan investigado sobre el mismo tema, así como investigaciones adicionales realizadas por los mismos investigadores. Además, es importante tomar nota de otras referencias que puedan ser relevantes y que puedan buscarse posteriormente (Técnicas para investigar, Urbano-Yuni, 2a edición, 2006, p. 73).

TIC- Educación.

Mediante el transcurrir del tiempo, el mundo ha tenido grandes cambios, no solo políticos ni económicos, sino en el área de la educación y la pedagogía, ya que se ha ido integrando con la nueva era tecnológica, en la actualidad los sistemas educativos se afrontan al desafío de acudir a las Tecnologías de la Información y la Comunicación para capacitar a los estudiantes en su proceso de formación con los instrumentos y conocimientos imprescindibles que se están contemplando en el siglo XXI. (Cruz Pérez M. & Arias Parra A. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento.2018.p.3.)

Educación física y TIC-Congreso.

En el marco conceptual sobre la vinculación de un medio tecnológico y el área de educación física y TICs, y puntualmente en la investigación realizada o se encontró una cantidad significativa de información,. Sin embargo, en relación a la educación y las TICs, se encontró información relevante. Por lo tanto, fue necesario proponer perspectivas en las cuales el contexto abarcara aspectos que finalmente se relacionaran con la tesina.

En el año 2017 en el 12º congreso Argentino de educación física y ciencias de la Universidad Nacional de Plata, exploran una temática central dirigida a las TICs en la educación física y los deportes, donde posicionan significativamente los espacios de formación profesional.

El trabajo propone indagar cómo se establecen las relaciones sujeto-tecnología y qué rol cumplen, centrando la mirada de la educación e innovación adaptando al ámbito de la educación física y los deportes.

(12º congreso Argentino de educación física y ciencias.2017.p.4)

Consideraciones entre la Investigación y la Tecnología.

Las TIC ofrecen a las personas que se quieran educar una nueva forma de hacerlo, variando así la representación de lo que aprende, pues en este caso el sujeto pasa de ser un sujeto dependiente del docente para adquirir conocimiento a un individuo autónomo capaz de crearlo.

En la investigación científica, el uso de las TIC se evidencia con las consultas que el investigador realice en diversos buscadores en Internet, así como también en el establecimiento y participación de grupos o comunidades científicas a través de foros virtuales, conformando lo que se denomina una comunidad científica, facilitándose el intercambio de avances, ideas y bibliografías de un tema específico.

Así, en los últimos años la integración de las TIC en la educación se ha convertido en centro de atención en el ámbito educativo, desapareciendo poco a poco la indefinición conceptual de Tecnología Educativa (Área, 2000).

Las TIC al igual que otras herramientas son presentadas a los alumnos como una nueva alternativa que les facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la vasta gama de información que conlleva, son un claro ejemplo del cambio en el sistema educativo tradicional. Considerando al autor Cardona (2009), las TIC corresponden al conjunto de acciones que facilitan por medios electrónicos el registro, procesamiento, difusión y expansión de información.

Por lo tanto es así como por medio de la tecnología podemos llevar a cabo un proceso investigativo mucho más amplio y seleccionar la información que consideramos adecuada y a la vez poder difundirla, siempre y cuando se haya hecho una comprobación previa, son herramientas que facilitarán el proceso investigativo.

(Cruz Pérez M. & Arias Parra A. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento.2018.p.13.)

El determinismo Tecnológico

El determinismo tecnológico se manifiesta cuando las grandes organizaciones socio-técnicas ejercen poder para controlar las influencias sociales y políticas que, en teoría, deberían regularlas. Las necesidades humanas, los mercados y las instituciones políticas que podrían supervisar los sistemas tecnológicos suelen estar sujetos a la manipulación por parte de estos mismos sistemas (Winner, 1986).

Para Winner, no se trata de que la tecnología sea intrínsecamente autónoma e ingobernable. Más bien, argumenta que nuestra actitud pasiva y nuestro "sonambulismo voluntario," impulsados por la prisa y la velocidad del cambio tecnológico, han permitido que la tecnología fluya sin un control popular adecuado. En muchos casos, hemos tolerado que una minoría comprometida con el sistema tecnológico tenga un control desproporcionado sobre su desarrollo. En consecuencia, la tecnología ha llegado a dominar la economía y la política en lugar de estar al servicio de estas áreas. Su desarrollo se ha confiado exclusivamente a tecnócratas expertos.

Mientras que para Ellul, una vez que la tecnología alcanza un cierto nivel de complejidad, se vuelve autónoma y sigue sus propias leyes internas de desarrollo, Winner argumenta que hemos permitido que la tecnología, que podría estar guiada por nuestras necesidades y valores, quede al margen de los intereses públicos (Winner, 1986). El Padre de la teoría, Thorstein Veblen, sociólogo y economista USA. Winner, L. (1986). *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*. University of Chicago Press.

El determinismo tecnológico responde a la creencia según la cual la Tecnología es capaz por ella misma de incidir de manera positiva y directa en el desarrollo socio económico de un grupo en un determinado contexto social. Esta teoría coloca a la tecnología en el eje central de los motivos que producen cambios sociales en la historia, lo cual es un factor determinante para el progreso y desarrollo social.

(Antonio Diéguez. El determinismo Tecnológico-2005.p.76.)

1.2. Bases: El módulo A.D.M.

El módulo ADM desempeña un papel central en este estudio, no solo por su capacidad para facilitar el acceso a la tecnología, sino también por su gran utilidad para los docentes que desean incorporar tecnología en sus secuencias pedagógicas.

Durante la investigación en línea, no se hallaron trabajos, artículos ni antecedentes que aborden el uso del módulo en relación con la educación física. Por lo tanto, en este punto, procederemos a enumerar las partes y funciones de dicho módulo.

En la introducción de la presentación del ADM, se inscribe esta publicación en una nueva etapa de la implementación de Primaria Digital. El propósito es integrar el programa de manera significativa en las prácticas de enseñanza y aprendizaje, con el fin de fomentar la innovación pedagógica y mejorar la calidad educativa.

Este instructivo nos orienta y asume el compromiso de un trabajo colaborativo con diversos programas dedicados a la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Esto es especialmente importante en un contexto en el que las demandas son cada vez más rigurosas debido a un nuevo paradigma social que implica la emergencia de nuevas formas de construcción de conocimiento y circulación de saberes. La integración de la comunidad educativa en la cultura digital es fundamental, y solo se logrará a través de la colaboración de todos los actores involucrados.

Recopilación de Antecedentes

El módulo ADM desempeña un rol central en este estudio, no solo por su capacidad para facilitar el acceso a la tecnología, sino también por su valiosa utilidad para los educadores interesados en incorporar tecnología en sus enfoques pedagógicos. A lo largo de nuestra investigación en línea, no encontramos trabajos, artículos ni antecedentes que aborden el uso de este módulo en el contexto de la educación física. Por lo tanto, en este punto, procederemos a detallar las partes y funciones de dicho módulo. En la introducción de la presentación del ADM, se enmarca esta publicación en una nueva etapa de la implementación de Primaria Digital. El objetivo principal es integrar el programa de



manera significativa en las prácticas de enseñanza y aprendizaje, con el fin de promover la innovación pedagógica y elevar la calidad de la educación. (Imagen d.2.) Este manual

nos proporciona orientación y asume el compromiso de fomentar un enfoque colaborativo con otros programas dedicados a la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esto adquiere especial relevancia en un contexto en el que las exigencias se vuelven cada vez más rigurosas debido a un nuevo paradigma social que conlleva la emergencia de nuevas formas de construcción de conocimiento y difusión de saberes. La integración de la comunidad educativa en la cultura digital se convierte en un objetivo fundamental, y solo podremos alcanzarlo mediante la colaboración de todos los actores involucrados.

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.30.d.2.Esc.Nº408.)

Aulas Digitales Móviles

A continuación los detalles de la empresa Epson y su vinculación al equipamiento del programa ADM.

La empresa ganó la Licitación Pública “equipamiento para aulas digitales móviles”. Le entregará al Ministerio de Educación 1.824 video proyectores PowerLite X12.

Epson acaba de anunciar que entregó 1.824 video proyectores PowerLite X12 con lámparas adicionales de repuesto, al Ministerio de Educación de la Nación Argentina para el equipamiento de aulas digitales móviles en el marco de la licitación para la adquisición de servers, routers y videoproyectores, para el apoyo a la política de mejoramiento y equidad educativa.

El PowerLite X12 es uno de los 15 equipos especialmente diseñados por Epson para el ámbito educativo, y se destaca por brindar la posibilidad de ofrecer clases dinámicas e interactivas. Con esta reseña por parte de la empresa destinada a al módulo ADM su inclinación de mejorar la dinámica educativa, tomó la premisa de que este será un punto clave para la relación con mi tesina y la aplicabilidad de posibles incursiones de proyectos a futuros de la aplicabilidad a las clases educación física.

Este proyector resultó la solución más adecuada al ser un equipo portátil de última generación con tecnología HDMI, 2800 lúmenes, resolución XGA y tecnología 3LCD que incrementa la calidad de proyección al poseer igual potencia lumínica en blanco que en color", dijo Marcelo Banar, Gerente de Producto de Video proyectores para Epson Argentina. *Canal-ar.Epson-equipara-aulas-digitales-17 de junio 2013.*

Está claro que el programa está destinado a posicionar la tecnología en las aulas educativas de todo el País, con la intención de jerarquizar la educación del mañana.

Título: Lu: Play Ground.

