

**LA LÚDICA Y LAS TIC EN EDUCACIÓN FÍSICA LICEO TÉCNICO COMERCIAL
LITECOM**

**ORFILIA BALANTA RODRÍGUEZ
ANA ROSA PEÑA CARABALÍ
JULIÁN RENGIFO ORTIZ
NÉSTOR RAÚL ROJAS RAMÍREZ**

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
JAMUNDÍ – VALLE DEL CAUCA
2015**

LA LÚDICA Y LAS TIC EN EDUCACIÓN FÍSICA LICEO TÉCNICO COMERCIAL
LITECOM

ORFILIA BALANTA RODRÍGUEZ
ANA ROSA PEÑA CARABALÍ
JULIÁN RENGIFO ORTIZ
NÉSTOR RAÚL ROJAS RAMÍREZ

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesora
RAMÍREZ IBAGÓN ROCÍO
Magister en Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VICRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
JAMUNDÍ - VALLE
2015

Notas de aceptación

Presidente del Jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Jamundí, Valle del Cauca, Agosto de 2015.

DEDICATORIA

Al Dios Supremo que nos invita a hacer las cosas con amor y dedicación, para el beneficio de todos;

A nuestros hijos y familiares, para que sientan el orgullo de saber que hoy culminamos una etapa de mejoramiento de nuestro saber intelectual;

A los habitantes del municipio de Jamundí, para que los estudiantes se fortalezcan frente a su visión de sí mismos y a la importancia del deporte en sus vidas.

AGRADECIMIENTOS

Al Dios Todopoderoso que nos asistió con su sabiduría y su respaldo en todo el proceso de nuestra formación profesional;

A nuestros familiares por el apoyo que nos brindaron durante la carrera;

A la Profesora Rocío Ramírez Ibagón, por sus valiosos aportes en la elaboración del presente documento;

A la Universidad Los Libertadores por la contribución que como Institución de Estado hoy hacen a nuestros proyectos de vida.

TABLA DE CONTENIDO

GLOSARIO	11
RESUMEN	13
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA	17
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.2. FORMULACIÓN	18
1.3. ANTECEDENTES	18
1.3.1 Antecedentes internacionales.	18
1.3.2 Antecedentes nacionales.	20
1.3.3 Antecedentes Regionales o Locales.	22
1.3.4 Antecedentes empíricos.	23
2. JUSTIFICACIÓN	24
3. OBJETIVOS	26
3.1. OBJETIVO GENERAL	26
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	26
4. MARCO DE REFERENCIAL	27
4.1. MARCO CONTEXTUAL	27
4.1.1 Municipio de Jamundí	27
4.1.2 Institución Educativa LITECOM.	28
4.2. MARCO TEÓRICO	30
4.2.1. Consideraciones sobre la didáctica de la educación física.	30
4.2.2. Desarrollo de competencias en educación física con las herramientas de las TIC.	31
4.2.3. Las TIC en el sistema educativo.	35
4.2.4. Las TIC en el marco del enfoque socio cultural.	36
4.2.5. La enseñanza y el aprendizaje de la educación física en el marco de las TIC.	38
4.2.6. El blog digital en el desarrollo del proyecto.	39
4.2.7. La lúdica en el componente pedagógico.	41
4.2.8. La lúdica como instrumento para la enseñanza.	42
4.2.9. La lúdica en el marco de los lineamientos curriculares.	44
4.3. MARCO LEGAL	45
4.3.1. Marco normativo educativo.	46
5. DISEÑO METODOLÓGICO	48
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	48
5.1.1. El enfoque metodológico IAP como gestor de cambio de realidades educativas.	48
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	49
5.3. INSTRUMENTOS	49
5.3.1. Instrumentos de diagnóstico.	50
5.4. DIAGNÓSTICO	58
6. PROPUESTA	60
6.1. TÍTULO	60

6.2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	60
6.3. JUSTIFICACIÓN	63
6.4. OBJETIVOS	64
6.4.1 Objetivo General	64
6.4.2 Objetivos Específicos	64
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	64
6.6. CONTENIDOS	66
6.7. PERSONAS RESPONSABLES	67
6.8. BENEFICIARIOS	67
6.9. RECURSOS	67
6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	68
7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71
7.1. CONCLUSIONES	71
7.2. RECOMENDACIONES	72
8. BIBLIOGRAFÍA	73
ANEXOS	75

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Organización Del Marco Teórico	32
Gráfico 2. Competencias En La Educación Física	34
Gráfico 3. La Lúdica	41
Gráfico 4. Percepción Del Área De Educación Física	51
Gráfico 5. Lugar Donde Accede A Internet	52
Gráfico 6. Palabras Que Asocian Con Internet	53
Gráfico 7. Tiempo Que Pasa En Internet	54
Gráfico 8. Principal Actividad Que Realiza En Internet	56
Gráfico 9. Tiene Ordenador	57
Gráfico 10. Educación Física Por Internet	58

LISTA DE TABLAS

	Pág.
tabla 1 Pregunta No 1. La Clase De Educación Física Le Parece.	51
Tabla 2 Pregunta No 2 ¿Desde Dónde Se Conecta A Internet?	51
Tabla 3 Pregunta No 3 Palabra Que Se Asocia Con Internet.	52
Tabla 4 Pregunta No 4 Tiempo Que Se Pasa En Internet	53
Tabla 5 Pregunta No 5 Asuntos Que Han Dejado De Atender Porestar En Internet	55
Tabla 6 Pregunta No 6 Principal Actividad Que Realiza En Internet	55
Tabla 7 Pregunta No 7 Tiene Ordenador	56
Tabla 8 Pregunta No 8 Es Factible Enseñar Educación Física Por Internet.	57
Tabla 9 Estrategias Y Actividades	65
Tabla 10 Evaluación Y Seguimiento	69

LISTA DE IMAGENES

Imagen 1 Bandera y escudo	28
Imagen 2 Cerebrin	62
Imagen 3 Voley	62
Imagen 5 Voley y sus conocimientos	77
Imagen 7 Ejercitando con Cerebrin	77
Imagen 8 Mallita y los juegos	77
Imagen 9 Voley taller 1	78
Imagen 11 La historia del Voley	80
Imagen 12 Mallita desarrolla las actividades	80
Imagen 13 Sopa de letras	81
Imagen 14 El voleibol y sus reglas	81
Imagen 15 Ejercita tu cerebro	82
Imagen 16 Mira bien	82
Imagen 17 Concéntrate y verás otra persona	82
Imagen 18 El perfil	83
Imagen 19 El saxofonista	83
Imagen 20 Las características del voleibol	83
Imagen 21 Las reglas del Voleibol	84
Imagen 22 La cancha de Voleibol	84
Imagen 23 La cancha	85
Imagen 25 Sopa de letras 2	86
Imagen 26 Juega ahorcado	87
Imagen 27 Arma el rompecabezas	88
Imagen 28 Los jugadores	88
Imagen 29 Ejercita tu cerebro 3	88
Imagen 30 Di el color y el nombre	90
Imagen 31 Los jugadores del Voleibol	90
Imagen 32 Los jugadores en la cancha	91
Imagen 33 Arma el Rompecabezas	93
Imagen 34 Rompecabezas	94
Imagen 35 Crucigrama	94
Imagen 36 Juego de palabras	95

GLOSARIO

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: consisten en las distintas tareas que los participantes realizan para aprender y son un componente fundamental para el diseño del programa, módulo o unidad de aprendizaje. No hay una actividad "única o mejor" sino que su valor está en su pertinencia al objetivo que se persigue, al perfil de los participantes y la adecuación al tiempo disponible y al esfuerzo que demande. En el entorno virtual, también es necesario tener en cuenta las condiciones tecnológicas y de conectividad con que cuenten los participantes.

APRENDIZAJE: el aprendizaje implica una modificación o cambios en los comportamientos, siempre que éstos no sean el resultado de la o de los cambios evolutivos. El aprendizaje se produce a través de la asimilación de nuevos conocimientos, del desarrollo de experiencias prácticas, de la intercambio con otros, de la participación en un ambiente o contexto, de la reflexión. Es siempre un resultado de un proceso de construcción progresiva a partir de los significados o prácticas previas. También se pueden desaprender comportamientos previos.

BLOG: es una página WEB con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto. En la educación está siendo utilizada para trabajar distintas temáticas con los estudiantes a manera de talleres o unidades integrando distintos elementos que son proporcionados por los programas para afianzar el aprendizaje.

COMPETENCIA: la competencia se entiende como un "saber hacer" frente a una tarea específica cuando el sujeto entra en contacto con ella. Supone conocimientos, saberes y habilidades que emergen en la interacción que se establece entre el individuo y la tarea. Es decir, las competencias se visualizan, actualizan y desarrollan a través de desempeños o de realizaciones en los distintos campos de la acción humana.

EDUCACIÓN FÍSICA: la educación física es la educación de la salud, del cuerpo-mente. Se pueden enseñar los valores para que el estudiante, tenga los conocimientos mínimos que le permitan cuidar su cuerpo y mantener su salud. Como segunda concepto añadido que la educación física tiene que dar las bases motoras comunes a todos los deportes a fin de que los estudiantes si deciden ser deportistas de competición lleguen con unos conocimientos motores básicos a todos los deportes.

La educación física puede entenderse como un concepto amplio que trata del desarrollo y la formación de una dimensión básica del ser humano, el cuerpo y su motricidad. Dimensión que no se puede desligar de los otros aspectos de su desarrollo, evolución-involución.

La educación física se puede concebir como una pedagogía de las conductas motrices, pues trata de optimizar o mejorar las conductas motrices de los educados. El profesor de Educación física se convierte en un experto observador de las conductas motrices de sus alumnos, y una vez catalogadas y sistematizadas, trata de sugerir o plantear las situaciones motrices que provocan la optimización de las conductas observadas en función de un determinado proyecto pedagógico y de aquello que sea de mayor interés y congenien para la persona afectada

JUEGOS: son actividades que promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

En el juego, los estudiantes pueden asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra.

El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad.

LÚDICA: Es una forma de vivir la cotidianidad, es decir concebir placer y valorar lo que sucede apreciándolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica favorece el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

TIC: Se refiere a las tecnologías de la información y la comunicación y se entienden como el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información.

VOLEIBOL: esta palabra viene de un vocablo de la lengua inglesa (volleyball), el voleibol o balonvolea es una disciplina deportiva en la cual dos conjuntos compiten en una cancha que está dividida a la mitad por una red que tiene un ancho de un metro. El objetivo es impulsar el balón por arriba de la red para que caiga sobre la superficie del campo rival, mientras se impide que pase lo mismo en el campo propio.

RESUMEN

Esta tesis tiene como principal objetivo descubrir el tratamiento que deben tener LA lúdica integrada a las TIC en la Educación Física en la institución educativa técnica comercial LITECOM. De este modo, se persigue presentar una propuesta didáctica que aborde las posibilidades que se pueden tener en la virtualización para la enseñanza de esta área de manera divertida para que los estudiantes afiancen los conocimientos y aprendizajes trabajados en clase y además aprovechen su tiempo libre de una manera lúdica.

Lo anterior se basa en la premisa de los nuevos marcos legislativos en educación de Colombia, que propenden hacia la integración de conocimientos más acordes con las necesidades del momento; así hoy surge la necesidad de proporcionar el uso de la tecnología en el espacio escolar desde diferentes perspectivas, pero también, es necesario contribuir a garantizar el acceso a las TIC de todas las personas. Por otro lado, la Educación Física no puede permanecer indiferente ante las grandes posibilidades que ofrecen las TIC no solo para el área en sí; sino también para la promoción de la lúdica como forma de vida para garantizar mecanismos que permitan la salud no sólo física sino también mental de los educandos. Para alcanzar los objetivos propuestos se ha utilizado un diseño de investigación cualitativa, que, no obstante, combina o integra el uso de técnicas de recogida de información cuantitativa y cualitativa.

La propuesta de este trabajo también integra el desarrollo de un blog, que toma la temática del voleibol teniendo como base sus técnicas, historia y jugadores representativos; en este marco temático, se propusieron diferentes juegos y actividades de tipo lúdico que permitían el desarrollo de habilidades mentales y la adquisición de conocimientos sobre el área de educación física.

Palabras claves: Lúdica, Educación Física, didáctica, TIC, blog digital, voleibol.

INTRODUCCIÓN

La educación actual en la que vivimos, se encuentra direccionada por los nuevos modelos familiares, nuevos entornos profesionales y por una diversidad de necesidades de los estudiantes; en este contexto insta a un nuevo sistema educativo que sea flexible por el principio de igualdad y de oportunidades para todos los individuos; En la búsqueda de esta transformación, las TIC asumen un papel indispensable.

Es importante anotar que el avance de las TIC también ha penetrado la Educación Física, la Actividad Física, el Deporte y la recreación, es así como encontramos programas con los cuales se pueden hacer mediciones y cálculos a los deportistas, construir materiales didácticos para las diferentes disciplinas deportivas, escenarios deportivos, recreativos, lúdicos y culturales, entre otros avances.

Las posibilidades del uso de las TIC en la Educación Física, genera una forma distinta de desarrollar ciertos temas o conocimientos a los estudiantes, se debe considerar a las TIC, como un recurso de apoyo en ésta área, para establecer relación con los estudiantes, con otros colegas y compartir experiencias, planificar y recolectar información. El internet brinda la posibilidad de establecer vínculos en un amplio campo de trabajo, si se aplica adecuadamente en nuestra área.

Bajo este marco se establece el siguiente documento que tiene el carácter de monografía de grado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica, cuyo enfoque esta enfatizado hacia el fomento del uso adecuado de las TIC y sobretudo la promoción de la recreación, la salud y el deporte como aspectos fundamentales para el desarrollo de la existencia humana.

El trabajo se inicia con el planteamiento del problema en el que se pone de relieve la necesidad de incorporar los lineamientos e instrumentos que presentan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de la educación física. Después se formula la pregunta de investigación, que se enuncia así: ¿Cómo las TIC pueden facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca?

El anterior cuestionamiento orienta los objetivos del trabajo cuyo enunciado se plantea así: diseñar estrategias lúdico-didácticas para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de educación física, recreación y deporte utilizando las TIC con los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca Así mismo se establecen en este capítulo las respectivas justificaciones haciendo énfasis en la importancia de fomentar el uso adecuado de las tic en el marco de la Educación Física .

También se establece el marco teórico de la propuesta, que se fundamenta principalmente en el reconocimiento del aporte que realizan las TIC en el aula, referenciado a Coll, quien ha hecho importantes aportes al respecto. Todo ello tiene como fundamento primordial el concepto de la lúdica que se constituye en un elemento transversal y dinamizador de la propuesta y se fundamenta en los lineamientos curriculares para el área de Educación Física.

Por otro lado también se establece la metodología utilizado para la realización del este proyecto de investigación, que es de carácter social, proyectivo pues el objetivo es realizar una propuesta de trabajo para ser verificada posteriormente y contiene aspectos de la Investigación Acción Participante, dado que se identifican con la comunidad una problemática y con ella misma se proponen acciones de mejora o solución a las mismas. Así mismo, se proponen las etapas de realización del proyecto con los métodos e instrumentos como el inductivo y las encuestas, entrevistas, lluvias de ideas, revisión de documentación de la planeación educativa, entre otras.

También se establecen los aspectos generales que orientaran la propuesta didáctica que será implementada en el trabajo de grado como tal. Después se establecen lo que se consideran orientaciones para la propuesta y se construye el blog que permitirá el desarrollo de la misma; con actividades lúdicas que permiten el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos. La propuesta se desarrolla para el grado 7° en el marco de la temática del voleibol, en un ámbito digitalizado y se realiza el seguimiento de los aspectos más relevantes de la implementación.

TÍTULO

La lúdica y las TIC en la Educación Física del Liceo Técnico Comercial LITECOM

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La tecnología en la actualidad se encuentra inmersa en el sector social, productivo, industrial, cultural y educativo, la cual se encuentra al alcance de todos. En los hogares se encuentran todos los artefactos tecnológicos que apoyan los oficios como son los electrodomésticos, se encuentra también la televisión, el computador, las tablet, el celular entre otros.

Las tecnologías de la informática y la comunicación –TIC hacen parte de la cultura tecnológica que está a nuestro alrededor y con la cual se convive a diario. Es importante mencionar que las TIC no solo abarca la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax, entre otros.

Las TIC han ido ganando cada vez más espacios de apropiación en el sector educativo por parte de docentes y estudiantes en donde las TIC se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas que permitirán realizar actividades educativas dirigidas a potenciar el desarrollo integral de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

Según Marqués Pérez, las principales funcionalidades de las TIC en la educación están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores y familias
- Uso personal (profesores, alumnos.): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del colegio: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Comunicación con las familias (a través de la web de centro)
- Comunicación con el entorno.
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas¹.

¹ PERE Marqués, Graells. 2012. Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones (en línea) N°2 (2012). (citado marzo 24, 2015) <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

Con base en lo anterior, la utilización de las TIC en las instituciones educativas permite integrar a la comunidad educativa al compartir y generar acceso a la información entre directivos, docentes, padres de familia y estudiantes. La información deja de ser exclusiva y de unos pocos sino que se rompen barreras de distancia y tiempo.

En la Institución Educativa LITECOM, se evidencia que estos inventos tecnológicos se constituyen en un obstáculo para los procesos de aprendizaje ya que se han convertido en distractores, esto ocurre en el grado séptimo en el área de educación física, recreación y deporte, debido a que los estudiantes usan estos recursos como medios de comunicación en las redes sociales; para juegos de carácter violento en muchas ocasiones, que impiden el desarrollo de procesos más complejos de aprendizaje, perdiéndose así el potencial de estos artefactos para el desarrollo de habilidades mentales y corporales como la búsqueda de información, el análisis de la misma y su posterior uso en beneficio del desarrollo físico e intelectual².

El área de educación física se asume como un espacio práctico por parte de los estudiantes y no les gusta realizar consultas bibliográficas que sustenten los temas prácticos trabajados en la clase lo que genera apatía hacia la teoría o sea hacia la fundamentación conceptual de los temas trabajados en el colegio. Otro aspecto importante de resaltar en el desarrollo del área de educación física en el colegio es que no se utilizan las TIC como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos prácticos de las clases.

1.2. FORMULACIÓN

¿Cómo se pueden facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la parte teórica del área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes internacionales.

Uno de los planteamientos fuertes en términos educativos en este momento histórico, está referido a la necesidad de alinear las prácticas didácticas con las innovaciones que se han producido en la actual revolución tecnológica y la sociedad de la información y del conocimiento. Lo anterior está ligado con el reconocer que es imposible desligar la educación de la tecnología.

Ahora bien, estas premisas deben ser abordadas en el campo de la Educación Física Escolar y la autora Marta Capllonch Bujosa, en su tesis doctoral “Las

² MUÑOZ Lozano, Tania. 2014. las TIC y las metodologías de los aprendizajes (en línea) N° 1 (2013). (citado mayo 5, 2015) <http://es.calameo.com/read/00305266569f55832f7ac>

tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Física de Primaria: estudio sobre sus posibilidades educativas”³

En este documento la autora pone de relieve que los elementos que justifican la necesidad de la búsqueda se podría destacar un nuevo marco legislativo en Educación, que debe procurar la integración de conocimientos más acordes con las necesidades del momento; proporcionar el uso de las TIC en el espacio escolar desde diferentes perspectivas, o bien contribuir a garantizar el acceso a las TIC de todas las personas.

Desde otra perspectiva, la Educación Física no se puede quedar indiferente con las posibilidades que ofrecen las TIC: “motivación”, “flexibilidad”, “personalización”, “interactividad”, “aprendizaje autónomo y colaborativo”.

Así, el tratamiento que deben tener las TIC en la Educación Física escolar, tanto desde la perspectiva del profesorado como del alumnado, debe ser abordado desde diferentes perspectivas. Por un lado, las circunstancias que rodean el uso de las TIC en la Educación Primaria y; por otro lado, se orienta a conocer el uso real que hace el profesorado de Educación Física de la tecnología, y recoger las experiencias existentes en este ámbito.

