

**El B-Learning una Alternativa para Fortalecer el Proceso Enseñanza  
Aprendizaje en la Educación Física**

**Autores**

**José David López Rangel, Dilan Mateo Millán Beltrán**



**Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación Física  
Licenciatura en Educación Física – PC LEF  
Bogotá, D. C, 2024**

**Proyecto curricular particular para optar al título de Licenciado en Educación Física**

**Autores**

**José David López Rangel, Dilan Mateo Millán Beltrán**

**Tutora**

**Mg. Sonia Rocío Corredor Castro**

**Universidad Pedagógica Nacional**

**Facultad de Educación Física**

**Licenciatura en Educación Física – PC LEF**

**Bogotá, D. C, 2024**

## **Dedicatoria**

*A Dios por siempre estar de nuestro lado,  
a las personas que con gran alegría nos escucharon,  
a los compañeros que siempre fueron nuestros aliados,  
a los profesores por su apoyo sin esperar algo a cambio,  
y ustedes, lectores que verán algo inesperado.*

## **Agradecimientos**

*A Dios que sin su dirección no lo hubiéramos logrado,  
a nuestras familias por siempre escucharnos y cuidarnos,  
a nuestros mentores que en el camino fueron llegando  
y a esas amistades que con una sonrisa día a día nos fueron alegrando  
¡Gracias por mil!*

## Tabla de Contenido

<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>8</b>
<b>ÍNDICE DE ESQUEMAS.....</b>	<b>9</b>
<b>ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....</b>	<b>10</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS .....</b>	<b>11</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>12</b>
<b>PROPÓSITOS .....</b>	<b>13</b>
GENERAL .....	13
ESPECÍFICOS.....	13
<b>PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.....</b>	<b>14</b>
PREGUNTA PROBLEMA.....	16
PROPÓSITO FORMATIVO .....	17
<b>FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL .....</b>	<b>18</b>
MACRO CONTEXTO .....	19
<i>Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).....</i>	<i>19</i>
<i>Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC).....</i>	<i>21</i>
<i>Antecedentes Nivel Internacional.....</i>	<i>22</i>
<i>Antecedentes Nivel Nacional.....</i>	<i>23</i>
<i>Antecedentes Nivel Local.....</i>	<i>24</i>
MARCO LEGAL .....	25
<i>Constitución Política de Colombia.....</i>	<i>25</i>
<i>La Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE), 2004 .....</i>	<i>26</i>
<i>Ley 1341- 2009.....</i>	<i>27</i>
<i>Ley 1978 de 2019.....</i>	<i>28</i>
<i>Ley 115 de febrero 8 de 1994.....</i>	<i>28</i>

<i>Día Mundial del Internet, 17 mayo</i> .....	29
<i>Lineamientos de Calidad para la Verificación de las Condiciones de Calidad de los Programas Virtuales y a Distancia</i> .....	29
Panorama Nacional Respecto a las TIC. ....	30
E- Learning. ....	33
B - Learning. ....	34
<b>PERSPECTIVA EDUCATIVA</b> .....	<b>37</b>
CULTURA .....	37
<i>Cultura Elitista</i> .....	37
<i>Cultura desde la Antropología</i> .....	38
<i>Cultura Estética- Recreación</i> .....	39
RELACIÓN DE LAS ACEPCIONES DE CULTURA CON LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	40
<i>Ideal de Ser Humano</i> .....	41
TEORÍA DE DESARROLLO HUMANO DE BANDURA: APRENDIZAJE COGNITIVO SOCIAL.....	42
TENDENCIA INTEGRADORA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	43
<i>Capacidades Coordinativas</i> .....	45
MODELO PEDAGÓGICO AUTO ESTRUCTURANTE COGNITIVO .....	48
<i>Modelo Constructivista</i> .....	48
<i>Aprendizaje Significativo</i> .....	49
<i>Teoría Cognitiva</i> .....	50
<i>Modelo Didáctico y Evaluativo</i> .....	50
<i>Propuesta Pedagógica para las TIC</i> .....	51
<i>Conocimiento y Comunicación</i> .....	52
<b>DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN</b> .....	<b>53</b>
JUSTIFICACIÓN .....	53
PROPÓSITO GENERAL .....	54
PROPÓSITOS ESPECÍFICOS .....	54
PLANEACIÓN GENERAL .....	54
METODOLOGÍA.....	55