Lü, una innovación de origen canadiense, ofrece la capacidad de transformar amplios espacios físicos en entornos interactivos mediante el uso de tecnologías como la luz y el sonido inmersivos, cámaras 3D y proyectores de alta calidad. El CEO de SAGA, la empresa detrás de Lü, ha destacado que este proyecto forma parte de un esfuerzo por reinventar la manera en que los gimnasios escolares operan, convirtiéndolos en lugares que pueden utilizarse como patios de recreo para el aprendizaje. Lü presenta una amplia variedad de aplicaciones que incluyen juegos diseñados para fomentar el trabajo en equipo, la competencia y la superación, ya que incorpora sistemas de puntuación. Imagen d.3.



Lo que este sistema canadiense ofrece en sus características se alinea directamente con los objetivos de mi investigación de tesis. Este enfoque utiliza elementos tecnológicos para facilitar la apropiación de contenidos desde diversos contextos, promoviendo un estilo de aprendizaje

a través del juego. Los juegos disponibles abarcan distintas áreas curriculares, abordando problemas matemáticos, físicos, geográficos, lingüísticos, entre otros. Este enfoque se fundamenta en la teoría emergente conocida como Gamificación.

La Gamificación, originada en el ámbito empresarial, ha ganado relevancia en el campo educativo en los últimos años.

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.33.d.3.Esc.Nº408.)

1.3. La Gamificación

Los juegos ofrecen oportunidades para experimentar y desarrollar las habilidades de inteligencia emocional y social a través de la práctica. La actividad lúdica, por naturaleza, es altamente motivadora, ya que implica un compromiso tanto con la tarea, el equipo y el proceso de aprendizaje en sí mismo. La gamificación, como estrategia pedagógica, se basa en la utilización de elementos de juego para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes (Vargas-Henríquez, 2015). La gamificación es una de las teorías emergentes ampliamente aplicadas en el ámbito educativo. A lo largo de su evolución, esta teoría ha influido en la educación física en diferentes momentos, aunque en este contexto particular, nos centraremos en el juego como un medio especialmente relevante en las etapas iniciales y fases del desarrollo del aprendizaje. En este contexto, es esencial presentar de manera resumida al sujeto de aprendizaje en este proceso y destacar cómo estos elementos fomentan la adquisición de contenidos a través de diversos medios. Esto demuestra las ventajas de una educación comprometida, tanto desde la perspectiva de un docente innovador como desde la del alumno de la era digital.

Gamificación: Concepto

El término "gamificación" proviene de la palabra "juego" y se refiere al uso de elementos de videojuegos con el propósito de aumentar la motivación y provocar un cambio de comportamiento para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Dichev y Dicheva, 2015). Según Marín (2018), la gamificación tiene sus raíces en el éxito de los videojuegos. En cuanto a su definición, la gamificación se refiere al uso de elementos de juego en contextos que no son inherentemente lúdicos (Deterding et al., 2011). En este contexto, gamificar implica aplicar estrategias de juego en situaciones donde tradicionalmente no se ha utilizado el juego, con el propósito de influir en el comportamiento de las personas (Ramírez, 2014).

(Hernández, A. & Sánchez-Alcaraz Martínez, B. Gamificación en educación física. Revista de Educación Digital.2018.p.3)

Gamificación

La palabra "cambio" suele generar inquietud y confusiones en el contexto educativo. En muchas ocasiones, se plantea la necesidad de cambiar el sistema educativo, lo que puede llevar a dos concepciones erróneas: la primera, que se busca el cambio porque el sistema anterior no es efectivo, y la segunda, que el proceso de cambio se reduce a una única acción, en lugar de considerarlo como un proceso transformador (García & Riquelme, 2020).

En este contexto, un enfoque pedagógico emergente que está ganando popularidad en los centros educativos es la gamificación o ludificación. Sin embargo, hasta el momento, la investigación empírica que evalúa su efectividad en el ámbito de la Educación Física es limitada (Fernández-Río et al., 2020).



Imagen de, Lu-Interactive playground: "Opening schools to new worlds"

Gamificación: Datos de Consideración

En una revisión sistemática sobre los estudios que han implementado programas de gamificación en las clases de Educación Física en las etapas de Educación Primaria, las palabras clave empleadas fueron: “Metodología activas”, “Deporte” y “Estudiantes”. Las computadoras son criticadas por tentar a los niños a estilos de vida más sedentarios que obstaculizan comportamientos saludables. Si bien, las actividades físicas en interiores y exteriores pueden mejorarse con tecnología, incluidos los videojuegos. Por lo que, el uso de las nuevas tecnologías en actividades físicas conlleva mejores experiencias y motivación de los usuarios.

Para ello, la gamificación proporciona una potente herramienta para conseguir este objetivo (González et al., 2016) La gamificación emplea elementos, mecánicas y dinámicas habitualmente empleadas de los juegos. A continuación, siguiendo a Fernández-Río et al. (2019), se exponen los elementos fundamentales que se deben incluir en una propuesta gamificadas en Educación Física.

- **Narrativa poderosa:** se trata de un aspecto fundamental por lo que se ha de encontrar una temática que sea atractiva para los estudiantes, el docente debe “atraer” a los estudiantes empleando videos, mensajes escritos, audios, música, presentaciones, etc.
- **Feedback inmediato:** es fundamental que los alumnos conozcan desde el principio qué objetivos se han marcado, qué habilidades deben intentar aprender, existen y el nivel que se puede alcanzar.
- **Insignias/escudos** por logros: los alumnos deben tener la posibilidad de ganar puntos para que puedan obtener diferentes tipos de insignias o escudos a lo largo de la unidad didáctica o de lo contrario su motivación se verá alterada.

(Hernández, A. & Sánchez-Alcaraz Martínez, B. Gamificación en educación física. Revista de Educación Digital.2018.p.5)

A continuación, la tabla muestra los artículos que finalmente fueron seleccionados en esta revisión sistemática, en el que se incluyeron los autores del trabajo, la muestra utilizada, las características del programa y su duración y los principales resultados.

Cuadro 3.a.

AUTORES	MUESTRA	CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA	DURACIÓN	RESULTADOS
Fernández-Ríos et al., (2020)	299 niños de 6 a 14 años	MarvEF basado en los superhéroes de Marvel	15 semanas	Los resultados cuantitativos mostraron un aumento en la motivación intrínseca de los discentes.
Castro et al., (2018)	100 alumnos de 11 años	Programa de educación física basado en los superhéroes de Marvel	15 semanas	La motivación de los estudiantes mejoró, asimismo, aumento el trabajo cooperativo.
Castro et al., (2017)	100 niños de 6 a 14 años	Programa de educación física basado en los superhéroes de Marvel	15 semanas	Los resultados obtenidos relacionados con variables biométricas, hábitos saludables y experiencia en la intervención fueron satisfactorios.

En estudio de Fernández - Ríos, del año 2020 con una muestra de 299 niños entre 6 y 14 años de edad, con un proyecto basado en los superhéroes de Marvel, denominado MarvEF, en alusión a las siglas de Educación Física que, duró 15 semanas y fueron 30 sesiones de un volumen de 50 minutos. Resultados:

- Los resultados cuantitativos mostraron un aumento en la motivación intrínseca de los discentes.

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.36.3.a.Esc.Nº408.)

Fases sensibles

Las teorías de las fases sensibles de los componentes del rendimiento infantil.

R. Winter 1980, nos menciona que las fases son periodos donde hay mayor intratabilidad muy favorable para una capacidad motora.

Para nosotros las fases sensibles son de gran importancia, ya que estas nos muestran en qué etapa evolutiva se encuentra el educando y sobre todo qué contenidos son los que podemos contar para su normal desarrollo elaborando secuencias de trabajo acordes a la apropiación neuro motora.

Es este punto donde reflexionamos sobre nuestra práctica educativa, y exponemos si lo que nos proponemos para los demás son los adecuados y si están en su correcto estado de sitio para su apropiación.

Como profesor he creado una filosofía de trabajo consciente en relación al contexto actual de los alumnos/as y con una creencia sobre la iniciación deportiva.

Educación Física y las Fases Sensibles.

Si nos ponemos analizar los puntos de este trabajo no podemos de analizar o por lo menos hacer un hincapié en el alumno/as en los sujetos que aprenden, son ellos a quienes destino mis saber, del deber ser, son a ellos a quienes dedico mis capacitaciones y por los docentes nos sentimos completos al ver que en la etapa diagnóstico encontramos un inicio de población y al finalizar el proceso vemos otro.

Para ello debemos citar a D. Martin y J. Baur 198, donde nos muestran que las fases hay una sensibilidad particular hacia un determinado estímulo externo – periodo de la vida en los cuales se adquieren muy rápidamente modelos específicos de comportamiento, vinculados al ambiente y los cuales se evidencia una elevada sensibilidad del organismo hacia determinadas experiencias.

En favor de autores donde apoyo mis conocimientos estables y significativos siempre tengo presente este siguiente concepto.

Algunos autores hablan de la “Ley del tren perdido”, para referirse a que el tiempo no aprovechado en un periodo sensible, de una capacidad motora, no siempre se recupera y que “perdido un tren” no podemos tomarnos el siguiente, esperando el mismo efecto adaptativo.

Por ello si mi conocimiento y mi filosofía se apoyan en este teorema, como enfrentamos los docentes en educación física no contribuimos a la apropiación de las TICs desde una postura egoísta hacia las nuevas tecnologías.

Por ello, retomo autores como V.S. Farfel y P. Hirtz, establecen que conceptualmente es más fácil influir sobre las distintas funciones y capacidades cuando están en proceso de maduración, que cuando ya han madurado.

Como nos anticipa Durand, que si en un momento preciso del desarrollo no intervienen ciertos hechos particulares, en él se produce un déficit más o menos importante o irreversible.