Bajo este marco las TIC brindan herramientas en sus diferentes dispositivos y programas que pueden ser útiles a la hora de abordar los procesos didácticos del área. Así mismo, los procesos metodológicos que orienten la investigación en el campo de las TIC en el área de Educación Física, deben combinar esquemas de carácter cualitativo y cuantitativo que permitan sistematizar la experiencia de los maestros de manera amplia dada la complejidad del acto educativo.

Igualmente, se deben promover los grupos de discusión de docentes de diferentes niveles educativos y opiniones de docentes especialistas, y estudiantes en formación inicial y permanente emitidas a foros de debate telemáticos. Uno de los aspectos más relevantes del documento de Capllonch, es la afirmación de que no se puede dar cabida a las TIC en la Educación Física en el actual modelo de escuela, porque en la actual estructura se privilegian las áreas curriculares, organizadas en horarios con escasa incidencia las unas de las otras, puesto que desde esta perspectiva, la introducción de las TIC implica una necesaria reducción de la actividad motriz, dejando de lado el trabajo por proyectos. Sin embargo, bajo otro enfoque pedagógico, las TIC en la Educación Física escolar pueden ofrecer muchas y muy variadas posibilidades, además que representan una poderosa

³ CAPLLONCH Bujosa, Marta. 2006. Las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Física de Primaria: estudio sobre sus posibilidades educativas. Revista apuntes de educación física y deportes. (en línea) N 84 (2006). (citado 06 de mayo de 2015) <http://es.scribd.com/doc/44803816/REVISTA-CONECTE2#scribd>

herramienta de motivación para trabajar contenidos de tipo conceptual y actitudinal, siempre que no se planteen como un reto o alternativa a la actividad motriz.

Por otro lado, Tampoco se puede despreciar la gran función que las TIC pueden realizar para atender la diversidad, la posibilidad de ganar horas para el área mediante un trabajo interdisciplinar, o el desarrollo de actividades fuera del horario lectivo, fomentar un tipo de trabajo determinado, o hacer más significativos los aprendizajes que los alumnos y las alumnas realizan en las sesiones de Educación Física. Cualquiera de las perspectivas debe ser fruto de la reflexión y adecuada a las diferentes necesidades e intenciones educativas del grupo con el que se trabaja, y nunca el resultado de la improvisación, el imperativo tecnológico o la moda. Por otro lado, en el marco de la teorización didáctica, se ha generado una nueva propuesta basada en las tecnologías del aprendizaje, esta es la TIC teoría antropológica del conocimiento.

Las TIC en el área de educación física (EF) es muy reciente, y su incorporación es un reto para los docentes al suponer una innovación pedagógica que puede mejorar los procesos de adherencia a la actividad física. Por ejemplo, existen posibilidades por medio de las redes sociales y aplicaciones móviles de incentivar la participación de los alumnos en actividades deportivas extraescolares.

Jordi Lluís Coiduras Rodríguez, en su documento “Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual Incorporación de las TIC.”⁴ Realiza un balance de algunos de los recursos existentes, se desarrolla una investigación descriptiva para conocer la realidad y las dificultades de uso de estas herramientas digitales en el desarrollo de la educación física en la etapa de educación secundaria de la ciudad de Lleida. Todo lo anterior se constituye en un análisis exploratorio del proceso de incorporación de las TIC en los centros de educación secundaria, para conocer los recursos TIC que están utilizando los profesionales de educación física.

En este recorrido realizado por el autor se pueden evidenciar las existencias de diferentes páginas web, blogs activos y actualizados periódicamente, que tienen como objetivo proporcionar información, recursos y herramientas al profesorado de educación física. Así, los grupos de maestros conforman centros integrados en el programa EduCAT 2.0, promovido por el Ministerio de Educación de España.

1.3.2 Antecedentes nacionales.

⁴ COIDURAS Rodríguez, Jordi Lluís. 2013. “Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual”. Apuntes. Educación Física y Deportes (2013). Nº 113, 3.er trimestre (julio-septiembre), pp. 37-44. Barcelona, España.
<http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/270905/358440>

A nivel nacional se ha estado realizando un proceso de sistematización de las diferentes propuestas que surgen para la integración de las TIC en las instituciones Educativas, en el caso de la Ciudad de Medellín, se pueden destacar proyectos promovidos desde la secretaria de educación y que hoy se constituyen en elementos de referencia. En este sentido, un documento importante es “La relación tic y educación física: aproximación epistemológica y curricular para su integración en el ciclo dos de la básica primaria. Autora: Carolina María Cardona Jaramillo.”⁵

Esta investigación se centra en la relación TIC y Educación Física desde una mirada de integración curricular en el ciclo dos de la básica primaria, con las directrices establecidas por el Programa Gestión Curricular por Competencias del Municipio de Medellín.

Esta tesis al igual que las tendencias internacionales plantea la compatibilidad de la educación física con las tecnologías de la comunicación actuales y reconoce la necesidad de la apropiación de los distintos programas existentes para dinamizar las didácticas de la Educación Física.

También en las concepciones nacionales se pone de relieve la integración de concepciones antropológicas bajo la implementación de la TIC.

Por otro lado, frente a la cualificación para el diseño de unidades didácticas o proyectos en el marco de las TIC el Ministerio de Educación Nacional-MEN, dentro de su estrategia de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías, colocó a disposición del magisterio colombiano a principios del año 2014, a realizar el itinerario virtual: "Transformando la Práctica Docente", que tiene como objetivo fortalecer las competencias TIC de los docentes e impulsar el desarrollo de prácticas educativas innovadoras, que incorporen diferentes tecnologías, entre ellas las herramientas de Microsoft.

El itinerario se desarrolla en modalidad e-Learning y tiene una duración de 70 horas. Requiere docentes integradores en la competencia tecnológica y a su vez exploradores en las competencias pedagógica, comunicativa, investigativa y de gestión. Este curso hace parte del Aula Virtual Microsoft Colombia y presenta el uso de aplicaciones innovadoras basadas en tecnología Microsoft, que potencian significativamente el quehacer docente y su relación con los estudiantes, a través de la ejercitación práctica y la resolución de casos. Como estructura general del Aula Virtual, se organiza dentro de los siguientes links: Tutorial del Campus Virtual,

⁵CARDONA Jaramillo, Carolina María. La relación tic y educación física: aproximación epistemológica y curricular para su integración en el ciclo dos de la básica primaria (en Línea) Medellín, 2014, 43 h. tesis (maestría en educación con énfasis en ambientes de Aprendizaje mediados por TIC) Universidad Pontificia. Facultad de Educación. Disponible en: <http://repository.upb.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/1963/1/Tesis%20Carolina%20Cardona%20J..pdf>

Acceso al curso, Plan didáctico, Compañeros de grupo, Expediente académico, Correo interno, Foros de debate, Herramientas sociales, Datos personales, Finalizar sesión.

El Aula Virtual Microsoft Colombia disponible de www.colombiaaprende.edu.co; es un punto de unión para que la educación se convierta en sinónimo de oportunidad, reduciendo la brecha digital y facilitando los recursos para el acceso a la tecnología, cuya finalidad es la de transformar la práctica docente.

También realizo capacitación a los docentes en la web 2.0 este curso contribuye en la formación de la comunidad educativa en el país y a la adopción de modelos de innovación educativa orientados al mejoramiento del desempeño de las prácticas pedagógicas y al fortalecimiento de las competencias y habilidades de los docentes en el uso pedagógico de las TIC, en el marco del Programa Nacional de Uso de Medios y Tecnologías de la Información y la Comunicación del Ministerio de Educación Nacional -MEN con el propósito que se integren como parte del proceso pedagógico de los docentes y estudiantes.

El participante que realice el Curso de Tecnologías Web 2.0 para la docencia podrá fortalecer las competencias pedagógicas, comunicativas, colaborativas, éticas y técnicas que el Ministerio de Educación Nacional propone para comprender las oportunidades y retos que presenta el uso de las tecnologías web 2.0 e implementarlas de manera reflexiva y crítica en sus clases presenciales o a distancia.

La existencia de este curso generó varios OVA realizados por los mismos maestros, partiendo de contextos particulares e involucrando todas las áreas; así se puede evidenciar la existencia de algunas propuestas para el área de educación física, referidas principalmente a las reglas de los deportes, características de los instrumentos, rutinas, prácticas saludables, en lo relacionado con los contenidos. Frente al software se utilizan todas las herramientas que brinda la ofimática, los programas para realizar videos, narraciones, presentaciones, etc.

1.3.3 Antecedentes Regionales o Locales.

En la ciudad de Cali se ha creado una página educativa llamada eduteka; en ella se plantean objetos virtuales de aprendizaje para las distintas áreas del conocimiento. Para ello cada maestro crea su proyecto de clase con los requerimientos y programas que permitirán su desarrollo.

Eduteka es un Portal Educativo gratuito desarrollado desde Cali, por la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. Este portal tiene como objetivo promover el desarrollo y la promoción de Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, para la Enseñanza Básica y Media. Se publica desde el 2001 y se actualiza mensualmente.

En el área de educación física se han creado una serie de clases que incluyen programas como Protosol, Corell, Illustrator, PowerPoint y cronómetros. Esta clase es desarrollada por la maestra Paola Andrea Ortiz Chavarro de la universidad del Valle y en la misma se brindan lineamientos importantes para la programación y diseño de los OVA de manera implícita.

1.3.4 Antecedentes empíricos.

En el marco de la formación docente para el uso de las TIC el gobierno nacional cualificó a los y las docentes en un curso cuyo objetivo era la creación de blog de manera inter disciplinar a través de un diplomado cuya duración fue de 125 horas. En el mismo los y las docentes debían realizar una unidad que se implementaría con los estudiantes.

En este contexto se creó un blog en el que se planteaba el juego como posibilidad para mejorar la convivencia las áreas básicas, entre ellas, Ciencias Naturales, Educación Física, Ética y Valores y Humanidades. Este trabajo se realizó con algunos docentes de la institución, ellos fueron, Patricia R. Villegas Lerma, Orfilia Balanta Rodriguez, Flora María Calambas Lozano y Nancy Stella Buchelly Mavesoy. La población atendida fueron los estudiantes Grado 7-3JM de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM.

El problema se enfocó en la falta de concentración de los estudiantes, pues se observó con preocupación que los procesos pedagógicos en el grado 7-3, no arrojaban los resultados esperados a pesar de las diferentes estrategias aplicadas. El trabajo buscó fomentar las competencias en las áreas de Ciencias Naturales, lenguaje y las de convivencia y paz. Se utilizaron recursos digitales como Toondoo, Movie Maker, Kokolikoko, Crocodoc, J-click, Cuadernia, Photostory, Microsoft word, Audacity, Power Point.

2. JUSTIFICACIÓN

La concepción de que la educación Física está asociada con el movimiento y con la ejercitación únicamente, deja de lado la realización de otro tipo de esfuerzos que no necesariamente están relacionado con el movimiento. Por lo anterior, en el ámbito educativo, la Educación Física pareciera tener una relación distante con las TIC. Porque la manera en que se dictan las clases en el área teniendo en cuenta el espacio físico, horario y las actividades, poco admiten el que el estudiante permanezca inmóvil.

Sin embargo, el reconocimiento de conceptos y el desarrollo del razonamiento, son muy importantes en la educación física, y para ello las TIC son instrumento que permiten afianzar aspectos importantes al respecto. En la actualidad en la WEB existen variedad de blogs y materiales que se orientan al desarrollo de habilidades motrices y de conocimientos relacionados con la Educación Física. Así, esta área del conocimiento, se va nutriendo de nuevos materiales desarrollados en la Web. Esta variedad de materiales desarrollados en las WEB, permite que cada vez sean más los docentes de Educación Física que encuentran en las TIC una manera de enriquecer sus clases, utilizando la diversidad de posibilidades que brindan estos medios. Una de las principales utilidades es la posibilidad de observar y compartir videos que ejemplifiquen la información dada en clase respecto de la técnica y los ejercicios que requiere cada deporte, y otros –más informativos– relacionados con la historia, el reglamento y las tácticas de las disciplinas tratadas.

Las TIC no solo son útiles para mostrar, sino también para crear. De hecho, las herramientas que ofrece la WEB permiten desarrollar nuevos registros de las clases. Una demostración puede ser los videos realizados por los Estudios en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Alcalá (España). Por otro lado, Teniendo en cuenta el auge que tiene las nuevas tecnologías en la vida diaria del ser humano, en especial en la sociedad del conocimiento en la que estamos inmersos, en la cual la riqueza se centra en la innovación y la creatividad y en la que los humanos deben aprender a manejar variedad de dispositivos y de información, para saberla usar en el momento adecuado, se requiere con urgencia que todas las áreas del conocimiento generen procesos didácticos que favorezcan el uso de las TIC.

En este sentido, el gobierno nacional de Colombia ha capacitado a los docentes para innovar en nuestras aulas de clase y dotado a las instituciones de equipos como tableta, video proyector, portátiles para el uso de las TIC. Estas acciones son el resultado de una política nacional que busca reducir la brecha entre info-ricos e info-pobres y hacer a la población del país más competitiva en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación.

En el ámbito escolar se puede anotar que los estudiantes presentan apatía en la realización de lecturas que fortalecen la parte conceptual en el área de educación

física y esto dificulta el desarrollo de la práctica en cuanto a la normatividad en las diferentes disciplinas deportivas y la realización de actividades lúdicas y recreativas. Por ellos se hace necesario diseñar e implementar una estrategia pedagógica que consiste en la creación de un blog digital Educación Física 2015 donde los estudiantes tendrán la oportunidad de ingresar continuamente para que desde allí trabajen la parte conceptual y lúdica en el área de educación física recreación y deporte.

Esta estrategia debe tener como propósito fundamental que ellos conozcan la parte conceptual del área de una manera lúdica, creativa e interactiva, para ello realizaran actividades como sopas de letras, videos, fotos narradas, audios, diapositivas, entre otras teniendo en cuenta el tema a trabajar en clase y los intereses de los estudiantes.

Con esta propuesta se puede no solo desarrollar habilidades de conocimiento como la interpretación de información asociada al área de Educación Física, sino que también se fomentará la lectura, prácticas culturales saludables, las tradiciones culturales de la región entre otros conocimientos y competencias relevantes.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias apoyadas en las TIC que faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje de la parte teórica del área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar por la percepción que tienen los estudiantes del grado séptimo del área de Educación Física, Recreación y Deporte y por el uso que hacen de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación – TIC.
- Diseñar las actividades que se realizarán en el blog digital que permitan el fortalecimiento de la teoría versus la práctica en las clases de educación física con los estudiantes del grado séptimo.
- Diseñar el blog digital para fortalecer los procesos pedagógicos del área de educación física, recreación y deporte con los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca
- Evaluar el impacto del proyecto en el área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca.

4. MARCO DE REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Municipio de Jamundí. Jamundí es uno de los 42 municipios colombianos conforman el departamento del Valle del Cauca, localizado en la región sur que del departamento dentro del Área Metropolitana de Cali. Ubicado en la ribera occidental del río Cauca y entre la Cordillera Occidental y la Cordillera Central a 13 km de Cali. El municipio se caracteriza por ser plano aunque con algunos terrenos montañosos al occidente (Farallones de Cali), que presenta alturas de hasta 4200 msnm. Se encuentra al sur del Valle del Cauca en la margen izquierda del río Cauca, situándose entre éste afluente y la Cordillera Occidental. Tiene un área total de 577 km². Asimismo posee numerosos ríos entre los que se destacan: Río Claro, Cauca, Guachinte, Jamundí, Jordán, Pital y Timba.

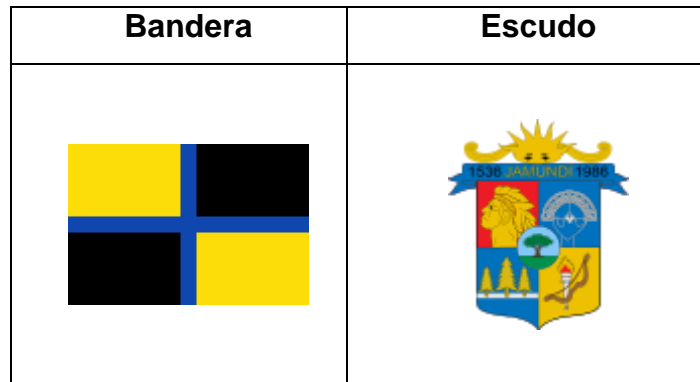
Jamundí, limita por el norte con el municipio de Santiago de Cali, por el sur con el Departamento del Cauca, municipios de Buenos Aires y Santander de Quilichao, por el Oriente con el Departamento del Cauca, municipios de Puerto Tejada y Villa Rica y por el occidente con el municipio de Buenaventura, Parque Nacional Natural los Farallones.

4.1.1.1 Historia. Fue fundada el 23 de marzo de 1536 (479 años) por Juan de Ampudia y Pedro de Añazco, bajo las órdenes de Sebastián de Belalcázar, quien mandó a construir el asentamiento para preparar la fundación de Santiago de Cali, lo que ocurrió tres meses después. El municipio ha recibido diferentes nombres desde su fundación: Villa de Ampudia, Rosario, Rioclaro y el Actual Jamundí, que hace mención al valiente cacique Xamundí.

4.1.1.2 Economía. Sus actividades económicas son la agricultura, la ganadería, la minería y el comercio. Se explotan minas de oro, carbón, plata y sulfuros asociados. Como municipio agrícola se cultiva: maíz, soya, café, millo, arroz, cacao, plátano y la mora. Cabe destacar el trabajo de la talla de madera.

4.1.1.3 Símbolos. La bandera. Consta de cuatro rectángulos. Los dos rectángulos que ocupan la esquina superior izquierda y la esquina inferior derecha son de color amarillo, mientras los dos rectángulos que ocupan la esquina superior derecha y la esquina inferior izquierda son de color negro. Los rectángulos se encuentran separados por unas franjas de color azul (una vertical y otra horizontal) que se cruzan en el centro. Fue creada por el maestro Vicente Vega. Sus colores, según la explicación de su creador, simbolizan: el amarillo: la riqueza del territorio, el negro: la riqueza minera y el azul: la riqueza hídrica. El escudo fue diseñado por el fallecido Raúl Silva Holguín, como muestra de la fortaleza del municipio de Jamundí.

Imagen 1. Bandera y escudo I.E. LITECOM



Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Jamund%C3%AD#/media/File:Flag_of_Jamund%C3%AD_\(Valle_del_Cauca\).svg](http://es.wikipedia.org/wiki/Jamund%C3%AD#/media/File:Flag_of_Jamund%C3%AD_(Valle_del_Cauca).svg)

4.1.2 Institución Educativa LITECOM. Está ubicada en la zona urbana del Municipio de Jamundí, consta de dos sedes, así:

Sede principal: funciona en la Carrera 11 No 11 - 05, Barrio Juan de Ampudia, la cual tienen acceso todos los estratos socioeconómicos; en su parte externa se encuentra diversos negocios, donde algunos de estos podrían considerarse una amenaza para la Institución y por ende a la población educativa.

Muy cerca de la Institución funciona la Secretaria de Educación, Desarrollo y Cultura la cual brinda a todas las instituciones aportes culturales y es así como jóvenes y señoritas de nuestro plantel pertenecen a la Banda Musical que orienta el Maestro Juan Carlos Sierra. Pertenecen también a la Casa de la Cultura estudiantes vinculados a los grupos de Danzas, Teatro, Títeres, Saqueros y Pintura.

Al frente del Plantel el Parque Principal, La Iglesia Principal Nuestra Señora del Rosario, y su Colegio Parroquial, el Banco Av Villas, Droguerías y negocios que van desde restaurante, telecomunicaciones, Internet y almacenes de ropa y calzado.

Límites: norte: Restaurante Los Helechos, papelerías. Sur: Restaurante Calísur, oficinas del Sisben. Oriente: Parque Bajo Palacé, Alcaldía Municipal, calle 11 zonas del comercio. Occidente: Varios negocios comerciales, Helados Monserrate.