LA EVALUACIÓN .....	57
CONTENIDOS .....	59
<b>EJECUCIÓN PILOTO .....</b>	<b>62</b>
POBLACIÓN.....	62
ÁMBITO EDUCATIVO.....	62
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN.....	63
ASPECTOS EDUCATIVOS .....	63
MICRO DISEÑO .....	65
PLAN DE CLASES.....	67
<b>ANÁLISIS DE LAS EXPERIENCIAS.....</b>	<b>74</b>
UNA PROPUESTA PARA LA EDUCACIÓN FORMAL.....	74
DESCRIPCION DEL TEST DIAGNÓSTICO.....	81
INCIDENCIA DE LA PROPUESTA.....	84
CONCLUSIONES SOBRE LA PROPUESTA PARA LA EDUCACIÓN FORMAL .....	103
CONCLUSIONES TEST E INCIDENCIA EDUCATIVA.....	104
RECOMENDACIONES DE LA PROPUESTA .....	107
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>109</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>112</b>

## Índice de Tablas

Tabla 1. Macro diseño curricular .....	55
Tabla 2. Rúbrica evaluativa .....	58
Tabla 4. Cronograma de sesiones .....	67
Tabla 6. Plan de sesión.....	67

## Índice de Esquemas

Esquema 1. Propósito de la sesión.....	66
--	----

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Portada de la página web TIC-TAC .....	75
Ilustración 2. Visión de la página web TIC-TAC .....	76
Ilustración 3. Propósitos de la página TIC-TAC .....	76
Ilustración 4. Módulos temáticos .....	77
Ilustración 5. Interfaz del Tema 1 .....	78
Ilustración 6. Plan de las sesiones.....	78
Ilustración 7. Creadores de la página TIC-TAC .....	79
Ilustración 8. Agradecimientos de los participantes .....	80
Ilustración 9. Contáctanos y la ubicación de la Institución .....	80

## Índice de Gráficos

Gráfico 1. Resultado Test diagnóstico .....	82
Gráfico 2. Resultado Test Final .....	83
Gráfico 3. Primera pregunta del cuestionario Tema 1 .....	85
Gráfico 4. Segunda pregunta del cuestionario Tema 1 .....	85
Gráfico 5. Tercera pregunta del cuestionario Tema 1.....	86
Gráfico 6. Análisis de evaluación Sesión 1 .....	86
Gráfico 7. Análisis de evaluación Sesión 2 .....	87
Gráfico 8. Primera pregunta del cuestionario Tema 2 .....	88
Gráfico 9. Segunda pregunta del cuestionario Tema 2 .....	89
Gráfico 10. Tercera pregunta del cuestionario Tema 2.....	89
Gráfico 11. Análisis de evaluación Sesión 1 .....	90
Gráfico 12. Análisis de evaluación Sesión 2 .....	91
Gráfico 13. Primera pregunta del cuestionario Tema 3 .....	92
Gráfico 14. Segunda pregunta del cuestionario Tema 3 .....	93
Gráfico 15. Tercera pregunta del cuestionario Tema 3.....	93
Gráfico 16. Análisis de evaluación Sesión 1 .....	94
Gráfico 17. Análisis de evaluación Sesión 2 .....	96
Gráfico 18. Segunda pregunta del cuestionario Tema 4 .....	98
Gráfico 19. Primera pregunta del cuestionario Tema 4 .....	98
Gráfico 20. Tercera pregunta del cuestionario Tema 4.....	98
Gráfico 21. Análisis de evaluación Sesión 1 .....	99
Gráfico 22. Análisis de evaluación Sesión 2 .....	101
Gráfico 23. Comparación de resultados test inicial y test final .....	104

## Introducción

Resulta menester la inserción de las TIC en la Educación Física. No por una cuestión de moda o capricho, sino porque el momento sociohistórico el cual nos desenvolvemos en la actualidad esta atravesado por la tecnología, cada vez son más los dispositivos culturales que están haciendo uso de elementos tecnológicos, realidad que no se ha escapado de la educación en sus múltiples niveles, donde se han buscado e incorporado estrategias que permiten potenciar distintas áreas del conocimiento a través de estos elementos.