Un aprendizaje solo puede realizarse cuando el niño está listo, es decir, cuando posee y domina los prerrequisitos de ese aprendizaje y la capacidad de reorganizarlos. M. Durand.

“Lo que no se hizo a los 10-12 años es irreversible intentar lograrlo más adelante”

J. De HEGEDUS

(Díaz Vélez J. – Bojanich R. 1er Curso de Formación de Entrenadores de Basquetbol en los niveles de mini basquetbol y U13. 2020. P.3)

1.4. Teorías emergentes

Título: Tecnologías Emergentes.2012

En un artículo de teorías emergentes de Barcelona, los autores Castañeda y Adell, exponen una síntesis sobre las tics y los actores de estos en el campo de la educación y las trascendencias de estas en las aulas.

El relaciona en el sentido que la investigación se da en el marco áulico y cómo las TICs contribuyen pedagógicas y académicamente a los contenidos de la educación física alternativas. Hoy en el 2023 se habla de la revolución **4.0**.

La reacción de los docentes a todos estos cambios ha sido desigual. En las conclusiones del informe preliminar del proyecto TICSE 2.0 (TICSE, 2011), la investigación más amplia realizada en nuestro país sobre los usos de las TIC en las prácticas de enseñanza/ aprendizaje en el aula, se concluye que “los materiales didácticos tradicionales (como son los libros de texto y las pizarras) siguen siendo los recursos más empleados en las aulas Escuela **2.0** a pesar de la abundancia de la tecnología digital” y que la mayoría del profesorado indica que la mayor parte de las actividades que desarrolla en el aula con

Las TIC se podrían enmarcar dentro de un paradigma didáctico que podríamos considerar clásico (TICSE, 2011, pág. 99).

En este capítulo se defiende la idea de que existe una “pedagogía emergente” que está surgiendo al hilo de, y en diálogo con, las TIC de última generación y que dicha pedagogía, que hunde sus raíces en ideas de grandes pedagogos del siglo XX pero que va más allá en algunos aspectos, puede entreverse en las prácticas innovadoras que realizan docentes intuitivos, sensibles a los cambios que está experimentando nuestra sociedad y a las posibilidades que les ofrece la tecnología y comprometidos con la renovación didáctica.

Se podrí definir las pedagogías emergentes como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje. En los siguientes apartados intentaremos caracterizar dicha pedagogía emergente.

Conceptos de Tecnologías emergentes

“Las tecnologías emergentes son herramientas, conceptos, innovaciones y avances utilizados en diversos contextos educativos al servicio de diversos propósitos relacionados con la educación. Además, propongo que las tecnologías emergentes (“nuevas” y “viejas”) son organismos en evolución que experimentan ciclos de sobre expectativa y, al tiempo que son potencialmente disruptivas, todavía no han sido completamente comprendidas ni tampoco suficientemente investigadas.” (Veletsianos 2010)

Pedagogías Emergentes

El concepto para definir lo emergente no debemos confundir con algo que es nuevo. (Veletsianos, 2010). Las tecnologías emergentes son nuevas pero no las convierte automáticamente en emergentes, por lo que las tecnologías emergentes en educación pueden ser nuevos desarrollos tecnológicos en otros campos de la actividad humana. De la misma forma las pedagogías emergentes, las ideas sobre el uso de las TICs en educación suponen que los principios didácticos suelen ser más didácticos y enriquecerse de fuentes pedagógicas bien conocidas.

Desde el punto de vista pedagógico, la realización y difusión de experiencias educativas que emplean estos servicios y la reflexión y el debate sobre sus posibilidades educativas en las comunidades que se establecen a su alrededor, estas hacen evolucionar las propias prácticas. Coevolución entre tecnologías y su uso didáctico. (Adell J. /Castañeda L. Tendencias emergentes en Educación con TIC. 2012. P.13)

1.5. Educación Física. Gral.

Según el Diccionario de las ciencias de la educación, el análisis etimológico del término "educación", se totaliza en un concepto proveniente de la lengua latina y que tiene un doble origen. ("educare" significa conducir).

Hay etimólogos que han encontrado en la palabra educación un segundo origen que corresponde al vocablo, también latino, "educere" y que significa "hacer salir", "extraer", "dar a luz".

Posteriormente, el término "física" se empleó, y se emplea aún hoy en día, para denominar a todo un conjunto de saberes explicativos, estructurados, organizados y sistematizados en torno a la "physis" y en concreto centrados en el conocimiento y estudio objetivo de la materia, sus cambios y las manifestaciones de energía asociadas a dichos cambios.

Por su parte, Cagigal (1968) afirma que la E.F., como ciencia aplicada de la Kinantropología, es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión.

Parlebas, de forma más simple, viene a decir que todos aceptamos la E.F como el área de la escolaridad preocupada por las conductas motrices de los alumnos.

Podemos decir que la Educación Física y el Deporte inciden sobre el individuo concebido en su totalidad, contribuyendo a la formación de su personalidad, ayudándole a realizarse física, intelectual y moralmente. El Programa oficial del M.E.C. y la Junta de Andalucía dicen lo siguiente:

La educación física y deporte tiene como fin, el desarrollo armónico de todas las posibilidades del alumno en su preparación general para la vida como persona y como ciudadano.

(Dr. Extremera A. 2011 Análisis del concepto de educación física escolar.pp.2/3.)

Deportes

Los deportes desempeñan un papel fundamental en este trabajo, ya que ayudan a introducir la idea del uso de las TICs en las clases de educación física. Esta herramienta permite la búsqueda en línea no solo de información sobre diferentes deportes, sino también de los reglamentos que rigen su lógica interna, lo que resulta invaluable para la enseñanza de estos deportes en las clases de educación física.

En el cuestionario en el que enumeré diferentes tipos de preguntas para los alumnos, los deportes ocupan un lugar destacado, ya que son una variable principal en el mismo.

Deporte Individual:

Siguiendo a Parlebás (1988), se considera deporte a una situación motriz de competición institucionalizada en la que participa el individuo que desarrolla una actividad, en un determinado espacio de acción y donde puede haber o no compañeros y adversarios.

La característica más significativa de los deportes individuales consiste en que el individuo que actúa lo hace en solitario y, en consecuencia, no se produce ningún tipo de interacción o comunicación con compañeros, aunque sí puede existir con el medio (Parlebás, 1988).

Deporte Colectivo:

Los deportes colectivos, es toda situación motriz de competición, reglada, con carácter lúdico e institucionalizado. H. Moreno 2011.

Según Parlebas, los deportes colectivos son aquellos en los que aparece la colaboración entre distintos individuos para superar una adversidad ya sea física o a través de oponentes. 2001.

(Recio M. Basquetbol Programa - Deporte en la escuela. 2009. P.3)

1.6. Diseños Curriculares.

Educación física tercer ciclo.

En consonancia con la Ley de Educación Nacional N° 26.206, la Ley de Educación de la Provincia de La Rioja N° 8.678 y el uso de TIC resolución N° CFE 244/15, la Educación Primaria tiene la finalidad de proporcionar una formación integral, básica y común.

La educación física en la educación primaria.

La educación física, se entiende como una disciplina pedagógica, busca intervenir intencional y sistemáticamente en la formación integral de los estudiantes a través de su incidencia específica en la constitución y desarrollo de su corporeidad y motricidad y en relación con los otros y el ambiente.

Propósitos generales 6° Tercer Ciclo.

A. Comprender, participar y apropiarse de juegos deportivos, y la construcción del deporte escolar con sentido colaborativo y de inclusión en propuestas que posibiliten: el análisis de su estructura lógica, presentar un enfoque de formación polivalente y propicien un desarrollo multilateral.

B. Participar en prácticas corporales, motrices y ludomotrices saludables que impliquen aprendizajes significativos, inclusión, imaginación y creatividad, comunicación corporal, cuidado de sí mismo, de los otros y del ambiente, posibilitando el disfrute y la valoración de logros y esfuerzos.

Contenidos transversales

Los temas transversales resultan de vital importancia para garantizar un asentamiento adecuado de hábitos y actitudes. Todo esto, junto con las relaciones entre las áreas o espacios curriculares, va a promover una mejor comprensión global del conocimiento. A continuación se enuncian una serie de propósitos, contenidos y diversas estrategias educativas para su trabajo.

1.7. Tecnología en educación física

El diseño curricular del ministerio de educación de nuestra provincia nos habla sobre la tecnología:

Para el Tercer Ciclo, se avanzará en ampliar el universo de saberes y experiencias que los estudiantes pudieron apropiarse, para que puedan resolver problemas, seleccionando los procedimientos adecuados y diseñando sus propios productos. Para ello, es necesario desarrollar capacidades que permitan identificar y resolver problemas técnicos, con una mirada que identifique a la tecnología como un aspecto activo de la cultura.

Por ello debemos entender para poder vincular nuestros contenidos de educación física a los de la educación tecnológica.

En este tema y de acuerdo a etapas de diagnóstica encontramos algunos aspectos que profundizan otros problemas que desde ambas áreas intervienen para mejorar un eje central de la escuela primaria, como la alfabetización siendo esta un encuentro entre varios objetivos escolares que son de profunda análisis sobre materia de aprendizaje de alumno/as de la institución 408 turno tarde.

En la resolución de problemas se profundiza el tratamiento de los procedimientos generales propios de la tecnología: el análisis de los productos y el proyecto tecnológico. De este modo, la “alfabetización tecnológica” debe ser una realidad para los estudiantes de este ciclo, donde además de posibilitar el uso de los procedimientos generales propios, es necesario dotarlos de conocimientos articulados que incluyan disciplinas y herramientas específicas de uso actual y vigente, tales como la electricidad, la informática, la robótica, entre otras.