Vías de acceso: Carrera 11 y 12, calle 10 y 11

Dirección: Carrera 11 Nro. 11- 05

Barrio: Juan de Ampudia

4.1.2.1 Reseña histórica. La institución nace como respuesta a una necesidad sentida de la comunidad de Jamundí, complementar y cualificar el trabajo en el

aspecto académico y así mejorar su nivel de vida. Un grupo de ciudadanos inquietos propuso como alternativa ofrecer una modalidad comercial en la Jornada de noche que brindara dicha oportunidad.

Entre este selecto grupo vale la pena destacar al Dr. Guillermo Coll Salazar, Bárbara Kaina Guerrero, Mariano Ramírez, Arnulfo Escobar, Esther Lida Rodríguez, Humberto Vidal y Miguel Antonio Sánchez; es así como en octubre de 1973, con un grupo de más o menos de 64 estudiantes, divididos en los grados primero (sexto) y segundo (séptimo) de bachillerato comienza a funcionar en las instalaciones de la casa de la cultura. EL LICEO TÉCNICO COMERCIAL, como una institución de carácter municipal que bajo el acuerdo No 043 decide formar ciudadanos que ofrezcan servicios calificados a un mercado exigente, variado y cambiante como el comercial. Siendo el rector Dr. Guillermo Coll Salazar, el 10 de julio de 1.974, la gobernación del valle del cauca concede la licencia de funcionamiento continua y para el año lectivo de 1.975 tenemos nuestra propia sede ubicada en la carrera 11 No 11-05 barrio Juan de Ampudia. Es de resaltar que los docentes: Cesar Augusto Ayala, Dra. Josefa Miller, Dr. Ramiro Fernández, Lic. Esther Lida Rodríguez, Humberto Vidal, entre otros prestaron sus servicios ad honorem desde el inicio, hasta que en el año de 1.974 el consejo municipal mediante acuerdo decide unificar a los docentes, en el año de 1977, sale la primera promoción de estudiantes de Básica Secundaria, entonces nos vemos comprometidos a incrementar los grados de quinto (Décimo), sexto (undécimo) y Séptimo (Doce) de bachillerato respectivamente.

Para el año de 1980 un grupo de estudiantes es la muestra de la primera promoción de bachilleres comerciales. Continuamos trabajando y el 23 de agosto de 1983 mediante resolución No 15180 quedan aprobados hasta nueva vista, los estudios correspondientes a los grados Sexto a Noveno de la Básica Secundaria y los grados Décimo y Undécimo de la educación media técnica. Dada la demanda de estudiantes en la Jornada Nocturna y la cantidad de menores que deseaban ingresar a ella, un grupo de docentes comienza a trabajar un proyecto para la creación del bachillerato comercial en la jornada Diurna, y es así como en el año 1995 se da inicio a la Jornada Diurna, graduando la primera promoción en el año lectivo 2000-2001. Es así como continúa la gran demanda de cupos en la Institución Educativa y el grupo de docentes de la Jornada Nocturna que participo en la creación de la jornada diurna considera que debe funcionar la jornada tarde, dándole inicio a dicha jornada en el año 2000-2001. Así pues, en la actualidad cuenta con tres jornadas, Diurna-Mañana 22 cursos de Sexto a Undécimo; Diurna-Tarde 19 cursos de Sexto a Noveno y Nocturna 10 cursos donde se ofrece el Bachillerato Comercial por ciclos para jóvenes y adultos trabajadores.

La Institución Educativa CACIQUE JAMUNDÍ adquiere este nombre como resultado de la función con la sede Nuestra Señora del Portal, dado los cambios contemplados en la Ley General de Educación para el desarrollo de la Educación Básica Primaria, con la cual no contaba el Liceo Técnico Comercial. En el año lectivo 2002 la

Secretaria de Educación Departamental emite la resolución No 2045 de septiembre 10 mediante la cual se funciona el Centro Docente Nuestra Señora del Portal quien ofrece Preescolar y Básica Primaria, con el Liceo Técnico Comercial Municipal quien ofrece Básica Secundaria y Media Técnica.

El Liceo Técnico Comercial ha contado con Rectores como: Lic. Carlos Hernández Moreno, Lic. Hader Carabalí I, Lic. Oscar Antonio Mosquera Manyoma. Y en La Actualidad La Lic. Judith Caicedo Nagles.

4.2. MARCO TEÓRICO

Acorde con los planteamientos realizados en la pregunta problema y los objetivos del presente proyecto, se hace necesario que el marco teórico se plantea desde tres perspectivas a saber. La primera, hace referencia a los lineamientos y conocimientos desde los cuales la Educación Física debe ser abordada según los lineamientos establecidos para la educación nacional; la segunda, implica un reconocimiento del impacto y los criterios que se establecen con las TIC en el contexto educativo, dado que estas se constituyen en una herramienta importante para extender las zonas de desarrollo potenciales en los estudiantes; y, la tercera no menos importante por su lugar es el papel que tiene lo lúdico en el contexto de la enseñanza de la educación física. Bajo este orden se propone el presente marco teórico.

4.1.3 Consideraciones sobre la didáctica de la educación física. La didáctica de la educación física centra su estudio en las relaciones docente/estudiante que se establecen en un proceso intencional de enseñanza y aprendizaje en torno al movimiento humano como objeto de comunicación. Dicho estudio se encuentra orientado hacia la búsqueda de explicaciones sobre el cómo hacer posible que el alumno desarrolle sus actividades de aprendizaje en aquellas condiciones que faciliten la significatividad y eficacia de tales actividades.

Explicaciones que deberán validarse y reconstruirse a través de propuestas concretas de intervención docente orientadas por las finalidades educativas que se persiguen.

Así pues, entendiendo el estudio del proceso de enseñanza y aprendizaje desde la doble perspectiva que lleva a su explicación (teoría) y a la intervención (práctica), se puede afirmar que el objeto de la didáctica de la educación física debe centrarse en el binomio "enseñanza y aprendizaje de las manifestaciones del movimiento humano", entendido éste no como un simple fenómeno físico sino cargado de intencionalidad y significado para el ser que se mueve. Intención y significación que se encuentran influenciados, e influyen, por el contexto en el que se desarrolla la intervención formativa, ese "escenario de operaciones" que integra tanto el

"contexto escolar, de carácter inmediato, y el contexto social como contexto envolvente de aquel" ⁶

4.1.4 Desarrollo de competencias en educación física con las herramientas de las TIC. Las competencias se pueden desde su semiología tomando como base el sustantivo competencia y el adjetivo competente, que están relacionados con aptitud, capacidad, disposición.

Las competencias básicas, representan un grupo de conocimientos, habilidades y actitudes, valores éticos, y emociones, transferibles y multifuncionales. Las competencias son lo que toda persona necesita para su desarrollo y satisfacción personal, integración y empleo y se deben fomentar en todo el proceso de la escolarización obligatoria.

También deben contribuir a transformar el concepto tradicional de enseñanza basado en la adquisición de conocimientos, en un concepto moderno de aprendizaje basado en la capacidad de resolver situaciones a lo largo de la vida. Las competencias básicas se sustentan la realización personal, la inclusión social, y la ciudadanía activa y contribuyen a adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a la sociedad actual.

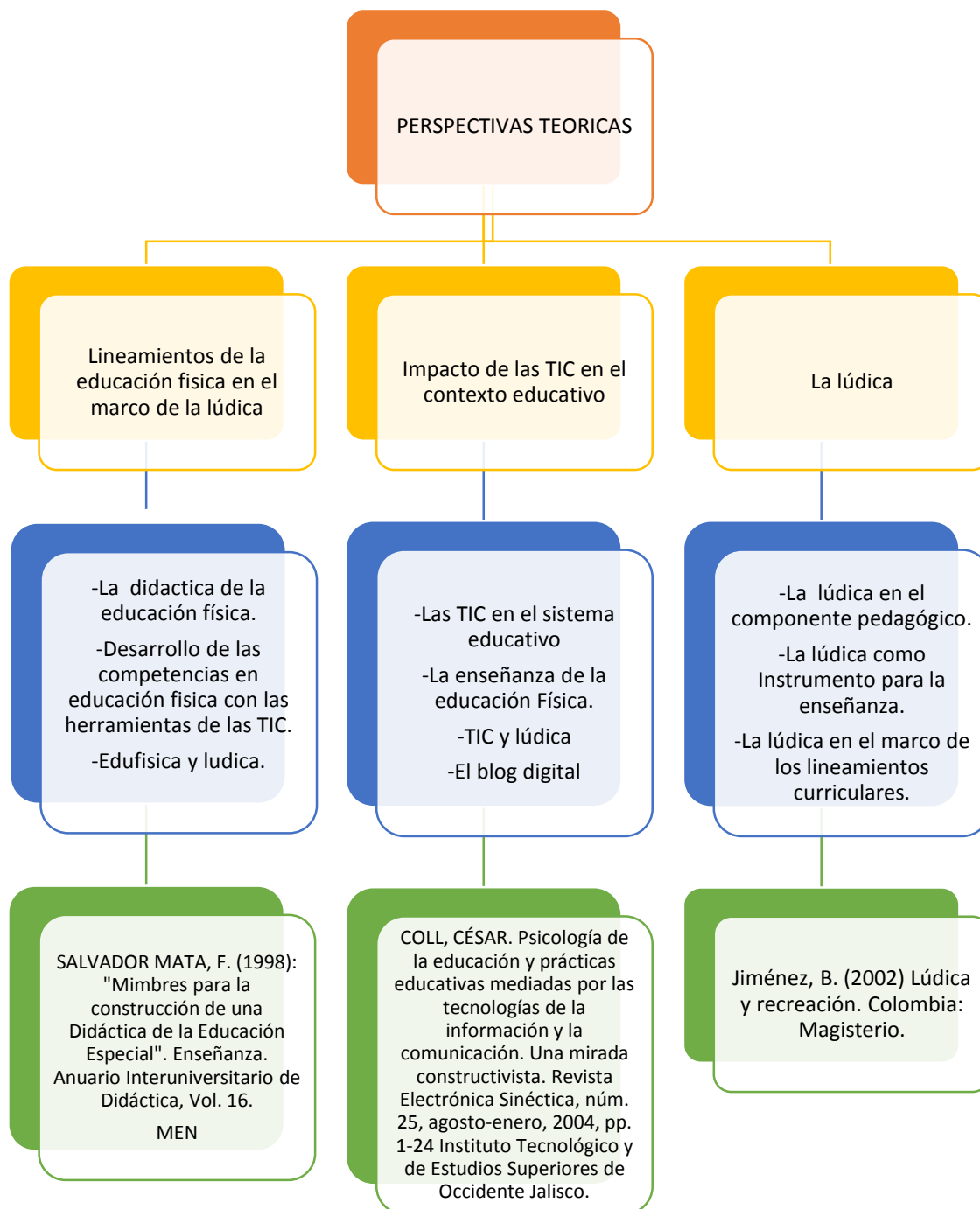
Se afirma que las competencias básicas son transversales, y por tanto tienen que desarrollarse desde todas las áreas y en el marco de la Educación física, se contribuye esencialmente a desarrollar habilidades para el conocimiento y la interacción con el mundo físico, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices.

Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niñas y niños adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y, lo que es más importante, a lo largo de la vida.

En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física pero, sobre todo, su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.

⁶ SALVADOR Mata, Francisco. Mimbres para la construcción de una Didáctica de la Educación Especial. En Anuario Interuniversitario de Didáctica, (en línea) Nº 42 (1998). (citado mayo 7, 2015) <http://www.efdeportes.com>.

Gráfico 1. Organización del marco teórico



Fuente: autores del proyecto

Asimismo, el área contribuye de forma esencial a desarrollar la competencia ciudadana. Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La Educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, a través de la práctica de diferentes juegos y danzas.

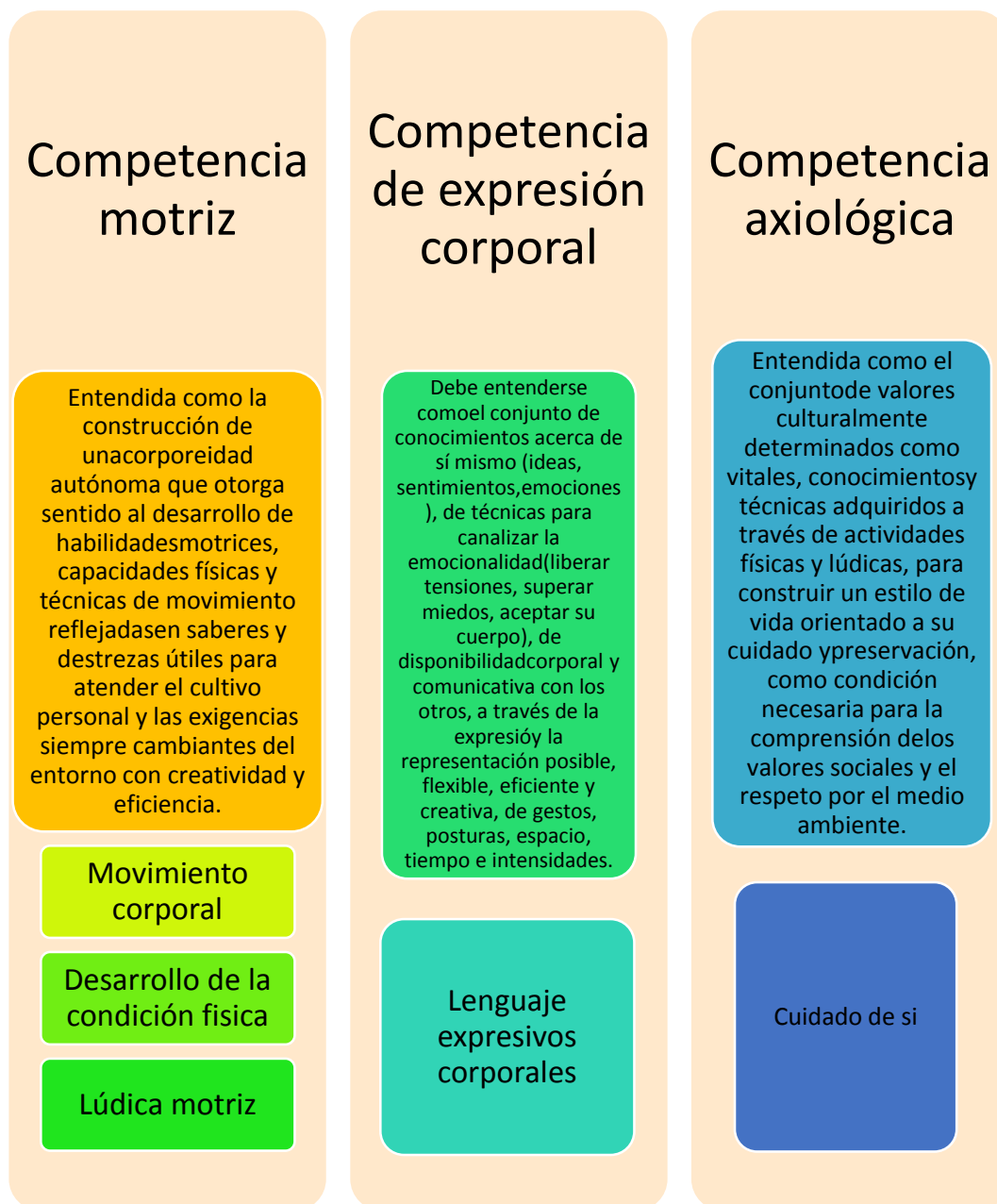
Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la competencia cultural y artística. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.

En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.

La Educación física ayuda a la consecución de la autonomía e iniciativa personal en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar auto superación, perseverancia y actitud positiva. También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

En el contexto nacional colombiano, las orientaciones pedagógicas para la enseñanza de la educación física proponen la competencia motriz, la de expresión corporal y la axiológica, que se caracterizan de manera general en el siguiente cuadro: (ver Gráfico 3.)

Gráfico 2. Competencias en la Educación Física



Fuente: autores del proyecto.

El área contribuye, en menor medida, a la competencia de aprender a aprender mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera auto confianza. Al

mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan adquirir recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el tratamiento de la información y la competencia digital.

El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, al ofrecer gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico del área.

En este sentido se hace referencia al aprendizaje de elementos y razonamientos matemáticos, incidiendo en su utilización para la resolución de problemas en situaciones cotidianas propias de nuestra materia. Podemos desarrollarla, realizando y analizando cálculos; utilizando números; interpretando informaciones, datos y argumentaciones; realizando razonamientos de lógica matemática sobre orden, secuencias, cantidades, u otras nociones matemáticas.)

4.1.5 Las TIC en el sistema educativo. La escuela y el sistema educativo “no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar⁷”

En la actualidad se es participe del desarrollo de la sociedad del conocimiento que es irradiada y transformada por los avances tecnológicos. La inminente incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC- en todos los ámbitos de la actividad humana sustenta la idea generalizada de su uso con implicaciones de cambios en las diferentes esferas de la actividad humana⁸.

En el marco de estos vertiginosos avances, cobra sentido la asunción generalizada de que las TIC implican nuevas maneras de vivir, trabajar juntos, comunicarnos, relacionarnos, de aprender e incluso de pensar permitiendo la creación de entornos

⁷Ibid., p. 30

⁸ COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. (en línea) En Revista Electrónica Sinéctica N° 25 (2004) (citado mayo 10, 2015) Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815899016>.

en los cuales se producen, amplían y redimensionan las posibilidades de interacción entre los individuos a través del uso de los computadores y la Internet.

Bajo las anteriores premisas y, comprendiendo el carácter social y cultural de la educación, cabe anotar que el impacto de las TIC en el ámbito educativo ha potenciado el interés por el estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje escolar en entornos virtuales, debido a la influencia que tienen este tipo de artefactos en las Instituciones Educativas.

4.1.6 Las TIC en el marco del enfoque socio cultural. Una de las concepciones pedagógicas que tienen más fuerza en los procesos de incorporación de las TIC en el marco educativo, los plantea la concepción constructivista sociocultural de la enseñanza y el aprendizaje escolar están anclados en los procesos de asistencia en la zona de desarrollo próximo. Desde este marco, se concibe la educación escolar, como una práctica social y con una evidente función socializadora, definiendo así el contexto y las coordenadas en las que se inscribe el aprendizaje escolar y los procesos de construcción del conocimiento en la escuela bajo los parámetros de las TIC.

Bajo esta perspectiva se sostiene como idea central que los mecanismos de influencia educativa actúan en el ámbito de la actividad conjunta que docentes y estudiantes despliegan en torno a los contenidos y tareas de aprendizaje, y lo hacen a través de las formas de organización que adopta esta actividad y de los recursos semióticos presentes en el habla de los participantes.

En este sentido, el objetivo principal es el análisis de los dispositivos y mecanismos mediante los cuales se ejerce una influencia educativa eficaz, entendiendo, que dichos mecanismos y dispositivos están estrechamente asociados a las formas y pautas de interacción que docentes y estudiantes desarrollan en los contextos de práctica en que participan conjuntamente a través de la actividad conjunta.

Así en el enfoque socio cultural el aprendizaje se entiende como un proceso de construcción de significados y atribución de sentido, y la enseñanza como la influencia educativa de profesor y compañeros como un proceso de ayuda a la construcción de significado y atribución de sentido guiada por la mediación, intervención y apoyo del profesor como guía para que el aprendiz elabore acercándose efectivamente a los contenidos culturales que son objeto de la enseñanza y el aprendizaje.

El enfoque sociocultural de la enseñanza y el aprendizaje escolar, considera que las TIC no son en sí mismas instrumentos psicológicos, sino que devienen como instrumentos psicológicos en el sentido vygostkyano del término, cuando por su naturaleza y propiedades semióticas pueden ser utilizados como instrumentos

psicológicos. Es decir, como mediadores de los procesos intra e inter mentales implicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De esta manera, el uso efectivo en las prácticas pedagógicas desarrolladas en entornos virtuales “permite la potenciación semiótica de las TIC, en tanto que son utilizadas para planificar y regular la actividad y los procesos psicológicos propios y ajenos, potencialidad que puede desplegarse en dos direcciones: porque median la relación entre los participantes –especialmente entre los estudiantes- y los contenidos de aprendizaje, y porque median las interacciones y los intercambios comunicativos entre los participantes⁹.