En el marco de esa complejidad, el área de la Educación Tecnológica, promueve el enfoque de sistemas como una herramienta didáctica muy útil que posibilita caracterizar las maneras de abordar los temas y problemas relacionados con la vida y el entorno de los estudiantes.

Tecnología: Integración con distintas Áreas

Encuentro en este apartado del diseño una contemplación racional de la gran coincidencia de este trabajo de investigación desde la mirada de la educación física sin descuidar los propósitos del área en cuestión, si no la gran articulación de estas. Educación física y tecnología.

La integración de Educación Tecnológica con otras áreas: previo a iniciar este proceso, es importante que el docente indague cuáles son las condiciones en que se recibe a los estudiantes provenientes de la alfabetización de los dos ciclos anteriores, en lo referente a las capacidades para:

- La oralidad, pues de esas condiciones dependerá que puedan exponer, describir, narrar, opinar o comprender el desarrollo de un proceso o un producto, tanto tangible como intangible.
- La lectura, ya que cuando se proporcionan consignas de trabajo, es necesario que puedan realizar una lectura reflexiva y analítica que permita abordar los contenidos a trabajar desde una construcción mental sistemática y ordenada.
- La escritura, ya que al momento de utilizar los métodos del análisis de productos y el proyecto tecnológico, los estudiantes deben acudir a la producción escrita que involucre la reflexión y la reescritura.
- Las operaciones matemáticas, ya que a través de ellas será necesario resolver operaciones que impliquen el diseño de productos o el desarrollo de procesos, incluyendo los sistemas de medidas, la proporcionalidad, el cálculo de porcentajes, entre otros.
- La geometría, ya que para el diseño de productos tangibles o la prácticas organizativas (diagramas de bloques, esquemas), se pondrán en juego propiedades de figuras en el plano y en el espacio, la combinación de ellas o nuevas construcciones geométricas.(pág. 300 diseño curricular 2016)

(M.E.Diseños Curriculares/Nivel Primario/Tercer Ciclo – La Rioja 2016/Pag.304)

Punto de encuentro Educativo

Vinculación entre el diseño curricular de la Educación Tecnológica y la Educación Física.

En particular, en las actividades propias de Educación Tecnológica para el Tercer Ciclo se debe promover en los estudiantes que:

- ✓ Resignifiquen aprendizajes de otras áreas al disponer de ellos como herramientas para comprender los específicos de esta área curricular.

Aprender las TIC, menciona Sánchez, aparece como el foco de atención, sin un objetivo curricular de aprendizaje en mente. Es un enfoque tecnocéntrico de integración de las TIC. Es una mirada centrada en la tecnología y no en el aprender. “Integrar curricularmente las TICs implica necesariamente la incorporación y la articulación pedagógica de las TICs en el aula. Implica también la apropiación de las TICs, el uso de las TICs de forma invisible, el uso situado de las TICs, centrándose en la tarea de aprender y no en las TICs. Es una integración transversal de las TICs al currículo. El aprender es visible, las TICs se tornan invisibles” (Sánchez, 2001:4).

A modo de síntesis, podemos pensar en las TICs como un conjunto de nuevas herramientas que posibilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de información. Herramientas que se incorporan a las tradicionales y que nos brindan nuevas formas de comunicarnos y amplían nuestra interacción. Integración de las Nuevas Tecnologías en el currículo La introducción de las Nuevas Tecnologías en el currículo ha de ser coherente con el modelo pedagógico sobre el que se asienta nuestra actuación docente. Marioni, M. (2005).

(M.E. Diseños Curriculares/Nivel Primario/Tercer Ciclo – La Rioja 2016/Pag.315)

1.8. Nuevas TICs y Escuelas.

En su libro Manuel Área Moreira nos desea situar en los cambios que se suceden en la sociedad, donde el presenta una época distinta a la que posibilitan a los alumnos de esta ventajas sobre lo de antes, hasta cita un recuerdo de un televisor blanco y negro, y radicalmente a su generación. En mi postura encuentro diferencias marcadas sobre todo en el sistema educativo y nos brinda un panorama alentador de cómo el docente, el alumno y las tics deben comenzar a convivir dentro de un ecosistema educativo integral de estos componentes para saber qué hacer con estas nuevas herramientas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El autor nos habla de la del s.XXI es multimodal, es decir, se expresa, produce y distribuye a través de múltiples tipos de soportes (papel, pantalla), mediante diversas tecnologías (libros, televisión, computadoras, móviles, Internet, DVD,) y empleando distintos formatos y lenguajes representacionales (texto escrito, gráficos, lenguaje audiovisual, hipertextos, etc.).Área Moreira 2009.

En la siguiente cita, muestra la necesidad de implementar nuevas técnicas para mejorar un aspecto de suma importancia para los propósitos de la escuela, que en mis clases alternativas de educación física salieron a la luz, cuando aplicaba el método de dictado en una de las evaluaciones de la etapa diagnóstico. Esto me generó una enorme preocupación por el hecho de que eran alumnos del penúltimo año, antes de su salida al nivel secundario.

Alfabetizaciones centradas bien en la adquisición de las competencias de producción y análisis del lenguaje audiovisual, en el dominio del uso de los recursos y lenguajes informáticos, o en el desarrollo de habilidades de búsqueda, selección y reconstrucción de la información. Por ello, muchos expertos han empezado a proponer nuevas alfabetizaciones: alfabetización audiovisual, alfabetización digital, alfabetización informacional (ver cuadro adjunto tomado de Área, Gros y Marzal, 2008)

Cuadro: Infografía de cuatro dimensiones formativas.



El cuadro representa un enfoque educativo integral de alfabetización en el uso de la tecnología. En consecuencia, uno de los objetivos educativos es cultivar en los estudiantes la conciencia y la capacidad crítica respecto a las nuevas tecnologías (Freire & Macedo, 1989).

Capítulo III: Marco Metodológico

1.1. Nivel de Investigación

En el marco metodológico Fidias Arias 2006, incluye el tipo de investigación, las técnicas y los instrumentos que serían utilizados para llevar a cabo el “como” realizar el estudio.

Nivel de Investigación

Exploratoria sirve para familiarizar al investigador con el objeto de estudio que hasta el momento le era totalmente desconocido. (Selltiz y otros 1980).

La Descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o un grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento. (Arias F. 1999)

Diseño de la Investigación: De Campo

Sabino (2000) incluye que la investigación de campo se obtienen datos a través de:

- Encuestas.
- Panel.
- Estudios de casos.

En mi elección del diseño citó a Fidias Arias, cuando en su apartado de la página 31 del capítulo II, la investigación científica propone lo siguiente. “La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos” Datos primarios.

Tipo	Nivel	Diseño
Mixta	Exploratoria / Descriptiva	De Campo

1.2. Universo de la muestra.

La muestra es un subconjunto representativo de un universo o características. Morales, (1994)

Este punto, resulta evidente que la muestra está directamente relacionada con la investigación de campo, ya que nos proporciona información fundamental sobre el objeto de estudio que hemos planteado. Recordemos que nuestro objetivo es determinar la causa de la falta de uso del módulo ADM y las computadoras en las clases de educación física.

La delimitación territorial de las unidades de observación proporciona un marco que nos ayuda a comprender las perspectivas de los sujetos involucrados en el problema de investigación. En este contexto, la información cuantitativa nos ha permitido conocer la magnitud, el alcance y las tendencias de los fenómenos que estamos estudiando, utilizando un conjunto de variables e indicadores previamente establecidos, como menciona H. Sampieri en su trabajo de 2007.

El término "muestra" se refiere a un subconjunto representativo y finito que se extrae de una población accesible. En este sentido, una muestra representativa es aquella que, debido a su tamaño y similitud con la población completa, nos permite realizar inferencias o generalizar los resultados al resto de la población con un margen de error conocido, según lo explicado por Fidias Arias en 2012.

En nuestra operación práctica:

La muestra de la tesina se centrará en el grupo de alumnos que asisten al 6º grado de la Escuela N° 408 en el turno de tarde, incluyendo las divisiones D, E y F. Estos alumnos suman un total de 100 (cien) en conjunto.

Es importante tener en cuenta que la institución Escuela N° 408, en su turno de tarde en Faldeo Velazco Sur, cuenta con una matrícula aproximada de 400 alumnos, incluyendo tanto a varones como a mujeres.

1.3. Instrumentos de recolección de datos.

Fidias Arias (2006) en su capítulo 9, nos menciona distintas formas de recolección de datos en forma de instrumentos, que son las distintas formas obtener información del objeto de estudio. Los ejemplos:


- la observación directa.
- la encuesta: a: oral / b: escrita. (cuestionario)
- la entrevista.
- Análisis documental y de contenidos.

Para este trabajo se utilizó la mayoría de estas herramientas, en mayor o menor medida todas aportaron para poder realizar un amplio campo de recolección de la información, sobre todo a los actores principales, una fuente directa sobre la tesina. La ficha del cuestionario fue la siguiente:

Esc. N° 408 – Prof. Ramon L. Páez
Registro de datos del proyecto de intervención en educación física y tecnología.

Datos Generales. Fecha: _____ Grado: _____ División: _____ Docente: _____

N°	Apellidos y Nombres	Edad N°	Sexo		Hace Deporte		¿Cuál deporte le gustaría hacer?			¿Qué actividad física realiza?			¿Usa el Word Pad?		Peso Kg	altura Cm
			F	M	si	no	Colec.	Individual	Otro	Bici	Plaza	Otra	Si	No		
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

 **Prof. Ramon Paez**

Escaneo de la Planilla utilizada para la recolección de datos año 2021/22.