Los usos potenciales de las TIC en el ámbito educativo, potencia las posibilidades de uso de las herramientas tecnológicas apuntando hacia contextos y diseños que posibiliten la mejora de las prácticas educativas. Así mismo, se cree que los cambios provocados por las TIC en la sociedad del conocimiento implican la ineludible incorporación gradual de estas tecnologías en el ámbito educativo, concretamente, en la metodología docente como ayuda a los procesos presenciales y no presenciales de las nuevas o diferentes formas de enseñar y aprender, lo que significa que ningún nivel educativo está exento de esta forma de abordar las necesidades educativas de la nueva sociedad emergente.

Bajo esta nueva realidad en el ámbito educativo deben analizarse dos aspectos relevantes; por un lado se debe indagar acerca del rol del docente en el actual entorno educativo-tecnológico que es uno de los aspectos más importantes a la hora de realizar su evaluación. Un rol que se caracteriza por ser proveedor de recursos, problematizador de la realidad, facilitador del proceso de aprendizaje, motivador y activador de conocimientos previos.

Por otro lado, El rol del estudiante que según (barbera, 2008:22) “...se puede resumir para cualquier nivel de aprendizaje, en la consecución de un alumno autónomo, capaz de aprender a aprender en el seno de una sociedad compleja”¹⁰.

La institución educativa Técnica Comercial LITECOM, que es el contexto educativo en el que se llevara a cabo la presente investigación, tiene como enfoque pedagógico institucional el socio cultural en el que basa sus procesos de enseñanza y aprendizaje. “En este marco los procesos de aprendizaje y de construcción del conocimiento no son entendidos como procesos de adquisición y elaboración de

⁹ COLL, César. 2005. Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información. (en línea) En Revista sobre la sociedad del conocimiento, N° 1 (2005) (citado junio 5, 2015) Disponible en : <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79000101>

¹⁰ AREA Moreira, Manuel. Aprender e-learning. Paidós, Barcelona. (en línea) En Enseñar y aprender en espacios virtuales. (2008) (citado junio 18, 2015) Disponible en: unirioja.es/descarga/articulo/4639701.pdf

datos provenientes del exterior, sino como experiencias culturalmente situadas por medio de las cuales los sujetos individuales, haciendo uso de instrumentos cognitivos culturalmente mediados, vienen a participar en un patrimonio de saberes, tradiciones y prácticas, jugando no un rol de recepción pasiva, sino de activa participación en su incesante reelaboración¹¹

Entendemos que es necesario un planteo problematizador de la clase, donde se contraste la realidad física con los modelos ideales que se han construido para su estudio. A partir de allí el estudiante resuelve problemas que le permitirán la construcción de saberes y la concreción de un aprendizaje significativo. Con el objetivo de llevar a cabo estos aspectos planteamos una metodología de trabajo colaborativo donde la actividad del estudiante se concreta no sólo individualmente sino en la interacción con sus pares y en la actividad conjunta con el docente.

4.1.7 La enseñanza y el aprendizaje de la educación física en el marco de las TIC. El desarrollo integral del ser humano conlleva ineludiblemente la inclusión en la formación de los jóvenes de aquellas enseñanzas que van a potenciar el desarrollo de sus conductas motrices, profundizando en el conocimiento de esa conducta como organización significativa del comportamiento humano y asumiendo actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y sus movimientos.

La escasa actividad motriz desplegada en el actual sistema de vida conduce a que cada vez adquieran mayor importancia las actividades físicas como medio de equilibrio psicofísico y de ocupación del tiempo libre. La sociedad actual plantea la necesidad de incorporar a la educación aquellos conocimientos, destrezas y capacidades relacionados con el cuerpo y su actividad motriz que contribuyen al desarrollo integral de la persona y a la mejora de su calidad de vida. Existe una demanda social de educación en el cuidado del cuerpo y de la salud, en la mejora de la imagen corporal y la forma física, así como en la utilización constructiva del ocio mediante actividades recreativas y deportivas. El área de Educación Física se orienta hacia la profundización del conocimiento de la conducta motriz y el fomento de actitudes y valores en relación con el cuerpo y contribuye al logro de los diversos fines educativos de la Educación Primaria.

La motricidad se constituye en eje básico de la acción educativa en esta área, y hay que destacar también el papel de la salud y el juego, este último fundamental en la Educación básica como recurso metodológico y como contenido en sí mismo.

La interacción en Educación Física es básica porque representa relaciones dinámicas que favorecen el desarrollo socio-afectivo y posibilitan la adquisición de actitudes de tolerancia, respeto y relación social, contribuyendo al desarrollo del espíritu crítico y a la identificación personal. En definitiva, se reconoce a la

¹¹ SANTOIANI, Flavia. Modelos teóricos y metodológicos de la enseñanza. Traducción Sergio Di Nucci, México: Siglo XXI. 2006. p. 297.

Educación Física una multiplicidad de funciones que contribuyen por ellas mismas a la consecución de los objetivos generales de la educación obligatoria y que recogen todo el conjunto de prácticas corporales y no aspectos parciales de las mismas.

La Educación Física debe huir de cualquier reduccionismo, tomando sentido como un área del currículo que tiene su propia especificidad, el cuerpo y el movimiento, pero cuya finalidad última, perfectamente armonizada con otros objetivos de carácter más amplio, es la educación integral de la persona.

Las formas más comunes de entender la Educación Física en nuestra sociedad son a través del juego y la práctica deportiva. Por ello, debemos aprovecharlos como elementos motivadores para potenciar actitudes y valores positivos. En la etapa de la Educación básica debe favorecerse el desarrollo partiendo de las habilidades básicas hacia las específicas, llegando al final de la etapa a una práctica deportiva adaptada, incluyendo los entornos y medios que nos proporciona nuestra realidad territorial, como recurso para el enriquecimiento de experiencias.

El enfoque metodológico de la Educación Física en la enseñanza básica puede hacerse desde una perspectiva lúdica, aprovechando la motivación natural de los estudiantes hacia el juego y la actividad deportiva, conduciéndola hacia la cooperación, el respeto a las reglas, el esfuerzo por superar las dificultades, la autonomía, aceptación de roles y la alegría por la tarea bien hecha.

A través de la educación física los estudiantes, exploran el mundo físico y el ambiente social, perfeccionan los conceptos, amplían y enriquecen el vocabulario, ejercitan su capacidad de atención y memoria, dan impulso a la imaginación y al pensamiento productor, mejoran su condición física y su capacidad para la aplicación funcional de destrezas y habilidades motrices en las más diversas situaciones.

4.1.8 El blog digital en el desarrollo del proyecto. Una de las definiciones más aproximadas a esta aplicación la podemos encontrar en Wikipedia («Blog», 2014). Lo define como:

“Un blog (en español, también bitácora digital, cuaderno de bitácora, ciber bitácora, ciber diario, web blog o web log) es un sitio web en el que uno o varios autores publican cronológicamente textos o artículos, apareciendo primero el más reciente, y donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. También suele ser habitual que los propios lectores participen activamente a través de los comentarios¹².

¹² El Blog. (en línea) (citado junio 29, 2015) Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

Uno de los aspectos que lo hace una herramienta educativa es su interactividad, teniendo en cuenta la facilidad de uso que tiene, ya que permite que los estudiantes y los maestros que los utilizan, acciones cognitivas importantes como la opinión, el análisis, el trabajo cooperativo, la lectura entre otros. Además, se pueden citar algunas de las características o ventajas técnicas que poseen los blog:

Acceso desde cualquier lugar. Basta con tener conexión a Internet.

Clasificación de los contenidos en categorías. Para clasificar las noticias en un blog las puede agrupar por categorías que el mismo maestro crea y así facilitar la navegación de los estudiantes que accedan.

Enlazar unos blog con otros. Los blog permiten poner una lista con blog que el maestro haya visitado periódicamente o que tengan la misma temática que el suyo y sea útil para la temática o competencia que se pretenda desarrollar.

Puede moderar los comentarios y así evitar las entradas inapropiadas u ofensivas.

Retroalimentación. Cada tema puede ser comentado y esto permite que el estudiante pueda replantearse su postura, ya que las entradas posibilitan la aportación de distintos puntos de vista.

Los estudiantes se convierten en protagonistas del aprendizaje.

Sirve como medio para materializar, en las actividades formativas, el apoyo de los recursos audiovisuales que siempre han tenido excelente acogida entre los destinatarios de las mismas.

Si un blog se usa con fines educativos o en entornos de aprendizaje se los conoce como edublog («Edublog», 2014)¹³. Pueden estar enfocados desde puntos de vista diferentes dependiendo que los usen docentes o estudiantes. Independientemente de quien lo utilice, según Valero (2007)¹⁴, el uso de los blog contribuye a la formación personal de sus usuarios por los siguientes motivos:

- Los estudiantes crean su propio conocimiento.
- La educación ya no se centra solamente en la adquisición de conocimientos, sino en la formación personal continua.
- La comunicación se ha convertido en un aspecto fundamental de la nueva enseñanza en Internet.
- Se vuelve a valorar la escritura como medio de comunicación y de conocimiento.

¹³ Ibid., p. 39

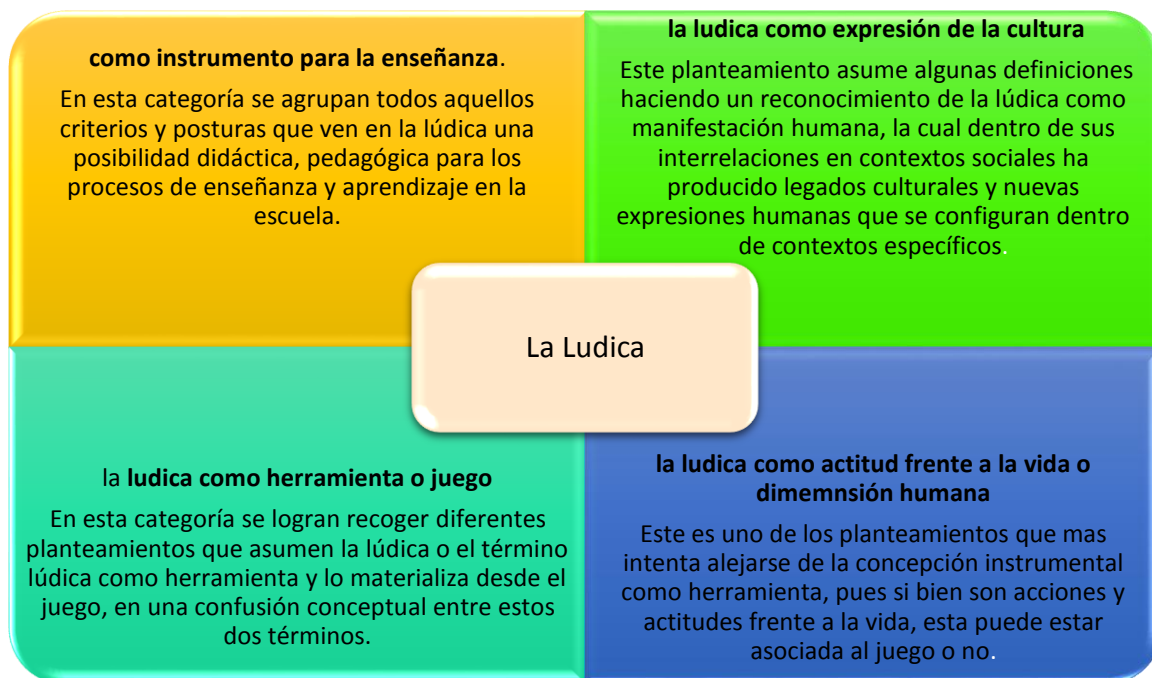
¹⁴ VALERO, Alejandro. La experiencia del blog de aula. En Revista Electrónica de Tecnología Educativa (EDUTEC) (en línea). Nº 20. 2007. (citado agosto 12, 2015) <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/softwareeducativo/451-alejandro-valero>

Para el educador puede servir como ventana de información y opinión acerca de la materia o elementos de su ámbito de trabajo. Para los estudiantes como foro de opinión y ventana para mostrar sus progresos en una determinada actividad, asignatura, etc.

En este proyecto el blog se convierte en un instrumento interactivo que permite realizar la lectura un afianzamiento de los conceptos importantes en torno a las reglas de los distintos juegos y deportes, también contribuye con el mejoramiento de los procesos de lectura, así como la implementación de los aspectos lúdicos pues en este se pueden incluir juegos y actividades que generan placer, dinamizando así los procesos de aprendizaje.

4.1.9 La lúdica en el componente pedagógico. Existen diversas concepciones sobre las “implicaciones que lo lúdico tiene para el desarrollo de los seres humanos, sin embargo las diferentes posturas del concepto se pueden agrupar en las siguientes categorías”¹⁵ (ver Gráfico 4.)

Gráfico 3. La lúdica



Fuente: autores del proyecto

Bajo esta premisa el siguiente trabajo aborda la lúdica como instrumento para la enseñanza.

¹⁵Echeverri Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Autores: Esp. Jaime Hernán Esp. José Gabriel Gómez

4.1.10 La lúdica como instrumento para la enseñanza. Los diferentes autores que hacen investigación sobre educación, proponen repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno presenta cambios veloces frente a los cuales hay que estar preparados.

Este repensar implica analizar lo que hoy se hace en la pedagogía, para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente. En este contexto se propone interiorizar los conceptos y criterios importantes de la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo

Todo Sistema Educativo, debe estar atento a las formas y técnicas nuevas de la docencia, diseñando programas para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin embargo, en muchas ocasiones se mira de soslayo la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los lineamientos establecidos.

En contrapeso a lo anterior diversos autores consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

Así, la lúdica enriquece el aprendizaje, por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es también instructivo; el estudiante, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Con lo anterior se puede afirmar que el juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Asimismo es importante anotar la lúdica atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida.

Por otro lado, siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, consientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

La ludia en su componente de los juegos desarrolla habilidades y competencias en los individuos involucrados. Los juegos en los adultos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes.

Por otro lado la lúdica la entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”, bosqueja que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento.

La Lúdica fomenta el desarrollo sicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes. El contenido de la lúdica en la escuela no lo integrarán algunas asignaturas aunque siempre se destacarán unas por encima de otras, ni métodos ni procedimientos por separado, sino una relación interdisciplinaria que abarque a todas las áreas

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollara su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual social moral y creativa; así es considerado por el equipo de investigadores.

Así pues, en este enfoque dado a la lúdica en la escuela podemos evidenciar que va dirigido hacia la parte recreativa como proceso potenciador de los diferentes procesos que debe llevar a cabo un estudiante, pero sin apartar de la lúdica la parte recreativa.

Podemos notar que la parte lúdica que se maneja en este proyecto, va enfocada al desarrollo de procesos adecuados para el estudiante a partir de espacios pedagógicos que posibiliten un proceso educativo en el cual el estudiante desarrolle un aprendizaje integral, además de tener en cuenta el desarrollo humano del sujeto.

4.1.11 La lúdica en el marco de los lineamientos curriculares.

En el marco de los lineamientos curriculares para la educación Física en Colombia la lúdica es entendida como componente de la competencia motriz se caracteriza por los aprendizajes alcanzados en el juego. Por ello, es necesario valorarla como fundamento de una educación para la vida, tanto individual como social.

La lúdica es concebida como una manera a través de la cual el sujeto puede encontrarse consigo mismo y con los demás en circunstancias de placer por una activada determinada. Así Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano que busca el equilibrio personal, es decir, el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano

Frente al juego, es entendido como una acción libre y en condiciones de incertidumbre, de tal forma que este nunca se repite igual. Esto permite que la imaginación sea la característica que lo define y por tanto demanda de los jugadores proponer acciones novedosas y coherentes para el desarrollo óptimo del mismo.

Por otro lado, los juegos de carácter motor desarrollan la imaginación de las personas, lo que no es solo útil para la solución de los problemas que se presentan en él, sino que la imaginación desarrollada puede ser proyectada como aprendizaje a otros escenarios de la vida cotidiana.

En los juegos, la creatividad se constituye en una exigencia permanente; esto permite que los jugadores no tengan formas rígidas de actuación, sino que, por el contrario, funcionen sin esquemas preconcebidos, sean competentes para moverse con libertad, de acuerdo con las circunstancias y las condiciones que el juego les vaya presentando.

Los juegos también permiten la solución de problemas sobre la marcha y exige a los jugadores ser competentes en las formas de pensamiento estratégico y presentar soluciones originales que les permitan sortear las diferentes situaciones que se dan en la dinámica del juego; este, también presenta y los obliga a los jugadores a tomar constantes decisiones y a responsabilizarse por sus consecuencias, preparándolos con vivencias y aprendizajes para hacerle frente a la vida y sus circunstancias.

Desde lo formativo, el juego contempla valores propios que se pueden proyectar a los demás escenarios de la vida cotidiana para hacer competentes a los sujetos en desarrollo. Al reconocer que la primera característica del juego es ante todo la de ser *acción libre*, lo lúdico trae como consecuencia la construcción de autonomía en lo sujetos jugadores.

De acuerdo con ello, el desarrollo de la autonomía permitirá superarlos conflictos por la vía del diálogo, la comprensión y el cumplimiento de acuerdos, y evitar así la agresión. De este modo se conduce a un espacio de armonía, respeto y conciencia normativa. Se entiende que si estos valores son desconocidos, el juego pierde su esencia.

Desde estas perspectivas se argumenta la lúdica como componente de la competencia motriz en Educación Física, con la finalidad de propiciar en los estudiantes desempeños autónomos en la toma de decisiones relacionadas con la diversidad de acciones que presenta el juego en un contexto de incertidumbre. Esta forma de comprensión de la lúdica es fundamental en los procesos formativos de los estudiantes, en la medida en que dicho aprendizaje no se limita al campo de la escolaridad, sino que se proyecta a otros eventos de la vida cotidiana.

4.3. MARCO LEGAL

El Plan Nacional de Educación Física, se fundamenta en razones legales, sociales, educativas y políticas, que justifican la necesidad de su diseño, estudio,

concertación y puesta en marcha en beneficio de la sociedad colombiana. Desde el punto de vista normativo, el Plan Nacional de Educación Física, se apoya en un amplio cuerpo de referencias contenidas en la constitución política y la legislación colombiana que proporcionan las bases de concertación, diseño, elaboración, aplicación y evaluación de programas específicos, de su implementación y de la atención a las necesidades de la comunidad.

Marco Constitucional La Constitución Política de Colombia hace referencia al deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, y por comprensión, a la educación física, en el artículo 52. Adicionalmente, el Art. 67 es contundente al establecer que el estado debe "velar por la formación moral, intelectual y física de los educandos", lo cual señala la obligatoriedad y el derecho de la educación física para los educandos.

4.1.12 Marco normativo educativo. La Ley 115 General de Educación de 1994, reconoce la educación física como uno de los fines de la educación colombiana (art. 5), de la Educación Preescolar (art. 15; Literal d), como uno de los objetivos de la Educación Básica tanto para el ciclo de primaria (art. 21; Literales h, i, j) como del Ciclo Secundario (art. 22, literal ñ); igualmente le establece los objetivos (art. 16, 20, 21 y 22), su carácter de proyecto pedagógico transversal obligatorio (art. 14), la define como área fundamental y obligatoria en general del currículo (art. 23) y de la Educación Media (art. 32).

Dicha Ley igualmente proyecta la educación física hacia segmentos poblacionales específicos como la Educación para personas con limitaciones (art. 46), las instituciones dedicadas a la educación especial (art. 47), la Educación para adultos (art. 50) y sus objetivos específicos (art. 51, literal d.), la educación para grupos étnicos (art. 55) y la educación campesina y rural (art. 64). Adicionalmente, la Ley General de Educación en su Artículo 141 determina los requisitos de infraestructura para la práctica escolar.

Así mismos son pertinentes, el decreto 1860 de 1996 -que establece las horas lúdicas y orienta la organización y evaluación del currículo- y la resolución 2343 de Junio 5 de 1997, que dicta orientaciones sobre lineamientos curriculares e indicadores de logros para las diferentes Áreas Curriculares, entre ellas la educación física.

En referencia al plan decenal de educación en sus objetivos y metas se destacan los Numerales 3, 4, 7, 8 y 9 que hacen referencia al papel del conocimiento científico, la identidad nacional en su diversidad étnica y la promoción extraescolar de la ciudad educadora con calidad.

Marco normativo del sistema nacional del deporte, la educación física, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre La Ley 181 de 1995 regula el derecho a la práctica de la educación física, el deporte, la recreación y aprovechamiento del tiempo libre y establece la implantación, el fomento, patrocinio, masificación, planificación, coordinación, ejecución, asesoramiento y práctica de la educación física (art. 1); la creación del sistema nacional de deporte, educación física y recreación (art. 2); los objetivos rectores del Estado para garantizar su práctica (art. 3); la definición de la educación física como una disciplina científica (art. 10); reitera la responsabilidad del currículo por el Ministerio de Educación Nacional (art. 11); el desarrollo de la educación física extraescolar como campo de intervención del sistema (art. 12); la investigación científica y la producción intelectual (art. 13); los programas de iniciación y formación deportiva, los festivales escolares, los centros de educación física y los juegos inter colegiados (art. 14)

Establece además en la creación del Sistema Nacional del Deporte la articulación de organismos para permitir el acceso de la comunidad al deporte, la educación física, la recreación, la educación extraescolar y el aprovechamiento del tiempo libre (art. 46); los objetivos del sistema (art. 47 y 48); la elaboración del Plan Nacional, sus objetivos, instituciones, contenidos, convocatoria, organización y plan de inversiones (art. 52, 53, 54, 55, 56 y 57).

La Educación Física como ámbito de intervención del estado a través de una política pública debe tener presentes 2 referentes: - Como componente del Sistema Educativo formal, en el que se inscribe como uno de sus fines (Art. 12 de la Ley 115) ya que la educación se desarrollará atendiendo, entre otros, al fin de: "La formación para la promoción y reservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización del tiempo libre. - Como componente del Sistema Nacional del Deporte, en el que se inscribe fundamentalmente en el campo de la educación extraescolar como factor social, asociada a los fines de salud, bienestar y condición física de la población

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Un aspecto esencial para establecer la metodología es determinar el tipo de investigación que se va a realizar, que para efectos del presente trabajo se considera que es de carácter cualitativo. La investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto.

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de persona o lo que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad.

Se guía por áreas o temas significativos de investigación, sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos, los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección y análisis de los datos¹⁶

4.1.13 El enfoque metodológico IAP como gestor de cambio de las realidades educativas. Para poder generar procesos de cambio en el sistema educativo y alcanzar los niveles de calidad que todos anhelan, se hace necesario que se conozca la realidad del contexto educativo en donde se pretende intervenir. Una forma de hacerlo es a través de la Investigación acción participativa.

La investigación acción participativa es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un contexto con el fin de lograr la transformación de dicha comunidad¹⁷

Esta metodología combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Es un proceso que combina la teoría y la praxis, y que posibilita el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la

¹⁶ SAMPIERI, Roberto (et al.). Metodología de la investigación. Ed. Mc Graw Hill. México, 2006. p. 345.

¹⁷ DURSTON John y MIRANDA Francisca. Experiencias y Metodologías de la Investigación Participativa, (en línea) CEPAL Serie Políticas Sociales No.58 (2002) (citado agosto 14, 2015) Disponible en: http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6023/S023191_es.pdf?Seque nce=1

población sobre su realidad, su empoderamiento, el refuerzo y ampliación de sus redes sociales, su movilización colectiva y su acción transformadora.

La IAP, por tanto, no rechaza el papel del especialista pero sí plantea el para qué y el para quién de la investigación como primer problema a resolver. En una IAP se habla de objetivar la realidad en una dinámica de investigación que surge y se desarrolla como proceso en la complementariedad permanente de distintos saberes –el saber técnico, el saber cotidiano–.

En este sentido, se puede referir a una construcción dialéctica del saber que parte de considerar al objeto a investigar como sujeto (protagonista de la investigación) y a la finalidad de la investigación como transformación social. Este tipo de construcción, enmarcada en un proceso de investigación colectivo, genera como síntesis dinámica un nuevo conocimiento científico sobre una situación problemática determinada.

Una realidad social no sólo es imposible de captar desde una objetividad pura, sino que el proceso de aprehensión de la misma se desarrollará en una u otra dirección en función de la práctica social. Sujeto, objeto y acción son parte del mismo proceso.

El proceso de IAP no culmina con la producción de conocimientos, sino que pretende actuar frente a las realidades sociales, considerando para su transformación la voz de los actores. La IAP se realiza con una óptica desde dentro y desde abajo: desde dentro de la comunidad estudiada; desde abajo, pues lleva a la participación incluso a quienes no han podido estudiar.

La participación en la IAP implica hacer realidad el derecho de todos a ser sujetos de historia, o sea sujetos de los procesos específicos que cada grupo va llevando adelante.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población con la que se trabajó fueron los estudiantes del grado séptimo entre los 12 y los 13 años de edad de la institución Educativa Técnica Comercial. En ese grado existen cinco grupos; sin embargo, la muestra seleccionada fue el grado 7-3 con 40 estudiantes en su mayoría de estrato socio económico II.

5.3. INSTRUMENTOS

Se consideró esencial definir las técnicas a emplearse en la recolección de la información, al igual que las fuentes en las que puede adquirir tal información, bajo esta premisa se establecen los siguientes instrumentos.

4.1.14 Instrumentos de diagnóstico. La encuesta. La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas¹⁸

Al respecto, Mayntz et al., (1976:133) citados por Díaz de Rada (2001:13), describen a la encuesta como la búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados. Para ello, las preguntas de la encuesta mostraron una serie de preguntas o ítems respecto a una o más variables a medir. En el marco de este proyecto se plantearon dos encuestas: la primera, inicial de diagnóstico; y la segunda, de evaluación del blog¹⁹.

La encuesta de diagnóstico comprendió variables como la caracterización del grupo según su sexo, edad, origen, estrato socio económico, acceso a dispositivos e internet, tiempo que se pasa en la WEB.

La siguiente variable está referida al conocimiento que los estudiantes tienen en la WEB y su destreza para el reconocimiento y manejo de los diferentes sitios, páginas y navegadores.

Otra variable es sobre el conocimiento y la percepción que los estudiantes tienen sobre el uso de las TIC y su opinión sobre incluirlas como herramienta didáctica en el área de educación física. (Ver anexo A)

La encuesta evaluativa estará orientada a la evaluación del blog una vez sea implementado por los estudiantes y maestros para analizar su efectividad en el proceso de aprendizaje comprende variables como: nivel de satisfacción con el diseño del blog, nivel de satisfacción con los programas y actividades presentados en mismo y lo aprendido en el blog (ver anexo B)

5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

¹⁸ GRASSO, Livio. Encuestas elementos para su diseño y análisis. Argentina: Encuentro Grupo Editor, 2006. p. 13.

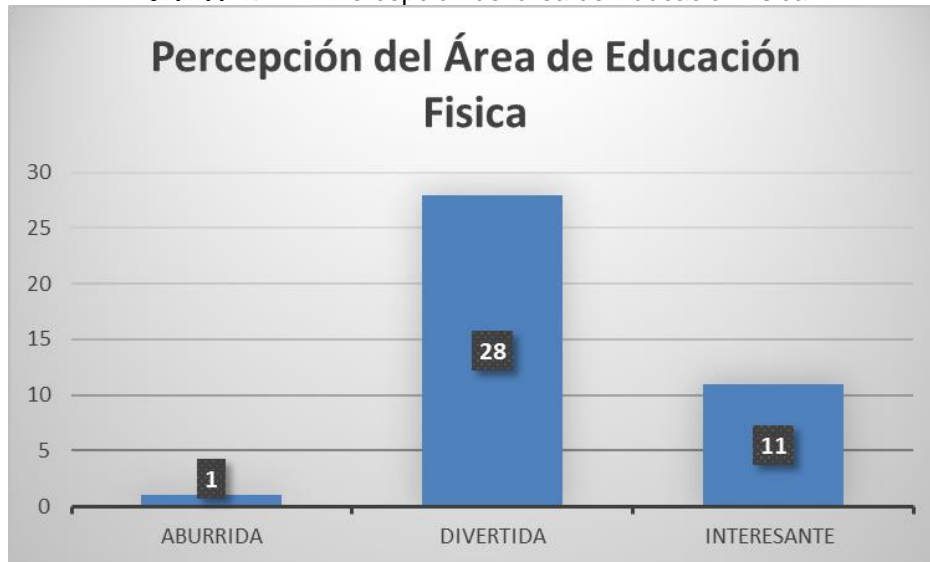
¹⁹ DÍAZ DE RADA, Vidal. Estudio de las incidencias en la investigación mediante encuesta. (recurso en línea) Madrid, (2008) Centro de Investigaciones Sociológicas, colección Monografías, N° 251 (citado agosto 14, 2015) Disponible en: http://www.unavarra.es/personal/vidaldiaz/pdf/introduccionincidencias_08.pdf

Pregunta 1.

Tabla 1 Pregunta No 1. La clase de educación física le parece.

1. Las clase de educación física te parecen:		
a. aburridas	b. divertidas	c. interesante
1	28	11

Gráfico 4. Percepción del área de Educación física



Fuente: Autores del proyecto

Interpretación. Esta pregunta se diseñó con el fin de conocer la percepción que los estudiantes tenían sobre el área de Educación Física, buscando la relevancia del componente lúdico para los niños. En el resultado se puede identificar que los niños, en un 70% (28 niños y niñas) encuentran el área divertida en su gran mayoría, con lo anterior se puede inferir el fuerte componente lúdico que tiene el área y su impacto positivo en los estudiantes. Por otro lado, once de los niños ven la clase interesante, lo que permite inferir que los deportes y el acondicionamiento físico atrae de manera sustancial a los estudiantes.

Pregunta 2

Tabla 2. Pregunta No 2 ¿Desde dónde se conecta a Internet?

2. ¿desde dónde te conecta en el INTERNET?				
a. casa	b. café internet	c. colegio	d. casa de amigos	e. celular
21	2	1	0	16

Gráfico 5. Lugar Donde Accede A Internet



Fuente: Autores del proyecto

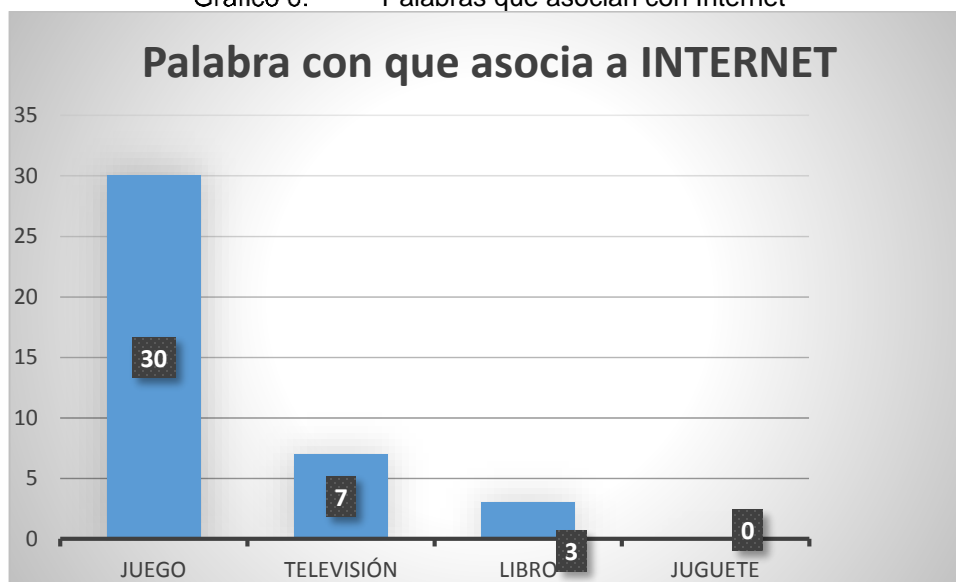
Interpretación. Esta pregunta se realizó con el fin de diagnóstica el lugar desde donde el estudiante puede acceder su conexión a internet; lo anterior con el fin de establecer los espacios de conectividad del estudiante en su tiempo libre, fuera del horario de clase, para saber desde dónde los estudiantes podría acceder al blog, para la realización de las actividades planteadas en el mismo. En las respuesta se pudo establecer que 37 de los estudiantes cuenta con conectividad a internet en su casa, tan solo 3 estudiantes, deben salir de la misma para acceder a este servicio; por ende se debe buscar una solución desde la institución para ellos.

Pregunta 3.

Tabla 3. Pregunta No 3. Palabra que se asocia con Internet.

3. ¿con cuál de estas palabras relacionas más el INTERNET?			
a.) Juego	b.) televisión	c.) libro	d.) juguete
30	7	3	0

Gráfico 6. Palabras que asocian con Internet



Fuente: Autores del Proyecto

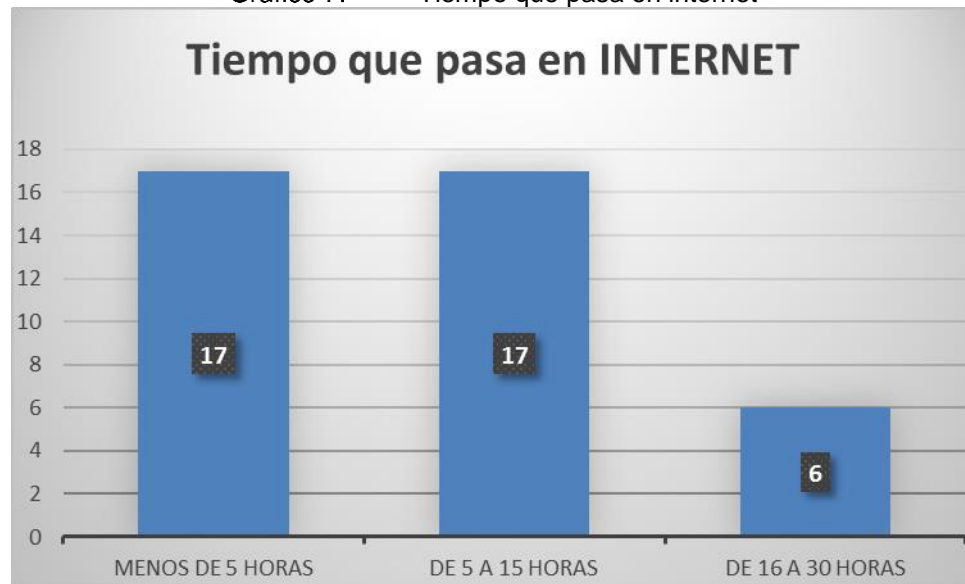
Interpretación: esta pregunta se realizó con el fin de conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre la concepción del uso que se le puede dar a INTERNET e inferir el uso que ellos le dan. Se puede entonces determinar que un 93%; 37 de los estudiantes encuentran a internet asociado con el juego y la diversión, dejando de lado en carácter de instrumento que permite el flujo de información, resulta entonces importante ir cambiando esta concepción en los estudiantes. Sólo 3 estudiantes comprenden el valor que tiene el internet para el aprendizaje al asociarlo con un libro. Ningún niño lo asume como un juguete de lo que se puede inferir que comprender el carácter de artefacto de este elemento.

Pregunta 4.

Tabla 4. Pregunta No 4 tiempos que se pasa en INTERNET

4. ¿cuánto tiempo te conectas a INTERNET en la semana?		
a.) Menos de 5 horas	b.) de 5 a 15 horas	c.) de 16 a 30 horas
17	17	6

Gráfico 7. Tiempo que pasa en internet



Fuente: Autores del proyecto

Interpretación: esta pregunta se realiza con el fin de establecer el tiempo que los estudiantes permanecen usando la INTERNET durante la semana. La respuesta pone en evidencia que los estudiantes en un 85%; 24 de ellos, pasan mínimo una hora diaria usando el INTERNET; si asociamos esta pregunta con la anterior nos daremos cuenta que dicho tiempo probablemente será para jugar.

Pregunta 5.

Tabla 5 Pregunta No 5 Asuntos que han dejado de atender por estar en Internet

5. ¿qué actividades del mundo real has disminuido por usar internet?			
a.) Hacer deporte	b.) estudiar	c.) ver televisión	d.) compartir con la familia
20	8	8	4

Fuente: Autores del proyecto

Grafica 8. Asunto que ha dejado de atender por estar en Internet



Fuente: Autores del proyecto

Interpretación: esta pregunta se realiza con el fin de que el estudiante establezca las actividades de podría hacer y que hoy no hace por invertir el tiempo en el INTERNET. Los estudiantes consideran en un 50%; 20 de ellos, que han dejado de hacer deporte por pasar tiempo en el INTERNET, las actividades relacionadas con el estudio también se han visto perjudicadas.

Pregunta 6.

Tabla 6 Pregunta No 6 Principal actividad que realiza en INTERNET

6. ¿qué actividades realizas en internet?			
a.) Correo	b.) Chat	c.) investigación en la escuela	d.) redes sociales
1	3	3	33

Fuente: Autores del proyecto

Grafico 9 Principal actividad que realiza en internet



Fuente: Autores del proyecto

Interpretación: esta pregunta se hace con el fin de identificar de manera directa la actividad que más realiza en INTERNET. Los resultados ponen de relieve que un 92%; 37 encuestados, permanece en internet en las redes sociales, en el chat y otras actividades de conexión comunicativa, de lo cual se puede inferir que desde la escuela no se ha podido generar una cultura para que los estudiantes entren las los blog y páginas que generan conocimiento y se apropien del mismos, convirtiendo a esta potente herramienta en un distractor en vez de un aliado para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 7.

Tabla 7 Pregunta No 7 Tiene ordenador

. ¿Tienes computadora en casa?	
Si	No
26	14

Fuente: Autores del proyecto

Grafico 10 Tiene ordenador



Fuente: Autoría propia

Interpretación: esta pregunta se realiza para saber directamente si el estudiante cuenta con un ordenador ya que estos permiten abrir los distintos programas que otros dispositivos no pueden, sabiendo esto se pedirá a la institución que adapte algunos ordenadores para que los estudiantes que no cuentan con el mismo puedan hacer las actividades. Un 65%; 26 de los estudiantes cuenta con ordenadores por lo tanto se hace necesario adaptar mínimo 10 computadores que estén disponibles después de la jornada escolar para que los estudiantes puedan acceder a realizar las actividades.

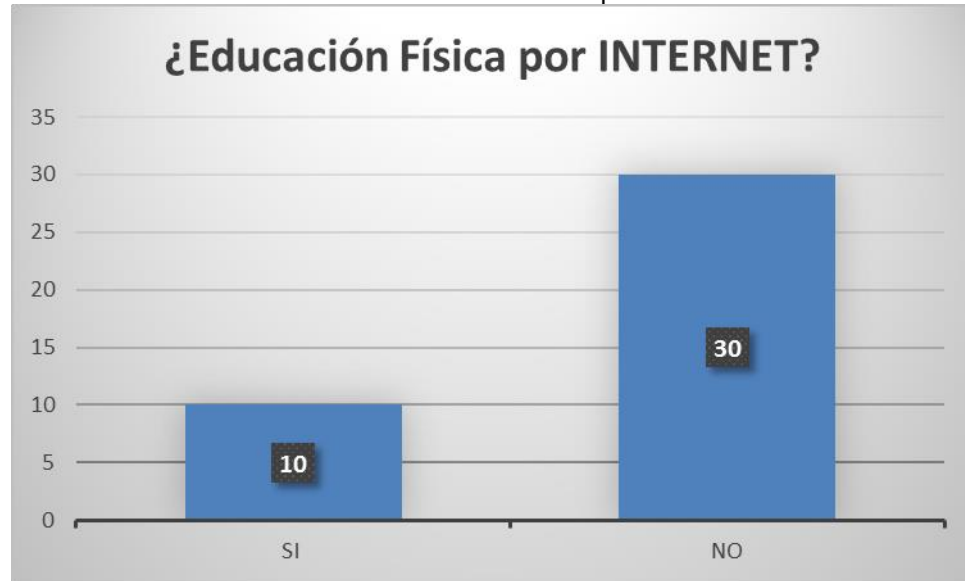
Pregunta 8.