1.4 Análisis de procesamiento de datos.

Dimensión de las técnicas de recolección y análisis de datos. Urbano/Yuni, (2009)

En función de qué es lo que se quiere saber acerca del objeto y de cómo se lo va a reconstruir, se van a seleccionar las técnicas para obtener datos, organizarlos e interpretarlos.

Esta dimensión enfatiza los aspectos procedimentales e instrumentales del trabajo del investigador. Supone acciones del investigador para operar en el mundo de los fenómenos empíricos e implica la traducción del modelo teórico-conceptual a un conjunto de referentes empíricos (datos) que den cuenta de él, sus componentes y relaciones.

(Urbano/Yuni, 2006)

Qué relación asumí con respecto a las técnicas de acuerdo a lo expuesto anteriormente de Urbano y Yuni, pero también de lo que Fideas Arias (2006) nos permite analizar, este nos dice que, las distintas operaciones serán sometida a los datos que se obtengan:

- Clasificación.
- registro.
- tabulación y codificación si fuera en el caso.

A continuación, presentamos nuestra contribución al trabajo realizado en el año 2021 a través de un gráfico que registra y clasifica los datos, siguiendo las premisas de los autores.

Ver cuadro 1.b.

1.5. La escuela: Cuenta con aros de cesto Ball, y arcos de fútbol.

Desde el Alumnado: **DEMANDA**

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en el cuadro, donde los estudiantes de la Escuela N° 408, en el turno de tarde, respondieron al cuestionario de manera directa. Estos datos reflejan sus experiencias personales y relaciones con la actividad deportiva, ya sea en deportes colectivos o individuales.

Es importante destacar que los alumnos y alumnas no recibieron previamente orientación o dirección específica sobre la elección de un deporte. En su lugar, expresaron su experiencia y conexión con el ámbito deportivo desde su propia perspectiva. Para analizar y comprender estos datos, se utilizaron diversas técnicas lógicas como la inducción, deducción, análisis y síntesis, siguiendo las pautas de Fidias A. en 2006. También se emplearon herramientas estadísticas, tanto descriptivas como inferenciales, con el fin de interpretar lo que los datos revelan.

Cuadro 1.b. Registro de los gustos deportivos por alumnos								
Fútbol	Hockey	Vóley	Hándbol	Patín	Rugby	Nat	Gimn.	Básquet
45	4	7	1	4	2	2	3	22

Grado	5°	5°	5°	6°	6°	6°
División	E	F	D	E	F	D
Total	18 Alumnos	16 Alumnos	21 Alumnos	18 Alumnos	16 Alumnos	15 Alumnos

La tecnología muestra una gama más amplia de deportes y los alumnos podrán encontrar de acuerdo a sus gustos el suyo. Hay un deporte, para cada niño/a. Las estadísticas del proyecto realizado para la tesina de la Lic. Se realizó dentro del marco de las técnicas de análisis de datos.

En este punto la entrevista como menciona Fidias, y con el apoyo de la teorías de Sabino. Carlos Sabino (2002).

La entrevista, desde el punto de vista del método, es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación. El investigador formula preguntas a las personas capaces de aportar datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones.

La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, cosa que por su misma naturaleza es casi imposible de observar desde fuera. Nadie mejor que la misma persona involucrada para hablarnos de lo que piensa, siente y proyecta hacer. Procesos de investigación-
Capítulo: recolección de datos/9.5.1/Pág. 108

Estadísticas: Niños/as que hacen y no deporte



Dato: De 100 Niñ@s, 65 no hacen deporte. Representa el 66% del alumnado de las divisiones que están bajo mi órbita. Año 2021

Estudio	Muestra	Característica	Duración	Resultados
Autor Prof. Páez Ramón	100 niños/as (10 a 12 años)	TIC en Ed. Física Esc. 408	9 meses 2 sesiones por mes	Alcanzaron logros de trabajo en equipo

La institución educativa, de acuerdo con su infraestructura, cuenta con una cancha de fútbol y dos canastas de cestoball con una altura de 3.05 metros, sin embargo, esto plantea un desafío en el área de educación física, que es uno de los pilares fundamentales de la oferta educativa.

En el proceso de diagnóstico llevado a cabo en el año 2021, se consideró la elaboración de un cuestionario destinado a los actores clave en el proceso educativo: los estudiantes. El objetivo de este cuestionario era recopilar datos numéricos que nos ayudarían a determinar cómo podemos integrar enfoques pedagógicos que se ajusten a los intereses emocionales de los estudiantes de la Escuela N° 408.

Los cuadros presentan la cantidad de estudiantes que fueron entrevistados. Las preguntas se diseñaron de manera que las respuestas fueran lo más concisas posible, sin dejar aspectos abiertos que pudieran generar ambigüedad. La mayoría de las respuestas se categorizaron como "Sí" o "No".

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recopilación de datos, según Yuni - Urbano (2006), una técnica es un procedimiento práctico para llevar a cabo una actividad, mientras que Arias (2012) define un instrumento de recolección de datos como cualquier recurso o dispositivo, ya sea en formato físico o digital, utilizado para obtener, registrar o almacenar información. En nuestro caso, la entrevista, como la describen Taylor y Bogdan (2000), se refiere al encuentro cara a cara entre el entrevistador y los entrevistados, con el propósito de comprender las perspectivas de los informantes sobre hechos, eventos, experiencias o situaciones, expresadas en sus propias palabras.

El cuestionario incluyó seis deportes colectivos y tres deportes individuales. Es importante destacar que los estudiantes respondieron sobre el deporte que les gustaba o que practicaban.

Capítulo IV: Análisis de la interpretación de los Datos

1.1. Análisis de las entrevistas.

Carlos Sabino, nos indica ciertas pautas que serán orientativas para el desarrollo que se planteó en el trabajo práctico de nuestra investigación dirigida a la educación física y su vinculación en la tecnología ausente en sus clases alternativas.

Entrevista Cerrada

Para nuestra investigación y la formulación del cuestionario, elegimos preguntas cerradas para lo que proponemos como objeto de estudio, nos referimos a un solo aspecto de un componente de la computadora al cual ellos accedieron durante el periodo 2021.

Estamos en las claras que debí cumplir con las expectativas de los alumnos, y orientar mis expectativas referidas a mi área, la cual sería de suma importancia para poder llevar adelante los contenidos de acuerdo a mi filosofía.

Entrevista formalizada

Según el tipo de preguntas que se incluyan en un cuestionario las entrevistas resultantes serán más o menos estructuradas. Para ello las preguntas suelen dividirse en dos grandes tipos:

- a) de alternativas fijas.
- b) de final abierto.

Las preguntas de alternativas fijas, llamadas comúnmente *cerradas*, formalizan más el cuestionario, pues en ellas sólo se otorga al entrevistado la posibilidad de escoger entre un número limitado de respuestas posibles.

Si se pregunta ¿Cree Ud. en los OVNIS, sí o no? estaremos ante una típica pregunta cerrada. No importa la cantidad de alternativas ofrecidas, sean éstas dos, tres o veinte, la pregunta se habrá de considerar cerrada. (Sabino, 2002.)

1.2 Actividad: Entrevista: Pregunta Cerrada

¿Usa el Wordpad?

Respuesta: SI / NO.

A continuación, se expone la experiencia, llevada a cabo para el trabajo de tesina.

Año 2021/22.

Imagen 4.a.

Esc. N° 408 – Prof. Ramon L. Páez
 Registro de datos del proyecto de intervención en educación física y tecnología.

Datos Generales. Fecha: 3/5/22 2022 Grado: 5° División: F Docente:

Nº	Apellidos y Nombres	Edad	Sexo			Hace Deporte		¿Cuál deporte le gustaría hacer?			¿Qué actividad física realiza?			¿Usa el Word Pad?		Peso Kg	altura Cm	Domic Barrio
			F	M	A	si	no	Colec.	Individual	Otro	Bici	Plaza	Otra	Si	No			
1	Alzate Lucas	9	P	A											X			
2	Arcele Victor	9	P	P											X			
3	Argallo Santiago	9	P	P		12/10/22		Mala conducta	(1)						X			
4	Bonapaci Cristian	9	P	P											X			
5	Bonapaci Renzo	10	A	P											X			
6	Buella Santiago	9	P	P											X			
7	Chairea Saul	10	P	P											X			
8	Diaz Santiago	8	P	P											X			
9	Gutierrez Juan	9	A	A											X			
10	Herrera Juan	8	P	P											X			
11	Gilberto Santiago	9	P	P											X			
12	Albarracín Cristian	8	P	P											X			
13	Castro Aylen	10	P	P											X			
14	Fernández Laura Delfa	8	P	P											X			
15	Silva Ariane	9	P	P											X			
16	Vique Tatiana	10	P	P											X			
17	Diaz A. Tomás	8	P	P											X			
18																		

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.62.4.a.Esc.N°408.)

En la etapa de diagnóstico pospandemia, se estableció un objetivo claro: evaluar el impacto que esta pandemia tuvo en la actividad deportiva y física de los alumnos y alumnas de la Escuela 408. Además, se buscó determinar si el uso de tecnologías, videojuegos, teléfonos celulares y televisión inteligente había aumentado y si esto tenía un impacto en la salud psicomotriz de los estudiantes.

El regreso a las aulas en grupos reducidos permitió aplicar un enfoque más individualizado, lo que resultó beneficioso para comprender en profundidad los aspectos emocionales relacionados con la participación en deportes o el tiempo libre dedicado al cuidado del cuerpo, así como su influencia en la calidad de vida de los alumnos.

Primer Cuadro:

A: N°: Enumeración. Cantidad de alumnos registrados en el día.

B: Edad. Buscamos conocer la concordancia entre el grado que cursan y su edad cronológica.