Tabla 8 Pregunta No 8 Es factible enseñar educación física por internet.

7. ¿consideras que es posible hacer clases de educación física a través del internet?	
Si	No
10	30

Fuente: Autores del proyecto

Grafico 11 Educación física por Internet



Fuente: Autoría propia

Interpretación: esta pregunta se realiza con el fin de indagar como perciben los estudiantes la relación del internet con el área de educación física. La mayoría de los estudiantes no ve viable la relación entre internet y educación física se espera cambiar esta percepción al finalizar el proyecto.

5.4. DIAGNÓSTICO

La encuesta permite afirmar que la percepción que tienen los estudiantes encuestados sobre el área de educación física, numéricamente se puede expresar así: 28 encontraron las clases divertidas, once las tiene como interesantes y tan solo uno la denota como aburrida.

Estos resultados pueden presentarse por el enfoque lúdico del área, el cual, por norma es un componente significativo y constitutivo de la misma. Por otro lado; en el diseño curricular para el área de Educación Física de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM se favorecen los juegos tradicionales así como la ejercitación desde lo lúdico.

Frente al uso de la INTERNET se pueden hacer las siguientes afirmaciones; 21 de los 40 encuestados tienen conexión en casa, 16 cuentan con dispositivos como celulares o tablas, solamente tres estudiantes no cuentan con esta conexión, para los cuales se diseñaran planes y horarios para que puedan acceder a los equipos de la Institución Educativa. Los datos anteriores permiten inferir que los estudiantes en su mayoría tienen los conocimientos mínimos para realizar actividades de navegación en este medio.

Es importante anotar que el INTERNET tiene grandes potencialidades en lo relacionado con el manejo y la difusión de la información, sin embargo, 31 de los encuestados lo asocian como un elemento para el juego y solo tres lo relacionan con libro para el aprendizaje los demás lo relacionan con un televisor; es decir, como un medio de entretenimiento.

También se pudo inferir que los estudiantes permanecen en su mayoría un tiempo Mayor a 15 horas semanales usando la INTERNET; los estudiantes admitieron que esta actividad interrumpe la realización de tareas y trabajos, el ejercitarse y el compartir con sus familias en el tiempo libre, poniendo de relieve que estos inventos tecnológicos se constituyen en un obstáculo para los procesos de aprendizaje ya que se han convertido en distractores. Así mismo, los estudiantes usan estos recursos como medios de comunicación en las redes sociales, principalmente, lo que impide el desarrollo de procesos más complejos de aprendizaje, perdiéndose así el potencial de estos artefactos para el desarrollo de habilidades mentales y corporales como la búsqueda de información, el análisis de la misma y su posterior uso en beneficio del desarrollo físico e intelectual.

Por otro lado, en su gran mayoría los estudiantes consideran que no es posible que la Educación Física se pueda apoyar en la INTERNET para el desarrollo de las clases. Esto puede ser porque no se ha promovido la visita a blogs y páginas relacionadas con el tema de educación física y cuando se colocan trabajos de consulta, solo se hace énfasis en la recolección de información y no en el desarrollo de otras actividades que también sirven para aprender pero que tienen un carácter lúdico.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO

Educación física: teoría y lúdica

6.2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La propuesta que se presenta a continuación tuvo como propósito identificar las posibilidades que brindan las TIC, como instrumento para implementar estrategias didácticas de carácter lúdico en el área de la Educación Física en la institución educativa técnica comercial LITECOM.

Articular el área de Educación Física escolar con Tecnologías de la Información y la Comunicación puede suponer, de entrada, ciertas contradicciones, sobre todo, si se tiene en cuenta que su razón de ser va orientada al desarrollo motor de los escolares, y a través de éste, al desarrollo de todas y cada una de las dimensiones de la persona. Sin embargo, con el creciente uso de las TIC, es importante que en el campo educativo se realicen propuestas didácticas que permitan no solo fomentar un uso adecuado de las TIC, sino también un mejor aprovechamiento del tiempo libre, enfatizado en el disfrute; en la lúdica.

Así, se debe tener en cuenta que al incorporar lo lúdico se pone de relieve la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales de forma combinada; involucrando las dimensiones afectivas y emocionales de los estudiantes generando alegría y satisfacción. De este modo, se involucran también, la animación, la concentración y pedagogía activa integrando la sorpresa, la contemplación, la incertidumbre y la distracción²⁰.

Bajo esta premisa, se propone la creación de un blog, creado desde Gmail que es un servicio de correo electrónico creado por Google, un buscador o motor de búsqueda de INTERNET. El abrir cuentas con este buscador da acceso a diferentes servicios como el almacenamiento en driver, cuentas en youtube y la creación de blogs entre otros.

²⁰MARTÍNEZ González, Lourdes del Carmen. Lúdica como estrategia didáctica. En Revista académica electrónica (en línea) N° 11 (2008) (citado agosto 18, 2015) Disponible en: <http://genesis.uag.mx/es/cholarum/vol11/ludica.html>

El blog tiene como temática específica el juego de pelota voleibol, ya que se constituye en uno de los temas que están proyectados para el grado 7° en el plan de área de Educación Física de la institución Educativa Técnica Comercial LITECOM. La propuesta contiene cuatro talleres planteados para abordar la temática sobre la historia, normas y deportistas representativos del juego. El blog se denomina “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando”

La estructura de los talleres plantea cuatro momentos para el estudiante que caracterizamos a continuación:

Momento 1: aspectos generales del taller; título, objetivos, indicadores de desempeño y reconocimiento de los saberes previos.

Momento 2: aplicación de ejercicios de gimnasia cerebral. En este aparte se consideró de vital importancia la promoción de la gimnasia cerebral dado que diferentes investigaciones dan fe de las bondades que tiene esta para los procesos de aprendizaje en cualquier ambiente.

Es importante anotar que la Gimnasia cerebral, como concepto, se usa para indicar que con determinados movimientos del cuerpo, se estimula el cerebro, y según la neurociencia entrega elementos óptimos para el desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y creativas del estudiantado; acelerando el aprendizaje, la memoria, la concentración, la creatividad y mejoran las actividades motrices y académicas; además estos ejercicios o actividades son efectivos para desarrollar destrezas concretas de coordinación y pensamiento. A todo lo anterior se puede agregar el potencial lúdico de la gimnasia cerebral.²¹ En este sentido se encontraran imagines, ejercicios corporales, acertijos, lectura con números, entre otras actividades. También se colocan algunas páginas con video juegos que promueven el desarrollo de los dos hemisferios del cerebro.

Para esta parte se toma un gif (imagen en movimiento) de un cerebro ejercitándose creado en la página canal gif de España²² el cual se le ha llamado “Cerebrin”. Quien cuenta el tipo de ejercicio que se realizará y sus beneficios para el desarrollo cerebral y corporal. (Ver imagen 2)

Momento 3: conceptualización. En el cual se realiza las actividades que permitirán el refuerzo de los contenidos desarrollados durante las clases sobre el tema del voleibol. Para este momento se creó un personaje llamado “Vóley”, que es una

²¹ ORELLANA Peralta, Diana Cecilia. Estudio de la gimnasia cerebral en niños de preescolar. Cuenca Ecuador, 2010. Trabajo de grado, (licenciada en psicología en la especialidad de educación temprana) (citado agosto 19, 2015) Universidad de Cuenca. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2183/1/tps687.pdf>

²² GIFS animados (en línea) (citado agosto 10, 2015) Disponible en: <http://www.canalgif.net/Gifs-animados/Medicina/Cerebros.asp?Page=7>

pelota de voleibol muy alegre con ganas de enseñar. En este punto se encontraran mapas mentales, videos ilustrativos del tema, gifs sobre las posiciones para jugar voleibol, imágenes, lecturas, entre otros, que permitirán el repaso de los conceptos relacionados con el tema del voleibol. (Ver Imagen 3)

Momento 4: afianzamiento. En este momento los estudiantes realizaran juegos y actividades didácticas que le permitirán afianzar lo aprendido. Esta actividad será presentada por otro personaje creado llamado “mallita” con este personaje los estudiantes serán informados de actividades como crucigramas, sopas de letras, juegos de palabras, juegos de asociación, preguntas tipo quién quiere ser millonario, entre otras. (Ver imagen 4)

Imagen 2 Cerebrin

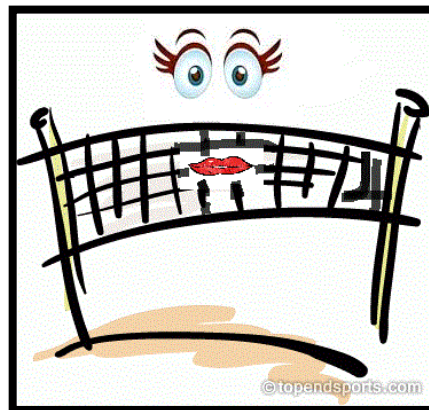


Imagen 3 Voley



Fuente: <http://www.canalgif.net/Gifs-animados/Medicina/Cerebros.asp?Page=7> / <http://www.gifsanimados.org/img-pelota-imagen-animada-0038-88198.htm#linkit>

Imagen 4. Mallita



Fuente: <http://vector-magz.com/sports/volleyball-clipart-item-4/>

6.3. JUSTIFICACIÓN

Entre los resultados de la encuesta, las preguntas relacionadas con el uso tiempo libre de los estudiantes, pusieron en evidencia que los estudiantes pasan gran parte de este, en la INTERNET, pero en actividades que tienen que ver con las redes sociales y el chat, es importante que el 50% de los encuestados afirmaron haber dejado de hacer deporte por pasar tiempo el “chateando”.

Bajo esta afirmación es importante que los estudiantes puedan encontrar formas de entretenerse que además de generarles placer y/o diversión, les permitan avanzar en su proceso de formación de conceptos y el desarrollo de habilidades de pensamiento más complejas, aunado al desarrollo de competencias.

Así mismo, es un propósito fundamental de la Educación Física que los estudiantes desarrollen unos hábitos saludables relacionados con el ejercitar del cuerpo y la práctica de un deporte y ante la imposibilidad de tener más horas a los estudiantes con un maestro del área, se pueden aprovechar las posibilidades que brinda la INTERNET y la subsecuente virtualización.

Para que esto se pueda hacer posible el Docente de Educación Física, debe diseñar este tipo de propuestas didácticas, así la creación de este tipo del blog se convierten en un medio de formación para facilitar a los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades, conocimientos y actitudes en relación con su potencial bio - psicológico.

A partir de las actividades planteadas en el blog “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando” se puede despertar y reconocer en la comunidad educativa Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM, las potencialidades y desarrollo de los estudiantes de la misma; a través de la cultura, la recreación y el deporte.

Otro aspecto de importante del blog es que permitirá que los estudiantes comprendan las posibilidades que brinda la INTERNET para el aprendizaje de la Educación física, ya que en la encuesta 30 de ellos consideraban improbable la realización de actividades de aprendizaje del área a través de este medio.

Reafirmando que la Educación Física y el deporte, hace parte integral de la educación permanente, y lo que se enseñe en el aula se convierte en instrumentos esenciales para mejorar la calidad de vida, la salud y el bienestar de todas las personas, independientemente de factores como las capacidades o discapacidades, el sexo, la edad, o la religión. En ese sentido, el vóleibol, es uno de los deportes que colabora con desarrollo de una mejor calidad de vida a través de la promoción de la salud; también como actividad de rehabilitación diversa. El voleibol también permite lograr el desarrollo de capacidades y habilidades motrices

que serán utilizados por los adolescentes y jóvenes en su tiempo libre y en cualquier situación de la vida cotidiana.

En la práctica del vóleybol escolar se debe iniciar con los juegos de iniciación pre deportivo, para luego desarrollar los fundamentos básicos técnicos como son: el voleo, la recepción, el saque, el mate, el bloqueo y finalmente desarrollar trabajos de sistemas y tácticas de entrenamiento. No debemos olvidar que estos gestos técnicos van acompañados de la práctica de valores y actitudes, así fortalecer la autoestima, el liderazgo y la honestidad. Es por tanto importante el papel relevante que juega el centro escolar en la participación de actividades deportivas sean o no de competición, siendo éstos los responsables en la vertiente formativa, de posibilitar la práctica deportiva de todos los escolares pertenecientes a su centro de enseñanza.

Entre el deporte de competición y el recreativo, se encuentra el deporte educativo, que constituye una formación continua a través del movimiento. Este modo de deporte postula la búsqueda de unas metas más educativas y pedagógicas aplicadas al deporte iniciación, donde la motricidad sea el común denominador y el niño el protagonista del proceso educativo.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Realizar un blog digital para apoyar el área de Educación Física, Recreación y Deporte.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Planear las actividades de Educación Física, Recreación y Deporte que realizaran los estudiantes en la práctica y en el blog digital
- Crear el blog digital para el área de Educación Física, Recreación y Deporte
- Diseñar una encuesta que permita evaluar el impacto del blog educativo en el área de Educación Física, Recreación y Deporte en el colegio LITECOM.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Tabla 9 Estrategias y Actividades

Objetivo General		
<p>Implementar estrategias apoyadas en las TIC que faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje de la parte teórica del área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca.</p>		
Objetivos específicos	Estrategias	Actividades
<p>Indagar por la percepción que tienen los estudiantes del grado séptimo del área de Educación Física, Recreación y Deporte y por el uso que hacen de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación – TIC.</p>	<p>Reunión en mesa redonda para contarles a los estudiantes sobre el proyecto y la importancia de los aportes que todos los que participan pueden hacer al mismo. Explicación de las características de encuesta, la intención y la finalidad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunión de docentes 2. Conversatorio con los estudiantes. 3. Aplicación de encuesta a los estudiantes de los grados séptimos para indagar por la percepción que tienen los estudiantes de la Educación Física, Recreación y Deporte y por el uso que hacen de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación – TIC.
<p>Diseñar las actividades que se realizaran en el blog digital que permitan el fortalecimiento de la teoría versus la práctica en las clases de educación física con los estudiantes del grado séptimo.</p>	<p>Selección de programas favorables para la realización del material didáctico que se publicará en el blog. Cualificación sobre los programas que permitirán la creación de las actividades didácticas. Selección de los materiales, temas y contenidos, con la estrategia de lluvia de ideas y el diseño de trama de contenidos.</p>	<p>Elaboración de lista de programas con sus características y técnicas para el dominio por parte de los docentes.</p> <p>Taller teórico practico sobre el manejo de programas tales como jclik, kodu, toodon, entre otros.</p> <p>Reunión para la selección de las temáticas y materiales.</p>
<p>Diseñar el blog digital para fortalecer los procesos pedagógicos del área de educación física, recreación y deporte con</p>	<p>Reunión con el equipo de investigadores y creación del blog para establecer la mejor manera de organización del orden y secuencia lógica del blog.</p>	<p>Diseño de las actividades.</p> <p>Diseño del blog</p>

<p>los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca</p>	<p>Taller práctico de elaboración de actividades lúdicas de aprendizaje con programas de computadora con el Licenciado Jesús Antonio Molano, Docente del área de Tecnología de la Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM para los docentes investigadores.</p>	
<p>Evaluar el impacto del proyecto en el área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca.</p>	<p>Se aplicará una encuesta a los estudiantes y docentes seis meses después de haber iniciado las actividades en el blog, lo que permitirá conocer la percepción de los estudiantes sobre la calidad pedagógica del Blog “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando”</p>	<p>Encuesta sobre la aceptación de las características del blog y valoración del componente lúdico.</p> <p>Aplicación de encuesta para evaluar el impacto del proyecto en el desarrollo de las estrategias didácticas del área de Educación Física.</p>

Fuente: Autoría propia

6.6. CONTENIDOS

El blog se constituye de cinco entradas en las que se encuentran las actividades organizadas a manera de talleres didácticos de educación física sobre el deporte de pelota voleibol. A continuación se presentan los talleres que se constituyen en los contenidos del blog “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando”

Entrada No 1: En esta entrada se establecen los aspectos generales del blog que se encuentran así en la misma: “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando”
 Docentes: Balanta Rodríguez Orfilia, Rengifo Ortiz Julián, Rojas Ramírez Néstor Raúl, Dirigido a los estudiantes del grado 7-3, Institución Educativa Técnica Comercial LITECOM

Introducción: el blog “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando” es una propuesta didáctica que se realiza en el marco de un proyecto investigativo denominado uso de las tic en Educación Física en la Institución Educativa técnica Comercial LITECOM.

El objetivo principal del presente blog es que tú te diviertas mientras refuerzas tus conocimientos en el área de educación física y también que explores todas las posibilidades que te brinda el internet para aprender jugando.

El tema con el que aprenderemos divirtiendonos para esta ocasión es el deporte Voleibol y en el presente blog encontraras actividades que te ayudaran a afianzar lo aprendido en clase. Te acompañaran en este tema los siguientes personajes. (Ver anexo B)

6.7. PERSONAS RESPONSABLES

Los responsables del proyecto son:

Lic. Orfilia Balanta Rodríguez

Lic. Ana Rosa Peña Carabalí

Lic. Julián Rengifo Ortiz

Lic. Néstor Raúl Rojas Ramírez

6.8. BENEFICIARIOS

En la institución educativa se encuentran 7 séptimos distribuidos en la mañana y en la tarde. Los beneficiarios del proyecto son los estudiantes del El grupo 7-3 Tiene un total de 40 estudiantes entre los 12 y los 13 años principalmente. Un 83% de los estudiantes son de estrato II en la escala socio económico establecido para Colombia. También existe un 11% en estrato I proveniente de las zonas rurales y las con urbanizaciones del municipio; y, un porcentaje muy bajo del 2% en el estrato III. Un 74% de los estudiantes tiene familias nucleares compuestas y los 26% restantes son monoparentales.

6.9. RECURSOS

Los recursos humanos requeridos para este proyecto es el acompañamiento de los maestros de tecnología e informática que nos acompañaran para el dominio de los programas que se utilizaran en la estrategia. Los programas y recursos digitales utilizados para el presente proyecto fueron:

- Acrobat Reader Software diseñado para visualizar archivos con el formato PDF: Portable Document Format, <http://get.adobe.com/es/reader/>

- Java script. Javascript, es un lenguaje, utilizado para crear pequeños programas que luego son insertados en una página web. Para poder visualizar los contenidos elaborados es necesario instalar el plugin. <https://www.java.com/es/download/>
- Flash Player Es una aplicación en forma de reproductor multimedia que permite reproducir archivos SWF <http://get.adobe.com/es/flashplayer/>
- Jclic. JClic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en el lenguaje de programación Java. <http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm>
- Toondoo. Herramienta fácil de usar para crear tiras cómicas. <http://toondoo.com/>
- Blogger. Blogger es un servicio adquirido por Google en el año 2003, que permite crear y publicar blogs en línea. <https://www.blogger.com>
- Wordpress. Es un sistema de gestión de contenido CMS enfocado a la creación de blogs. <https://es.wordpress.com/>
- Freemind. Es una herramienta de software libre que permite la elaboración de mapas mentales o conceptuales. <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>
- Windows Movie Maker. Software de edición de vídeo que es parte de la suite de software Windows Essentials. <http://windows.microsoft.com/es-co/windows-live/movie-maker#t1=overview>
- Prezi. Herramienta que permite la realización de presentaciones dinámicas <http://prezi.com/>
- Photobucket. Herramienta que le permitirá compartir fotografías o hacer uso de ellas con licencia creativecommons <http://photobucket.com/>
- Audacity. Aplicación informática multiplataforma libre, que se puede usar para grabación y edición de audio <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

La siguiente evaluación se realiza desde un enfoque metodológico de investigación acción participante e incluye los procesos de Planear, Hacer, Verificar, Actuar; que es reconocido con la sigla PHVA.