C: Sexo. Masculino / Femenino. (Género)

D: ¿Practica deportes? En esta etapa inicial, nuestro interés principal es comprender sus preferencias y su nivel de participación en deportes, tanto individuales como en equipo.

Este dato nos proporcionará información sobre la calidad de vida del alumno, sus intereses y su participación en actividades no formales.

E: ¿Qué deportes le gustaría practicar? Esta pregunta nos proporciona información relevante para planificar propuestas didácticas futuras en función de los intereses de los alumnos.

F: ¿Usa Wordpad? Es importante señalar que los alumnos pueden no reconocer el nombre específico en la computadora, por lo que proporcionar una breve explicación al hacer esta pregunta puede ser útil para obtener información precisa.

G: Información sobre características morfológicas.

¿Peso y altura?

Aplicamos desde la educación un registro donde nos orientará sobre el grupo clase en relación a las E.C.N.T. (obesidad)

H: Dirección / Domicilio: Geolocalización.

A continuación, presentamos una imagen (5.a) que detalla las funciones de la herramienta informática en el módulo ADM. Esta herramienta, conocida como WordPad, comparte características similares con una computadora estándar. Su aplicación en la redacción de documentos facilita la autocorrección, lo cual es un aspecto que podría ser de gran relevancia en futuras investigaciones relacionadas con la vinculación entre la educación física y la alfabetización de los alumnos.

Imagen (5.a)



(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.64.5.a.Esc.Nº408.)

El actual WordPad tiene manejo de tablas, corrección de errores ortográficos, posee reconocimiento de voz y TSF. También permite abrir documentos de Word, pero no guardarlos.

El actual WordPad ofrece varias funcionalidades, incluyendo la capacidad de crear tablas, corrección de errores ortográficos, reconocimiento de voz y TSF (Text Services Framework). También es capaz de abrir documentos de Word, aunque no permite guardarlos. WordPad ha evolucionado desde su introducción y ha estado presente en casi todas las versiones de Microsoft Windows, desde Windows 95 en adelante. Se posiciona como una opción intermedia entre el Bloc de notas, siendo más avanzado, y el procesador de texto Microsoft Word, que tuvo su última actualización en 2007.

URL:<https://es.wikipedia.org/wiki/WordPad>. Editado por última vez. (3 sep 2023)

1.3. Técnicas de Datos Primario y Secundarios.

Primarios: Carlos Sabino (2009)

Sociograma: Consiste en un gráfico en que se expresan las atracciones y repulsiones que los miembros de un determinado grupo experimentan entre sí, siendo por ello de suma utilidad para detectar fenómenos tales como el liderazgo, existencia de subgrupos internos y anomia.

TEST: Una buena proporción de ellos acude a la formulación de preguntas que se anotan en algún cuestionario apropiado, que es el test mismo, y **1.3.** Que por lo general se autoadministra. En otros casos se propone a las personas o grupos la realización de ciertas actividades pautadas, observándose su desarrollo.

Las escalas: son las escalas y los diferenciales semánticos, que pueden combinarse exitosamente con las entrevistas formalizadas. Para el caso de las escalas se pide al entrevistado que se sitúe, según su opinión o actitud, en una escala gráfica. En nuestras clases de educación física es frecuente la utilización de Test, ya que dentro de una evaluación Diagnóstica nos brinda información valiosa, la cual la dosificamos para poder plantearnos si los niños/as están acordes a sus características evolutivas. También otro punto es el criterio: La Norma - Lo Criterial.

Datos secundarios.

Para obtener datos secundarios que necesita el investigador debe realizar un trabajo sistemático y agotador ya que las fuentes escritas se dispersan en múltiples archivos y fuentes de información. Biblioteca, archivos públicos y privados. Más la poderosa herramienta del **INTERNET.**

La información queda registrada en lo que se llaman páginas web, unidades de información que se construyen y colocan en los servidores mediante programas especiales de fácil manejo.

Sabino C.A. El proceso de investigación. (2002).p.121.

1.4. En educación física: Valoraciones / Test.

Aproximación Conceptual

Entendemos la condición física como el conjunto de cualidades anatómicas y fisiológicas que tiene la persona y que la capacitan en mayor o menor grado para la realización de la actividad física y el esfuerzo. Podemos hablar de dos tipos de condición física:

General: Es la que dota al sujeto del grado de eficacia necesario para desempeñar una actividad cotidiana, ya sea profesional, de ocio o de relación.

Específica: Es la condición física necesaria para una práctica deportiva competitiva; es particular para cada tipo de deporte y requiere de un entrenamiento continuado y perfectamente planificado.

Para estimar la condición física utilizamos los test de valoración física, que son una serie de pruebas que nos van a posibilitar medir o conocer la condición física de nuestros alumnos de una forma objetiva. Son instrumentos para poner a prueba o poner de manifiesto determinadas características o cualidades de un individuo, en relación con otros.

Razones para aplicar estas pruebas: Entre las razones que explican la necesidad de aplicar estas pruebas destacan

- Conocer la condición física de los alumnos/as y así poder clasificarlos.
- Permitir que el alumno /a conozca sus posibilidades y sus limitaciones.
- Permitir la planificación del trabajo de forma fiable.
- Orientar la práctica deportiva y analizar la eficacia de los programas desarrollados.

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 2018, N° 186, Noviembre de (2013).


1.5. Ejemplo de Test.

La siguiente planilla, (Imagen 6.a.) diseñada para la recopilación de datos, incluye expresiones en su contenido que van más allá de simplemente seguir las normas; estas expresiones guían y orientan para comprender dónde se encuentran las condiciones de nuestros alumnos y alumnas.

Planilla Escuela n° 408 -T.T. La Rioja Capital año 2021.

Valoración Física General Grado: 6° División: D Fecha: Año: 2021

N°	Apellido y Nombre	Edad - Mes	Resistencia	Fuerza		Flexibilidad		Cov-19	Salto	Vertical
				Test de Lager	Flexiones	cuádriceps	Deep Squat - S. Reach			
1	Martin Marin	13 - 7	10	24	2" + 10 ✓	5	Si		Si	4" En
2	Maximiliano Martinez	11 - 9	10	1	0" - 10	4 = 8	No			NO = X
3	Alfredo Moreno	11 - 11	10	10	0" - 10	6	No	Club = 5	NO = ✓	Futbol
4	Samir Soto	12 - 3	10	13	0" - 10 ✓	8	No	NO	NO = ✓	Bici
5	Thiago Fernandez	11 - 10	9	4	2" - 10	8	No	NO	Si	✓
6	Tomas Guzman	12 - 3	9	16	0" - 10	6 + 8 >	Si	Club	Si	✓
7	Carlos Alegre	11 - 10	10	20	2" - 10	6 = 8	No	Club Si	Si	✓
8	Mario Teodoro	11 - 9	9	10	2" + 8	9	No	NO	Si	Exc
9	Uziel Martinez	12 - 3	8	8	10" + 10 ✓	8	Si	NO	Si	Exc
10	Cesar Meneses	12 - 3	8/9	25	4" - 10	6 = 8	No	NO	Si/NO	✓
11	Giorgio Segandini	11 - 8	10	10	4" + 8	7 = 9	No	Club Si	Si/NO	✓
12	Valentina Derosa Daga	11 - 8	9	19	2" + 10	8 = 9	No	Club Si	Si/Exc.	Futbol
13	Mariano Maldonado	11 - 11	8	16	0" + 10	9 + 7.5	No	NO	Si	Exc 10
14	Kevin Contreras	12 - 11	6/6	10	10" + 10	Aus. 6	No	NO	Si + 10	Ces 2
15	Delfino Contreras	12 - 2	10	3	04" + 10	8 = 9	No	NO (1.60)	Si/NO + 8	Bici (Me)
16	Denise Gaby	12 - 1	10	5	08" + ✓	10	Si	NO	Si	MB
17	Melania Rivas	11 - 10	10	13	13" + ✓	10 = 10	No	NO	Si	MB
18	Ayohán Ambada	11 - 11	10	19	0" - 10	7 + 2 = 9	No	Si	Si/NO	✓
19	Estel Navarrete	11 - 10	7/8	1	8" - 10	6	No	NO	Si/Exc	✓
20	Carina Yonathan	11/12 - 07	8	10	8" + ✓	6 = 7.5	No	NO	NO	NO

 Prof. Ramon Paez

(Páez. La Integración de las TIC en Ed. Física.p.67.6a.Esc.N°408.)

Los componentes y/o contenidos son:

Edad.

- Test de resistencia aeróbica.
- Test de fuerzas. (Tren superior e inferior).
- F.M.S.
- Test de Salto.
- Criterial: Vertical (Gimnasia)

La misma contiene una pregunta cerrada sobre lo acontecido en nuestro País y en el mundo.

¿Si tuvieron covid? Cerrada. SI/NO.

Capítulo V: Conclusión.

1.1. Conclusión

Para concluir la conceptualización de esta tesis en la Universidad Tecnológica Nacional Regional La Rioja en 2023 y su relación con la oferta académica de la Licenciatura en Tecnología Educativa, es crucial resaltar el respaldo que ha sustentado esta investigación.

En la ciudad capital de La Rioja, contamos con aproximadamente 280 escuelas primarias y una población estudiantil de alrededor de 47,000 niños y niñas. Se eligió una institución en particular para llevar a cabo esta investigación, la cual ha brindado sus servicios desde 2021. Este período coincidió con los momentos más desafiantes de la pandemia mundial, lo que generó considerables incertidumbres con respecto a las modalidades educativas adoptadas para abordar esta crisis.

En esta institución, se desarrolló una estrategia de bimodalidad con el objetivo de asegurar que la enseñanza llegara a todos los estudiantes. Esta decisión se basó en la consideración de los horarios en los que los padres podían proporcionar dispositivos móviles a sus hijos. Tal elección resultó imperativa debido al bajo porcentaje de alumnos que lograron conectarse a través de Meet en las primeras sesiones. Esto, en parte, se debió a que las maestras ocupaban la mayor parte del tiempo en línea y a las restricciones económicas que enfrentaban algunos alumnos.

Dentro de las opciones disponibles, se optó por la modalidad asincrónica, que no requería un horario específico. Además, se consideró la capacidad de almacenamiento de los dispositivos móviles y el uso de datos. Con el fin de no sobrecargar los dispositivos compartidos entre varios hijos por parte de algunos padres, se evitó enviar videos con un alto consumo de datos en megabytes (MB).

Ante este conjunto de factores, se desarrollaron recursos en forma de videos, infografías y materiales escritos con el objetivo de que los contenidos de educación física fueran accesibles para todos los estudiantes. Para facilitar la conexión entre los contenidos y los alumnos, se propuso la subida de los videos a una plataforma que permitiera la visualización en línea en cualquier momento del día, sin necesidad de descargarlos. Posteriormente, se alentó a los estudiantes a completar las actividades y enviarlas a través de un grupo de WhatsApp creado específicamente para este fin.

En resumen, se implementó una estrategia de enseñanza adaptada a las circunstancias y necesidades de los estudiantes y sus familias. Esta experiencia permitió explorar enfoques creativos para garantizar que la educación continuara siendo accesible y significativa para todos los alumnos.

Este proceso de adaptación no solo puso de manifiesto la importancia de la flexibilidad y la innovación en la educación, sino que también destacó la resiliencia y la capacidad de adaptación de la comunidad educativa. Los docentes, los estudiantes y sus familias demostraron una notable disposición para enfrentar los desafíos planteados por la pandemia y encontrar soluciones efectivas.

Asimismo, esta experiencia subrayó la relevancia de la colaboración y la comunicación entre todos los actores involucrados en la educación. La cooperación entre docentes, padres, estudiantes y la comunidad en general fue fundamental para superar las barreras y garantizar que ningún estudiante se quedara atrás.

En última instancia, esta reflexión nos invita a considerar cómo podemos aplicar las lecciones aprendidas durante este período de adaptación en el futuro de la educación. La integración de la tecnología, la flexibilidad en los enfoques pedagógicos y la colaboración pueden seguir siendo elementos valiosos para mejorar la calidad y la accesibilidad de la educación, incluso más allá de la pandemia. La educación puede continuar evolucionando y adaptándose para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y promover un aprendizaje significativo en cualquier circunstancia.

1.2. La Tecnología y la Educación Física

La intersección entre la tecnología y el deporte es evidente en múltiples aspectos. Existen modelos y elementos de trabajo con más de 40 años de antigüedad, como medidores de saltos y velocidad, así como algoritmos diseñados para evaluar lesiones deportivas. Podemos mencionar ejemplos ampliamente conocidos, como el VAR en el fútbol, los sistemas de posicionamiento global (GPS) en el baloncesto, el análisis de video en la NFL y muchas otras aplicaciones. Incluso, figuras prominentes como Sergio "Kun" Agüero utilizan chips que les permiten recibir notificaciones en tiempo real sobre su estado físico.

Sin embargo, quiero enfocarme en las tecnologías en el ámbito educativo, comúnmente denominadas TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Para ello, es necesario comenzar con una breve descripción de mi estudio realizado en una escuela primaria de La Rioja, donde se exploró el uso de las TICs. Resultó alarmante descubrir que 7 de cada 10 niños no practican deporte.

¿Por qué es tan preocupante este dato? En el ámbito no educativo, la actividad física se limita principalmente a deportes, mientras que actividades como la danza, el uso de parques o el gimnasio se consideran recreativas y no necesariamente buscan el bienestar metabólico del cuerpo humano. La educación física, como objetivo general, busca preparar a los individuos para la vida, por lo que la falta de participación deportiva entre los niños es una preocupación no solo para el ámbito deportivo, sino también para la salud en general. Esto es aún más relevante en un contexto en el que el mundo ha enfrentado una pandemia y no podemos exponernos a una epidemia de enfermedades crónicas no transmisibles.

La obesidad infantil es un problema delicado, y una de las soluciones es la participación regular en actividad física con cargas y volúmenes significativos. La Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda al menos 1 hora de actividad física diaria para los niños y adolescentes.

Las causas subyacentes de por qué los niños de la escuela N° 408 no practican deporte son un tema digno de investigación adicional, pero los datos actuales son confiables y preocupantes.

1.3. Tecnología Motivante

En Canadá, una empresa ha introducido un modelo de tecnología aplicada a la educación física que se ha expandido a nivel mundial. La adopción de esta tecnología a nivel global plantea preguntas sobre la idoneidad de nuestro sistema educativo local en términos de tecnología aplicada a la educación física.

En esta conclusión, me gustaría evitar emitir juicios de valor sobre las políticas educativas de nuestra provincia en relación con este tema. En su lugar, presentaré comparaciones entre nuestra realidad y el contexto actual en el que vivimos. Para ilustrar estas comparaciones, a continuación se presentan imágenes que contrastan un patio escolar en nuestra provincia con uno en América del Norte.



Esc.408 - La Rioja Argentina

Rockford, il, USA

Imagen de un Patio Escolar con Tecnología en Educación Física.



1.4. Final

Como docente y ser humano, podría quedarme en una postura crítica y limitarme a realizar análisis superficiales sobre nuestra situación. Sin embargo, frente a este desafío, me he propuesto superar las adversidades de nuestro sistema educativo y explorar cómo podemos contribuir desde nuestra posición para cerrar la brecha entre la tecnología y la educación física.

P.P.E. Cuidado del cuerpo en un Proyecto pedagógico educativo.



En resumen, la relación entre la educación física y la tecnología está evolucionando y proporcionando oportunidades emocionantes para mejorar el aprendizaje y la práctica de la actividad física. Sin embargo, es importante abordar esta evolución de manera equilibrada, asegurándonos de que la tecnología se utilice de manera efectiva para promover la salud, el bienestar y el aprendizaje en el contexto de la educación física.

Capítulo VI: Bibliografía

Bibliografías:

1. 5º Edición-“El proyecto de investigación” Introducción a la metodología. Fidas G. Arias. Año, 2006.
2. 2º Edición -Técnicas para investigar- recurso metodológicos para la preparación del proyecto de investigación 1- José Yuni / Claudio Urbano. Año, 2014.
3. El proceso de investigación -Carlos A. Sabino – Año, 2002. Editorial Panapo Venezuela.
4. Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación física y los deportes. 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias - Bernaule, Julián. Año, 2017.
5. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente Áreas Curriculares – Educación Física-Lic. Jorge R. Gómez (Universidad de Flores – Argentina)
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001924.pdf>
6. Diseño Curricular- Ministerio de educación, ciencia y tecnología dirección general de educación primaria- diseño curricular provincial. Año, 2016.

7. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo -Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano, Tamara Díaz- Fundación Santillana / Metas Educativas. Año, 2021. Curso “Competencia digital” Universidad

Internacional Menéndez y Pelayo Santander, 2009- La competencia digital e informacional en la escuela - MANUEL AREA MOREIRA.

8. ADM- Instructivo ADM, primarias digitales – Aulas, Digitales, Móviles. Ministerio de Educación de la Nación.

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/instructivo2018_adm.pdf

9. Tecnologías Emergentes – Pedagogías Emergentes. Jordi Adell / Linda Castañeda. Año, 2012.

10. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil- Volumen 9, número 1 | Ensayo 3 | Ene-Jun 2019 | e-Ciencias de la Información.

11. Laura Fava, Diego Vilches, Javier Díaz, Matías Pagano, Ramiro Romero Dapozo - LINTI - Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas.Facultad de Informática. Universidad Nacional de La Plata/Abril 2018.

12. Gamificación en educación física. Revisión sistemática. Hernández A. / Sánchez – Alcaraz Martínez. Año, 2021.

13. La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Universidad Católica de Valparaíso. Año, 2015.

https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

14. Autor: Recio Francisco/Deporte. Revista. Innovación y experiencias educativas, N° 20, Año 2009.

15. El determinismo tecnológico- Universidad de Málaga-España. Antonio Diéguez. <https://core.ac.uk/download/pdf/51385452.pdf>

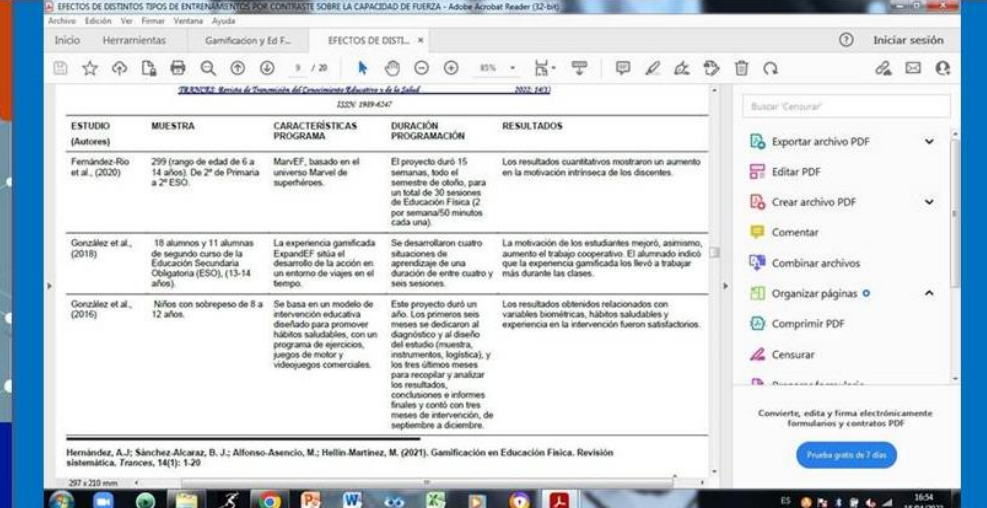
16. Peña Reyes, José Ismael; Favier, Marc Una metodología para estudiar el problema del doble aislamiento del aprendiente en E-learning- Revista Avances en Sistemas e Informática, vol. 3, núm. 1, junio, 2006.