Tabla 10 Evaluación y seguimiento

Fases	Acciones	Evaluación	Seguimiento
Planear	<p>1. Análisis de los criterios y elementos que se pueden implementar para el diseño de una estrategia didáctica que permita fortalecer la enseñanza de la educación física teniendo como fundamento la lúdica y utilizando como herramienta un blog.</p> <p>2. Búsqueda de información acerca de los programas, enfoques didácticos que darán norte a la estrategia.</p> <p>3. recolección y selección de información pertinente para la estrategia didáctica.</p>	Elaboración de acta, consignación en el proyecto	Realizado
		Reunión con el maestro de tecnología. Selección de los programas y blog	Realizado
		Elaboración de la propuesta consignada en el proyecto con los criterios conceptuales.	Realizado
Hacer	<p>Elaboración del proyecto partiendo del diagnóstico del problema</p> <p>Diseño y elaboración del blog</p> <p>Implementación del blog con los estudiantes</p>	Realización de encuesta a estudiantes.	Realizado
		Construcción de actividades, selección de materiales didácticos, secuenciación del material.	
		Clase con los estudiantes para dar indicaciones de ingreso al blog	
Fases	Acciones	Evaluación	Seguimiento

Verificar	Realizar análisis sobre el uso del blog por parte de los estudiantes Evaluación de la pertinencia del blog Análisis de la estrategia con los docentes	Verificar entradas, visitas y comentarios. Encuesta de satisfacción. Encuesta a maestros sobre la pertinencia del blog.	Pendiente
Actuar	Realizar los ajustes pertinentes al blog	Con los resultados de las encuestas realizar ajustes.	Pendiente

Fuente: Autoría Propia

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. CONCLUSIONES

En el desarrollo de este trabajo se pudo indagar acerca de la importancia y el valor que tienen las TIC como herramienta para la promoción de la lúdica y la enseñanza de la educación física en el campo de la educación básica secundaria.

Existen en la web variadas propuestas para el desarrollo de los temas relacionados con el área de educación Física, pero estos se ajustan a planes particulares según la autonomía de las diferentes instituciones que los diseñan, esta razón pone de relieve la necesidad de la creación de blog con las características particulares de la realidad del contexto educativo en el que se presenta.

En el proceso de consulta se pudo identificar que la estrategia apropiada era el trabajo tipo taller didáctico, en el que se establecen los parámetros generales tales como los objetivos, competencias, temáticas, actividades de identificación de conceptos, actividades de afianzamiento de conceptos, realizando crucigramas, sopas de letras, rompecabezas, actividades de selección y comparación y otras que pueden diseñarse con programas de fácil manejo y de libre adquisición.

En el proceso de indagación se pudo evidenciar que los estudiantes presentan gran interés por el área, dado el carácter lúdico de la misma, sin embargo al indagar por la implementación de actividades de afianzamiento a través del internet, 30 de los estudiantes presentaron dudas al respecto ya que miraban la INTERNET como algo estático, que imposibilitaba el desarrollo de actividades. Uno de los propósitos del trabajo era establecer el tipo de actividades que podría cambiar esta percepción.

Por otro lado, la indagación realizada por la encuesta demostró que los estudiantes pasan mínimo 5 horas a la semana en INTERNET, en algunos casos se puede afirmar que pueden pasar más de 25 horas en esta actividad, pero la mayoría de este tiempo es usado para interactuar en redes sociales. Muchos reconocieron que habían dejado de hacer deporte y de compartir con la familia, por permanecer conectado a esta.

En el diseño de las actividades se pudo identificar variedad de actividades e incluir la gimnasia cerebral como una actividad didáctica que permite no solo la ejercitación cerebral, sino también el desarrollo de habilidades para recibir mejor el conocimiento.

Un factor de mucho valor para el trabajo es la identificación y el manejo de programas como Jclick, que permiten la creación de sopas de letras, crucigramas,

rompecabezas y otras actividades que se ajustan a las particularidades de los temas desarrollados.

La evaluación del impacto del proyecto en el área de educación física, recreación y deporte en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa LITECOM de Jamundí Valle del Cauca es un proceso a largo plazo que incluirá varios momentos, trabajando primero con un grupo muestra que ingresará a blog para analizar asuntos como el acceso a los juegos, complejidad de los mismos, manejo de los procesos de navegación entre otros. Para realizar los ajuste iniciales.

Después se deben realizar las respectivas encuestas a los estudiantes sobre la satisfacción que tienen frente al blog y los aprendizajes que lograron a partir del uso del mismo.

7.2. RECOMENDACIONES

Los resultados de la investigación pusieron en evidencia la necesidad de que se implemente un enfoque lúdico en el uso de las TIC en las diferentes áreas del conocimiento, sin dejar de lado la educación física, pues la variedad de herramientas hace posible que se puedan afianzar los conocimientos de las clases en un medio que cada vez es más accesible para todos.

Dado que en la investigación se pudo poner en evidencia que los estudiantes permanecen mucho tiempo en INTERNET, utilizando las redes sociales, y que esta situación ha llevado que los estudiantes disminuyan el tiempo que dedicaban a la ejercitación o a la práctica de algún deporte, desde el área se tiene que influir para que esta herramienta que hoy es perjudicial, se convierta en un generador de prácticas saludables, a través de propuestas didácticas que insten a la realización del ejercicio corporal.

Todo lo anterior conlleva a un proceso de cualificación Docente en el cual se les capacite en el dominio y la aplicación de los diferentes recursos que existentes en la tecnología para diseñar herramientas didácticas de carácter virtual con actividades de carácter interactivo y dinámico en los procesos de enseñanza aprendizaje de la educación Física.

Las instituciones educativas deben organizar grupos de trabajo que tengan habilidades de diseño, programación, pedagogía en lo relacionado con la elaboración de blogs y páginas que respondan a las necesidades de la comunidad educativa.

8. BIBLIOGRAFÍA

BUONOCORE, D. (1980) Diccionario de Bibliotecología. 2 ed. Argentina: Marymar.

CAPLLONCHBUJOSA, M. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria: estudio sobre sus posibilidades educativas. Revista apuntes de educación física y deportes N84 2º.

CARDONA, C. (2014). La relación TIC y educación física: aproximación epistemológica y curricular para su integración en el ciclo dos de la básica primaria. Tesis. Colombia.

COIDURAS, J.L., (2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual. Apuntes. Educación física y deportes 2013, N113, 3er trimestre (julio-septiembre), España p. 37-44

COLL, C. (2004) Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. Revista electrónica sinéctica, N.25, agosto-enero, 2004, p. 1-24

COLL, C., Martí, E. (2001) La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación España. p. 623-651

DIAZ, V. (2001). Diseño y elaboración de cuestionarios para la investigación comercial. España: Editorial Esic.

GRASSO, L. (2006). Encuestas. Elementos para su diseño y análisis. España: Editorial Brujas. p.13

HERNÁNDEZ, R. (1998). Metodología de la Investigación. Editorial Mc. Graw Hill, 2da. Ed, México.

HURTADO, J. (2002). Proyecto de investigación holística. Colombia. Editorial magisterio, 2002. p. 103

JIMÉNEZ, b. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

L'ALLIER, James J.: Frame of Reference: NETg's Map to Its Products, Their Structures and Core Beliefs. – 1997.

MAYNTZ, R., KURTHOLM, P. (1988). Introducción a los métodos de la sociología empírica. Alianza Editorial.

MUÑOZ, T. (2014). Las TIC y las metodologías de los aprendizajes. <http://es.calameo.com/read/00305266569f55832f7ac> consultado 05/05/15

PERE, G. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. Revista de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L. Barcelona. p. 4 <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

SALVADOR, F. (1998): Mimbres para la construcción de una Didáctica de la Educación Especial". Enseñanza. Anuario Interuniversitario de Didáctica, Vol. 16; p. 193-212. -<http://www.efdeportes.com> • Año 7 • N° 42 la educación física.

VYGOTSKY, L.S. (1979). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona: Crítica.

ANEXOS

ANEXO A.

Encuesta diagnóstica a estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa
Técnica Comercial

Fecha:

Objetivo: Indagar por la percepción que tienen los estudiantes del grado séptimo del área de Educación Física, Recreación y Deporte y por el uso que hacen de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación – TIC.

Estimado estudiante, lea cada una de las preguntas y contéstelas con la mayor sinceridad y objetividad.

Nombre _____

Edad _____

Grado: _____

Sexo: F _____ M _____

1. Las clase de educación física te parecen

- a. aburridas
- b. divertidas
- c. interesante

Sobre el manejo de la INTERNET

2. ¿desde dónde te conecta en el INTERNET?

- a. casa
- b. café internet
- c. escuela
- d. casa de amigos
- e. celular

3. ¿con cuál de estas palabras relacionas más elINTERNET?

- a. un juego
- b. una televisión
- c. un libro
- d. un juguete

4. ¿cuánto tiempo te conectas a INTERNET en la semana?

- a. menos de 5 horas
- b. de 5 a 15 horas
- c. de 16 a 30 horas

5. ¿qué actividades del mundo real has disminuido por usar internet?

- a. hacer deporte
- b. estudiar
- d. leer periódicos
- e. ver televisión
- f. compartir en las reuniones familiares

6. ¿qué actividades realizas en internet?

- a. correo electrónico
 - b. mensajería instantánea
 - c. foros
 - e. investigación (escuela)
 - f. redes sociales.
- . ¿Tienes computadora en casa?
- a. si
 - b. no

7. consideras que es posible hacer clases de educación física a través del internet

- a. si
- b. no

¿Por qué?:

ANEXO B.

Talleres que se constituyen en los contenidos del blog “ludiquiando del voleibol nos vamos apropiando”

Entrada 1. Conocimientos del Voleibol

Imagen 4. Vóley y sus conocimientos



Soy Vóley y te acompañaré para que aprendas conmigo los principales

Imagen 5. Ejercitando con Cerebrin



Soy Cerebrin y te presentaré distintos ejercicios para calentar los motores

Imagen 6 Mallita y los juegos



Soy mallita y te colocaré distintos juegos y actividades lúdicas para que demuestres lo que has aprendido

Entrada No 2: **Taller No 1 la historia del voleibol.**

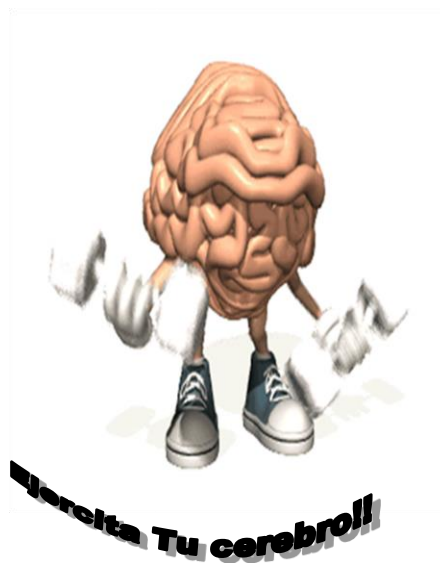
Imagen 7. Vóley taller 1



Este taller te permitirá conocer aspectos importantes de la historia del Voleibol.

Al final de este taller podrás:
Conocer y valorar los personajes y acontecimientos que dieron origen al voleibol.
Organizar la información obtenida.

Imagen 7 ejercita tu cerebro



Las actividades que realizaras a continuación te ayudaran a desarrollar la concentración y a ejercitar tu hemisferio Izquierdo del Cerebro.

Adivina Adivinador

Resuelve los siguientes acertijos

- **Siete sacos.** Enviado por Gabriel García Reyes Retana, México. Yendo yo para Amberes, me encontré que venía un hombre con siete mujeres, cada mujer con siete sacos y en cada saco siete gatos... entre hombres, mujeres, sacos y gatos... ¿cuantos íbamos para Amberes?
- **Acertijo de los ratones.** Si 5 gatos cazan 5 ratones en 5 minutos, ¿Cuántos gatos cazaran 100 ratones en 100 minutos?
- **Acertijo completa la tabla.** Enviado por Martín Askenasi. Poner un número del 1 al 8 en cada casilla de la siguiente cuadrícula sin que se toquen en ningún sentido, ni lateral, ni diagonal, con su antecesor o sucesor.
- **Acertijo send + more = Money.** Enviado por Martín Askenasi. Letras iguales, igual valor. Letras distintas, distinto valor. Cada letra vale un número de 0 a 9. La M tiene valor = 1, el resto no se

S	E	N	D	
+	M	O	R	E
-	-	-	-	-
M	O	N	E	Y

- **Acertijo la mitad de dos más dos ¿son tres?** La mitad de dos más dos ¿son tres?
- **Acertijo de las garrafas.** Tenemos una garrafa con 10 litros de agua y otra con 10 litros de vino, se echan tres litros de agua en la garrafa de vino y se mezcla, después se vuelven a echar tres litros de la mezcla en la garrafa del agua. ¿Qué habrá después del cambio, más agua en la garrafa de vino o más vino en la garrafa del agua?
- **Acertijo pregunta rápida.** ¿Serías capaz en únicamente 15 segundos responder la siguiente pregunta? ¿Qué es más grande el 36% de 67 o el 67% de 36?
- **Acertijo de la batalla.** En una extraordinaria batalla, por lo menos el 70% de los combatientes perdió un ojo; el 75% una oreja, por lo menos el 80% perdió una mano y el 85% una pierna. ¿Cuántos, por lo menos perdieron los cuatro órganos?

Visita los links de cinco páginas con juego como puzzil, tetrax y rompecabezas, que se constituyen en desafíos divertidos para ejercitar la mente de los estudiantes de manera divertida, y demuestran la existencia de páginas y juegos seguros que pueden ser utilizados para aprovechar el tiempo libre.

Imagen 8. La historia del Voley



Y ahora hablaremos de la historia del Voleibol... cuenta la historia que...

El Voleibol fue creado en 1895 por William G. Morgan, quien por entonces era director de Educación Física en el YMCA de Holihoke, en el estado de Massachussets. Morgan había establecido, desarrollado y dirigido un vasto programa de ejercicios y de clases deportivas masculinas para adultos y se dio cuenta que necesitaba un nuevo juego de competición para variar su programa. En aquel momento sólo disponía del Baloncesto y, por eso, echó mano de sus propias experiencias para crear este nuevo juego. Así nacen las primeras reglas y conceptos de este nuevo deporte bautizado inicialmente como "Mintonette". Fue el profesor Halstead quien le da el nombre de Voleibol al llamarle la atención la "batida" o la fase activa del lanzamiento. En 1947 se establecen los estatutos y reglamentos de la Federación Internacional de Voleibol. La sede de la Federación se fija en París, siendo Libaud su Presidente y confiándose su Secretaría a Lenour, quien conseguirá que se celebre el primer Campeonato de Europa de Voleibol en 1948 (Roma), además del Primer Campeonato del Mundo en Praga.

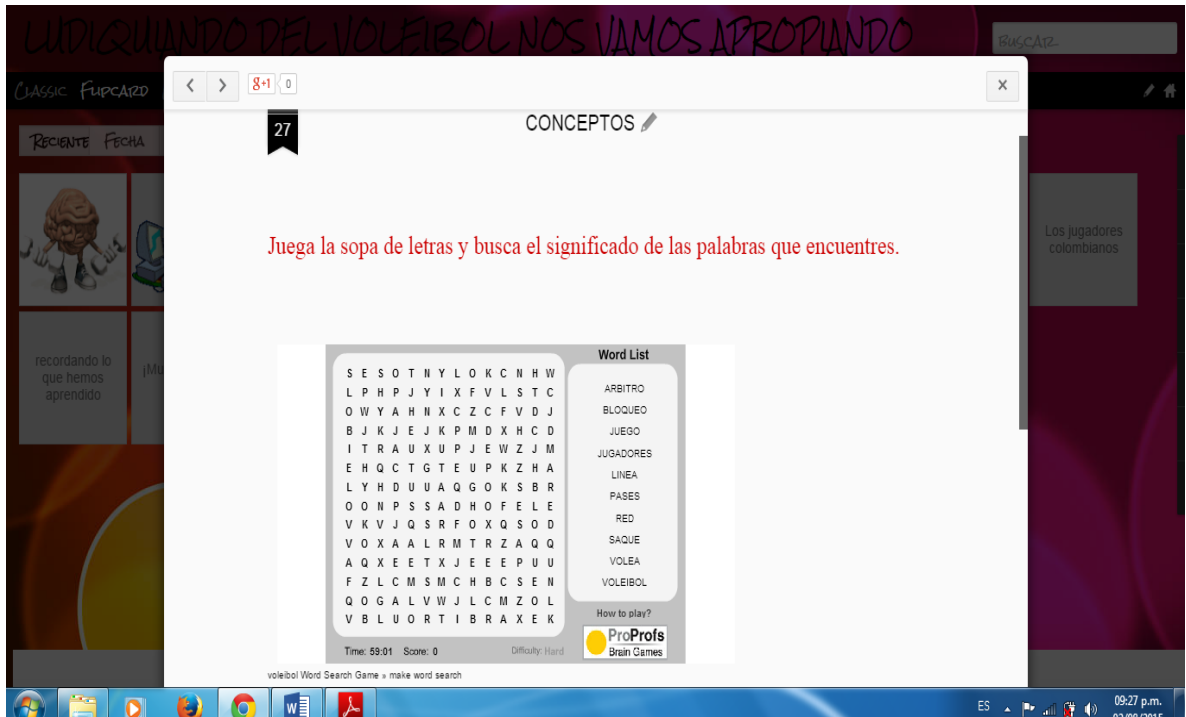
Imagen 9. Mallita desarrolla las actividades



¡Vamos a jugar!
Desarrolla las actividades
y juegos planteados y
¡pásala muy bien!

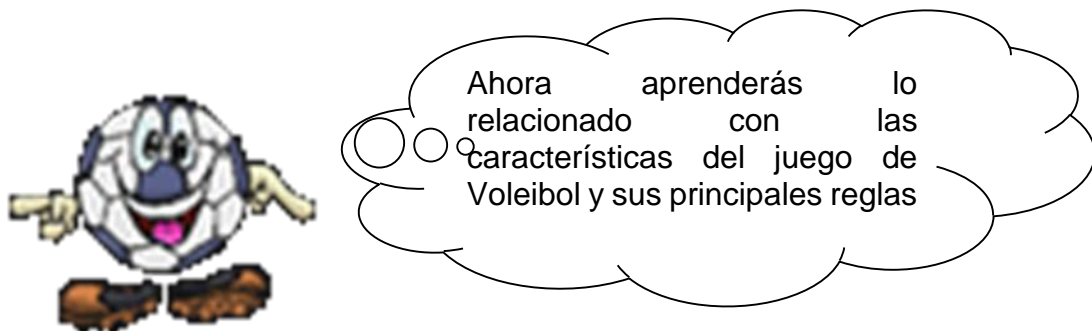
Imagen 10 Sopa de letras

Sopa de letras



Entrada No 3. Taller No 2. El voleibol y sus reglas

Imagen 11. El voleibol y sus reglas



Al final de este taller podrás:

- Reconocer las reglas para jugar Voleibol.
- Valorar las características del juego y el aporte que realiza a tu salud y a tu desarrollo integral.

Imagen 12 Ejercita tu cerebro



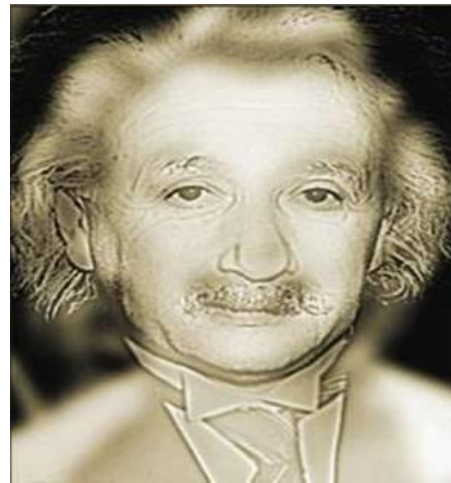
**Ejercita
Tu
Cerebro!!**

Juego de ilusión óptica. ¿Estás seguro de lo que ves? Que ves en cada imagen, por favor realiza el comentario

Imagen 13. Mira bien



Imagen 14. Concéntrate y verás.....