17. Cruz Pérez M. & Arias Parra A. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento.(2018)

Capítulo IX: Anexos

Anexos:

A- Capturas de pantalla de las tablas de Gamificación en EF.

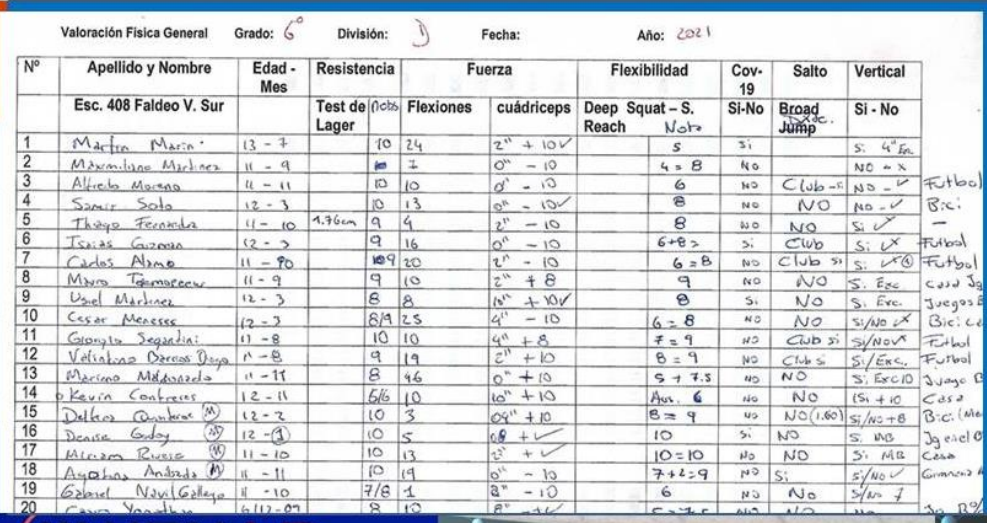


EFECTOS DE DISTINTOS TIPOS DE ENTRENAMIENTOS POR CONTRASTE SOBRE LA CAPACIDAD DE FUERZA - Adobe Acrobat Reader (32-bit)

ESTUDIO (Autores)	MUESTRA	CARACTERÍSTICAS PROGRAMA	DURACIÓN PROGRAMACIÓN	RESULTADOS
Fernández-Río et al., (2020)	299 (rango de edad de 6 a 14 años). De 2º de Primaria a 2º ESO.	MarvEF, basado en el universo Marvel de superhéroes.	El proyecto duró 15 semanas, todo el semestre de otoño, para un total de 30 sesiones de Educación Física (2 por semana/50 minutos cada una).	Los resultados cuantitativos mostraron un aumento en la motivación intrínseca de los discentes.
González et al., (2018)	18 alumnos y 11 alumnas de segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), (13-14 años).	La experiencia gamificada ExpandEF sitúa el desarrollo de la acción en un entorno de viajes en el tiempo.	Se desarrollaron cuatro situaciones de aprendizaje de una duración de entre cuatro y seis sesiones.	La motivación de los estudiantes mejoró, asimismo, aumento el trabajo cooperativo. El alumnado indicó que la experiencia gamificada los llevó a trabajar más durante las clases.
González et al., (2016)	Niños con sobrepeso de 8 a 12 años.	Se basa en un modelo de intervención educativa diseñado para promover hábitos saludables, con un programa de ejercicios, juegos de motor y videojuegos comerciales.	Este proyecto duró un año. Los primeros seis meses se dedicaron al diagnóstico y al diseño del estudio (muestra, instrumentos, logística), y los tres últimos meses para recoger y analizar los resultados, conclusiones e informes finales y contó con tres meses de intervención, de septiembre a diciembre.	Los resultados obtenidos relacionados con variables biométricas, hábitos saludables y experiencia en la intervención fueron satisfactorios.

Hernández, A.J.; Sánchez-Alcaraz, B. J.; Alfonso-Asencio, M.; Hellín-Martínez, M. (2021). Gamificación en Educación Física. Revisión sistemática. Trances, 14(1): 1-20

B- Fichas de la esc. nº 408 - EF año 2021. Prof. Ramón Páez.



Valoración Física General Grado: 6º División: J Fecha: Año: 2021

Nº	Apellido y Nombre	Edad - Mes	Resistencia	Fuerza		Flexibilidad	Cov-19	Salto	Vertical
				Test de Lager	Flexiones				
1	Martin Marin	13 - 7		10 24	2" + 10 ✓		3		SI 4" Fr
2	Maximiliano Martínez	11 - 9		10 7	0" - 10	4 = 8	NO		NO = X
3	Alfonso Moreno	11 - 11		10 10	0" - 10	6	NO	Club - 1	NO - ✓
4	Saúl Soto	12 - 3		10 13	0" - 10 ✓	8	NO	NO	NO - ✓
5	Thiago Ferrando	11 - 10	1.96m	9 9	2" - 10	8	NO	NO	SI ✓
6	Isaac Guzman	12 - 7		9 16	0" - 10	6 + 8 >	SI	Club	SI ✓
7	Carlos Alzate	11 - 10		10 9 20	2" - 10	6 = 8	NO	Club SI	SI ✓
8	Miguel Torrescano	11 - 9		9 10	2" + 8	9	NO	NO	SI. Exc
9	Uziel Martínez	12 - 3		8 8	10" + 10 ✓	8	SI	NO	SI. Exc
10	Cesar Measso	12 - 7		8/9 25	4" - 10	6 = 8	NO	NO	SI/NO ✓
11	Guanyta Sagardui	11 - 8		10 10	4" + 8	7 = 9	NO	Club SI	SI/NO ✓
12	Valentina Dorcas Páez	11 - 8		9 19	2" + 10	8 = 9	NO	Club SI	SI/Exc.
13	Marino Maldonado	11 - 11		8 9 6	0" + 10	5 + 7.5	NO	NO	SI. Exc. 10
14	Kevin Contreras	12 - 11		6/6 10	10" + 10	Av. 6	NO	NO	(SI + 10)
15	Daltes Quiroga	12 - 7		10 3	0" + 10	8 = 9	NO	NO (1.60)	SI/NO + 8
16	Denise Galy	12 - 11		10 5	0" + 10 ✓	10	SI	NO	SI. MB
17	Alcira Russo	11 - 10		10 13	2" + ✓	10 = 10	NO	NO	SI. MB
18	Ayelen Andrades	11 - 11		10 19	0" - 10	7 + 2 = 9	NO	SI	SI/NO ✓
19	Esteban NavilGalego	11 - 10		7/8 1	8" - 10	6	NO	NO	SI/NO ✓
20	Carla Vazquez	11/12 - 07		8 10	8" - 10 ✓	5 = 7.5	NO	NO	SI/NO ✓

El Proyecto Pedagógico Educativo (PPE) se adaptó durante la pandemia mediante la creación de infografías que se compartían con los alumnos a través de sus dispositivos durante las clases de educación física. Estas infografías tenían como objetivo satisfacer las necesidades del contenido enseñado en el entorno virtual.

Dorsales

1

2

UTN.LR Prof. Ramon Paez

Pirámide de Aprendizaje del L-B-D- Learning By Doing. Fuente: National Training Laboratory.

La pirámide del aprendizaje

Tras 10 días, recordamos:

Actividad	Porcentaje	Acción	Resultado	Icono	
PASIVO	10%	de lo que leemos	Leer	Definir	Libro
	20%	de lo que oímos	Escuchar	Describir	Alcornoque
ACTIVO	30%	de lo que vemos	Observar una imagen	Enunciar / Explicar	Lupa
	50%	de lo que vemos y oímos	Ver una película / Asistir a una demostración	Mostrar / Aplicar / Practicar	Botella de basura
	70%	de lo que decimos y escribimos	Participar en una discusión / Dar una charla	Analizar / Diseñar	Alcornoque
	90%	de lo que decimos y hacemos	Representar una obra teatral / Simular una experiencia real / Construir con las manos	Crear / Evaluar	Medallas

UTN.LR Prof. Ramon Paez

La tecnología Lu-Play Ground representa un avance significativo en la educación, especialmente en el fortalecimiento de áreas especiales. La utilidad de esta herramienta tecnológica de alta complejidad proporciona beneficios no solo a nivel motoriz y cognitivo, sino también en la integración con materias relacionadas, como las matemáticas y otras áreas del conocimiento.



Los contenidos de Play Ground. “Yoga”

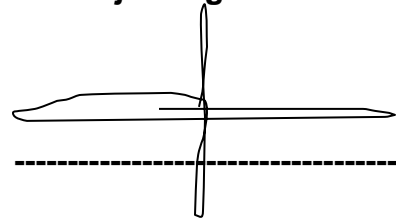


URL: <https://play-lu.com>

“Si existe para la humanidad una esperanza de salvación y ayuda, ésta no podrá venir más que del Niño, porque en él se construye el Hombre. “

María Montessori

La Rioja - Argentina 2023



Autor: Prof. Páez Ramón Lucio

D.N.I.: 29.284.058

Teléfono: 3804 - 229152