Fuente: <http://www.juegosdelogica.com/index.php/acertijos-matematicos-logica>

Imagen 15. El perfil



Imagen 16. El saxofonista



Fuente: <http://www.juegosdelogica.com/index.php/acertijos-matematicos-logica>

Imagen 17 Las características del voleibol



Las características del
Voleibol

El Voleibol es un juego de equipo que se juega en una cancha dividida en dos partes iguales por una red.

En cada parte se sitúa un equipo compuesto por 6 jugadores.

El objetivo es pasar el balón por encima de la red y que dé en el suelo del campo del equipo contrario. El equipo contrario tiene tres golpes para devolver el balón.

El juego se pone en marcha con el saque y la jugada dura hasta que el balón toca el suelo, va fuera, un equipo no logra devolverlo o comete falta.

En este caso, se para el juego y se repite la jugada. Cada jugada supone un punto y cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene el derecho a saque y los jugadores rotan una posición en sentido de las agujas del reloj.

Imagen 18 Las reglas del Voleibol



Reglas del Voleibol.

Unas de las 15 reglas del voleibol más importantes son:

1. El jugador tiene que evitar que el balón llegue al suelo.
2. Si el balón sale del campo cuenta como falta y saca el equipo contrario.
3. Sólo se pueden dar un máximo de tres toques por equipo.
4. Hay que ir rotando cada lugar, cada uno en el sitio de al lado.
5. Los jugadores no se pueden apoyar en la red cuando juegan con el balón.
6. Un jugador no puede dar dos toques.
7. El balón tiene que pasar por encima de la red para que cuente como punto.
8. Si un equipo marca punto saca otra vez.
9. Un jugador puede rematar a cualquier altura.
10. Si el saque no se ejecuta bien saca el equipo contrario.
11. En el primer toque del equipo se puede tocar con cualquier parte del cuerpo.
12. Los jugadores después del saque pueden ocupar la posición que quieran dentro de sus canchas.
13. Los jugadores no pueden traspasar la línea.
14. Se puede rematar en el espacio del equipo contrario.
15. Si no se hace el orden de rotación antes del saque se pierde la jugada.

Imagen 19 La cancha de Voleibol



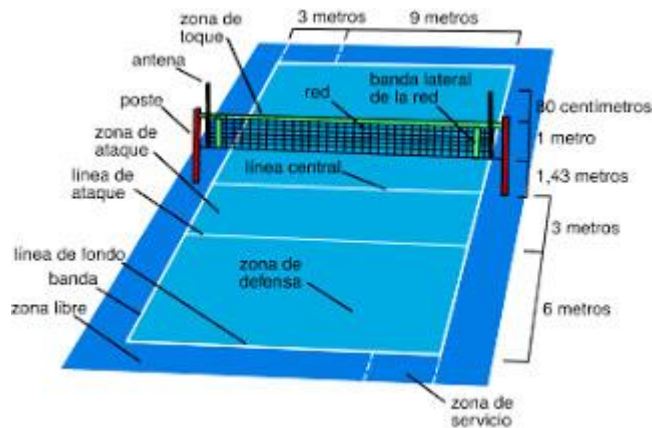
La cancha de Voleibol

- **Reglas del voleibol.** Sobre la cancha de voleibol. Se juega en un campo rectangular de 18 metros de largo por 9 metros de ancho, con una zona libre de obstáculos en todo su perímetro, de 2 metros de anchura si se juega en cancha cubierta, y de 3 metros si se juega en campo descubierto. Una red divide la cancha en dos partes iguales. Mide 9,50 metros de largo por 1 metro de ancho, y se sitúa a 2,43 metros del suelo para las competiciones masculinas, a 2,24 metros para las femeninas, y a 2,14 metros en las categorías juveniles.

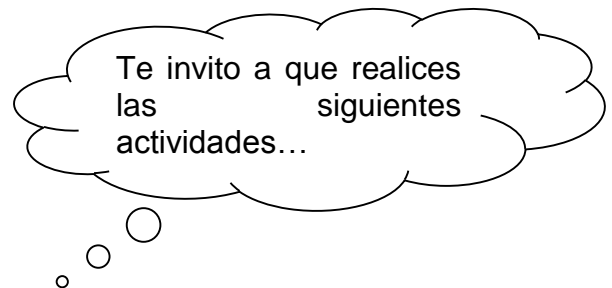
Debajo de la red, la línea central marca la divisoria entre los dos campos. A 3 metros de esta línea se traza la línea de ataque, que delimita la zona ofensiva por excelencia. A 20 centímetros detrás de la línea de fondo se sitúa el área de saque.

El balón reglamentario es de forma esférica, parecido al de baloncesto, aunque más pequeño y ligero. Debe ser de un solo color, de 21 centímetros de diámetro y de unos 270 gramos de peso

Imagen 20 La cancha



http://www.voleibolmexico.com/entrenamiento/medidas_de_la_cancha_de_voleibol



Sopa de letras

Imagen 21. Sopa de letras 2

How to play? [Me gusta](#) [Tweet](#) 0 [+1](#) 0 [embed](#)

A	Z	W	Q	A	R	B	I	T	R	O	Y	V	P
V	F	B	O	B	V	E	L	K	P	Y	R	P	V
S	O	I	H	B	L	F	K	F	J	J	P	J	D
S	Q	L	E	J	M	O	I	E	B	K	U	O	G
D	I	N	E	S	Q	K	Q	P	T	G	R	J	X
P	Q	N	M	I	F	X	F	U	A	P	E	W	G
N	T	I	Y	Q	B	X	Z	D	E	L	D	T	S
H	W	B	E	I	O	O	O	F	U	O	Z	R	A
G	F	A	W	I	G	R	L	E	V	C	M	U	Q
P	A	S	E	S	E	S	B	X	Y	T	H	U	U
I	J	B	U	S	U	B	S	B	N	I	E	Y	E
L	I	N	E	A	J	A	L	Z	A	E	L	O	V
J	S	A	X	W	R	E	D	T	J	N	I	Q	Z
V	C	K	Q	A	R	I	A	C	V	M	U	I	U

Word List

- ARBITRO
- BLOQUEO
- JUEGO
- JUGADORES
- LINEA
- PASES
- RED
- SAQUE
- VOLEA
- VOLEIBOL

Time: 59:48 Score: 0 Difficulty: Hard

ProProfs
Brain Games

Created By: Orfila

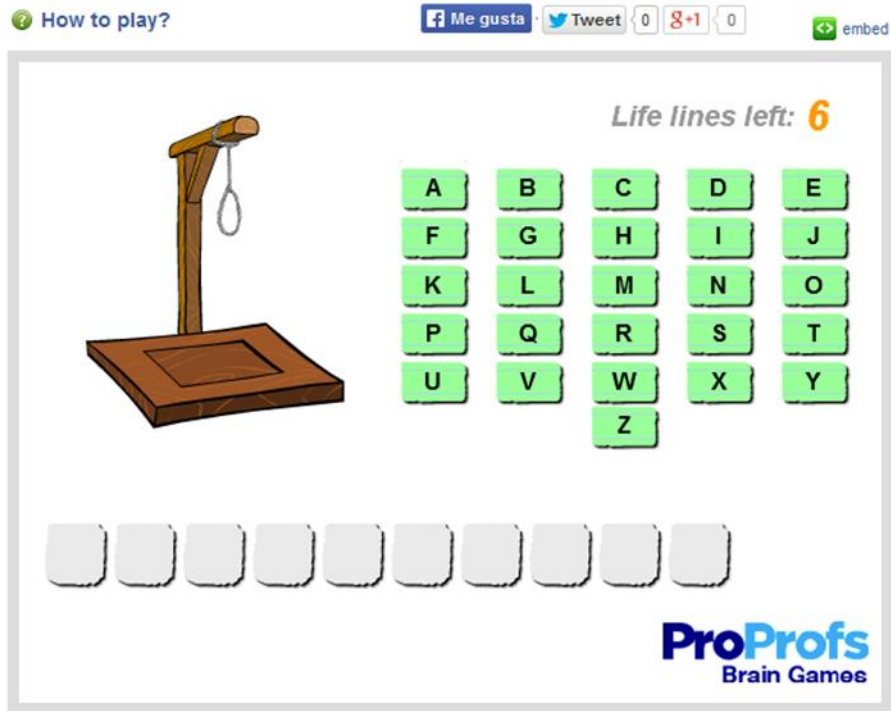
[I Like This Game](#) (Liked by 0 people)

experiencia fresca, como nueva? A propósito, ¡bienvenido de nuevo!

[Refrescar Firefox...](#)

Juega ahorcado

Imagen 22 Juega ahorcado



★ I Like This Game (Liked by 0 people)

Created By: Orfilia

xperiencia fresca, como nueva? A propósito, ¡bienvenido de nuevo!

Refrescar Firefox... x

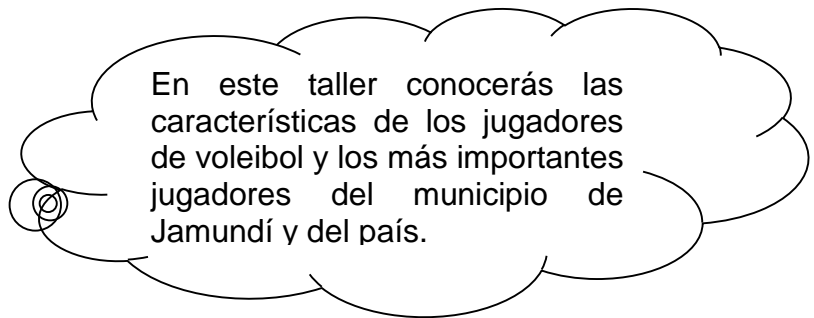
Arma el
rompecabezas

Imagen 23 Arma el rompecabezas



Entrada No 5. Taller No 4: los jugadores

Imagen 24 Los jugadores



Al final de este taller reconocerás y valorarás a los Voleibolistas colombianos. También conocerás la biografía del voleibolista jamundeño que se ha destacado a nivel internacional.

¡Ejercita Tu cerebro!



-Doble Garabateo. Dibujar con las dos manos al mismo tiempo, hacia adentro, afuera, arriba y abajo.

-Botones del cerebro. Poner una mano en el ombligo y con la otra mano dibujar 'unos botones imaginarios' en la unión de la clavícula con el esternón (como hacia el pecho), haciendo movimientos circulares en sentido del reloj.

-Bostezo energético. Poner la yema de los dedos en las mejillas, simular un bostezo y hacer presión con los dedos.

-Ocho perezoso o acostado. Dibujar imaginariamente o con lápiz y papel, un ocho grande 'acostado' (de manera horizontal: ∞). Se comienza a dibujar en el centro y se continúa hacia la izquierda, se vuelve al centro y se termina el ocho al lado derecho.

-Sombrero del pensamiento. Poner las manos en las orejas y tratar de "quitarle las arrugas" empezando desde el conducto auditivo hacia afuera.

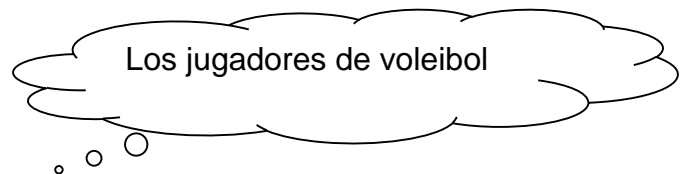
A continuación diga el color de las letras no lo que dice la palabra

Imagen 26. Di el color y el nombre

AMARILLO AZUL NARANJA
NEGRO ROJO VERDE
PURPURA AMARILLO ROJO
NARANJA VERDE NEGRO
AZUL ROJO PURPURA
VERDE AZUL NARANJA

Fuente: gimnasiacerebralactivate.blogspot.com

Imagen 27. Los jugadores del Voleibol



Sobre los jugadores. ¿Cuántos jugadores pueden integrar un equipo?

Un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores: un Entrenador, un Asistente de Entrenador, un Masajista y un Médico.

El capitán del equipo. Durante el partido el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra

jugando, el entrenador o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo, excepto el Libero, que cumpla con esa función de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán del equipo, o el set termine.

Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta en la hoja del encuentro al término del partido.

¿Cuándo un equipo gana un punto? Un equipo que gana una jugada anota un punto.

Cuando el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y el derecho a efectuar el saque, y el equipo realiza una anotación en el sentido de las agujas del reloj. Un equipo marca un punto: por contactos favorables con el balón, con el piso del campo de juego adversario, cuando el equipo oponente comete una falta y cuando el equipo oponente recibe un castigo.

La siguiente información es tomada de: Roberto R. Pendenza y Marcelo Re. "Voley"
Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos16/voley/voley .shtml#ixzz30Uu4NhGC>

Imagen 28 Los jugadores en la cancha



Fuente: Jaime Viáfara y el voleibol colombiano. Tomado de: Portada Secciones Especiales Servicio Entretenimiento 18-08-2009

La vida de la familia Viáfara Mina está ligada al deporte. Su hermano, John, es el volante recuperador del Once Caldas y Jaime es una de las figuras del campeonato Suramericano en Bogotá.

Ambos tomaron rumbos distintos. Jhon se encaminó por el fútbol y Jaime comenzó en el baloncesto y pasó rápidamente al voleibol. "Jhon es futbolista porque es más bajito, jajaja. Mide 1,92 metros y se la hacía más fácil", recuerda Jaime, quien en un mes viajará a Bélgica para seguir su carrera profesional. Se habla mucho con Jhon. Es más, dice que no es su hermano, sino su mejor amigo. Los dos viven muy pendientes de lo que pasa con Ximena Andrea, su hermana, quien es profesora en Suráfrica. "Es destino es así: nos separó a los tres. Sin embargo, vivimos en permanente contacto", dice. Hace siete años integró el combinado nacional en el suramericano de Voleibol y un empresario se fijó en él, le propuso irse a España y así comenzó a labrar su futuro en medio de bloqueos, pegadas y pases milimétricos.

Hoy, a sus 28 años, habla duro y advierte que su paso por el voleibol ibérico, de Turquía y el de Grecia le dan la posibilidad de vivir del deporte, algo impensable en Colombia, pues esta disciplina tiene un apoyo casi nulo. "No puedo decir que en Europa vivo como un futbolista o como un jugador de baloncesto, pero el sueldo alcanza para llevar una sin lujos, pero normal", dice Jaime, que dejó los estudios de educación física en Cali por irse a jugar al exterior. Durante la temporada es poco lo que puede disfrutar de los lugares turísticos, porque los entrenamientos son a mañana y tarde. "En los países en que he estado el voleibol es profesional y debes ratificar tus condiciones y lo que ganas en la cancha. Por eso las prácticas son exigentes", afirma el jugador, nacido el 12 de marzo de 1981, en Jamundí (Valle del Cauca).

Viáfara advierte que es difícil reunir la Selección Colombia para certámenes como este Suramericano, pues no hay dinero con qué sostener una concentración. La Selección de Colombia cuenta con numerosas figuras por el mundo que, de organizarse bajo una selección y un proyecto común de mediano plazo, podría meterse en la discusión sudamericana por la calidad de sus nombres. Aquí, algunos ejemplos: Jaime Viáfara (Lamia, NolikoMaaseik) puedes encontrarlos en algunos videos en los link que te presentamos a continuación:<http://www.youtube.com/watch?v=2tIOcDePV7I>. Liberman Agámez (Panathinaikos) <http://www.youtube.com/watch?v=G-wSHWMzj9M> Alex Moreno (Actual jugador de Formosa) <http://www.youtube.com/watch?v=65Lbsc6GUWQ> talento vallecaucano.

Hace nueve años, Carlos Grisales, entonces presidente de la liga de voleibol, tenía el sueño de convertir al Club Valle en el principal exportador de deportistas a clubes tradicionalmente fuertes en Europa y Norteamérica. El proceso no fue fácil, debido a que los muchachos mostraban talento y resultados a nivel interno, pero les faltaba experiencia internacional. Sin embargo, el empresario griego Kostas Margaritis

creyó en la sangre cafetera y el propósito se cumplió en el 2004, cuando salieron jugadores como Jaime Viáfara y Roberto Olarte a Grecia. Después lo harían Liberman Agámez y Sergio Gaitán, además de los antioqueños Johan Estrada y Alexander Moreno, hasta completar catorce embajadores en las canchas europeas. Grecia, Argentina, España, Chipre, Estados Unidos y Finlandia han sido los países que se han surtido del sacrificio y capacidad técnica de los voleibolistas colombianos, dispuestos a salir a flote por encima de las barreras del idioma. Liberman Agámez es uno de los deportistas de mejor presente, pues hace tres años hace parte de la plantilla del poderoso Parathinaikos de Grecia, que al igual que en el fútbol siempre pelea por estar en los puestos de vanguardia.

Igual ocurre con Jaime Viáfara, Frédirson Mosquera, Johan Estrada, Alexander Moreno, Julián Chury y Rónald Jiménez, sin mencionar a jovencitas como Kenny Moreno, Cindy Ramírez y Estanislada Cuello, que tuvieron un buen paso por Grecia.

Viáfara, Un triunfador Fue uno de los primeros jugadores que emigró y de los que ha podido sostenerse con éxito. Nacido en Jamundí hace 28 años, Jaime Viáfara es un central que ha militado desde el 2004 en los clubes A. E. Lamia de Grecia, IstambulBuyuhseir de Turquía, y G. S. Lamia de Grecia, este último su equipo actual. La crisis económica mundial también lo perjudicó, tuvo algunos problemas para el pago de su salario, pero confía en que las cosas van a mejorar. Ha estado al lado de figuras como el gaucho Marcos Milinkovic.

Imagen 29 Arma el Rompecabezas



Arma el rompecabezas

Imagen 30 Rompecabezas

How to play? Me gusta Tweet 0 +1 0 embed

Restart Solve

Score: **9532** Difficulty: **Hard**

ProProfs Brain Games

Esta actividad concluye con un crucigrama

Imagen 31 Crucigrama

crucigrama Crossword Puzzle Game How to play? Me gusta Tweet 0 +1 0 embed

ACROSS

- 3.) Implemento deportivo
- 5.) Tocar la malla
- 7.) Dirige el equipo
- 8.) Toque por fuera de la cancha

DOWN

- 1.) Sanciona las jugadas
- 2.) Toque con llema de dedos
- 4.) Prenda deporia
- 6.) Terreno de juego

29:53

ProProfs Brain Games

Es una evaluación que se realiza con un juego de palabras

Imagen 32 Juego de palabras

The screenshot shows a web-based word scramble game interface. At the top, the title is "voleibol Word Scramble Game". Below the title are social media sharing options: "How to play?", "Me gusta", "Tweet", "G+1", and "embed". The main game area displays the scrambled letters "ENIOCT" in a grid. Below the grid, there are fields for "Time" (9:54) and "Score" (0), along with "Hint" and "Check" buttons. The "ProProfs Brain Games" logo is visible on the right. Below the game area, there is a section for "I Like this Game" (0 people liked this game) and "Created By: Orfilia". A description section titled "voleibol Word Scramble Game description" contains the text "diviértete jugando". At the bottom, there is a "Share this game" section with social media icons.

ANEXO B. ENCUESTA EVALUATIVA DE LA PÁGINA

Encuesta evaluativa de la página

1. ¿Los objetivos a alcanzar están claramente definidos?

No

Si

2. ¿El contenido que se presenta es actual y válido desde el punto de vista científico?

No

Si

3. ¿El volumen de información presentado es suficiente, para el dominio correcto de los contenidos por parte del estudiante y la adquisición de los objetivos previstos para el tema?

No

Si

4. ¿Los ejercicios y actividades están en relación con los contenidos desarrollados en el programa?

No

Si

5. ¿Las estrategias metodológicas que se utilizan para el desarrollo de los contenidos son innovadoras?

No

Si

6. ¿La evaluación diseñada permite verificar el cumplimiento de los objetivos propuestos?

No

Si

7. ¿Tuvo problemas para acceder a la página?

No

Si

8. ¿Pudo abrir las páginas que están ligadas?

No

Si

9. ¿Le gusto el diseño de la página?

No

Si

10. ¿El tamaño de los textos y los gráficos permite una observación correcta?

No

Si

11. ¿La página posee menú de ayuda para los usuarios?

No

Si

ANEXO C. Presentación del blog a los estudiantes