De acuerdo con lo anterior, para generar una contextualización del proyecto, es importante precisar como la modalidad educativa B-learning se puede implementar en la clase de educación física, en este caso, para mejorar las capacidades coordinativas. Siendo necesaria la articulación del desarrollo humano plantada por Albert Bandura (1961), la cual es fundamental para la convergencia entre el contenido virtual y las sesiones prácticas. Por otro lado, el modelo pedagógico auto estructurante cognitivo que nace desde la Universidad Libre y liderado por los profesionales David García, Andrés Burbano, Fanny López y Ramón Cubaque (2019), el cual propone una propuesta desde las TIC basada en la unión del constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría cognitiva que permitió la convergencia entre la virtualidad y la presencialidad para desarrollar los distintos contenidos a trabajar. Finalmente, se integra la tendencia de la E.F, donde se optó por abordar a la autora Monica Bernaldo de Quirós (2012), quien establece una propuesta integradora originada desde la psicomotricidad en la cual se concibe al individuo desde sus múltiples dimensiones (motriz, cognitiva, socioafectiva) y de donde se extrajeron los contenidos de la E.F en los cuales se centró el proyecto (capacidades coordinativas).

## **Propósitos**

### **General**

Implementar el B- Learning como modalidad educativa que favorezca los contenidos conceptuales y prácticos de la Educación Física enfatizando en el desarrollo de las capacidades coordinativas.

### **Específicos**

1. Generar estructuras mentales en los estudiantes que permitan un aprendizaje más eficaz por medio de la modalidad educativa B-Learning.
2. Aplicar la psicomotricidad desde una propuesta integradora que posibilite un mayor conocimiento de sí mismo, de los otros y su entorno
3. Hacer uso de las TIC por medio del diseño de una página web que potencie y facilite la enseñanza de la Educación Física, optando por un aprendizaje en doble vía que genere una mayor eficacia en el desarrollo de las unidades y temáticas.

### **Planteamiento de la Problemática**

El momento sociohistórico que nos permea en la actualidad trae consigo una realidad incuestionable, la cual dictamina que nos desenvolvemos en un mundo dominado por la tecnología. El paradigma tecnológico que lleva las riendas de la modernidad, o la postmodernidad dirán algunos, ha logrado insertarse en todos los dispositivos culturales, guiando los ideales, prácticas, creencias y comportamientos de las sociedades. En la actualidad tiene más influencia lo que diga el youtuber<sup>1</sup> de turno, o la página web de confianza, que los consejos que brinda la propia familia, o los discursos populistas del jefe de estado. Este clímax en el que se encuentra la tecnología también ha invadido a las instituciones educativas en sus múltiples niveles, cada vez son más las áreas del conocimiento que recurren al uso de todo tipo de estrategias tecnológicas para llevar a cabo los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Desde lo anteriormente planteado, surge desde este proyecto la necesidad de la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el área de la Educación Física (EF). Bajo la firme idea que esta área del conocimiento no puede mantenerse al margen de la realidad inminente planteada previamente. El creer que la EF es totalmente opuesta y no relacionable con las TIC, es una premisa muy apresurada, ya que no se trata de remplazar la presencialidad, ni arrebatarle la autoridad al maestro de Educación Física, mucho menos de convertir a los estudiantes en sujetos sedentarios en frente de una computadora. Se trata de buscar alternativas en las que la tecnología este para servirle a esta área del conocimiento. Es desde esta creencia, que nace el B- Learning como la posibilidad de brindar la complementariedad que necesita la EF para converger con las TIC.

---

<sup>1</sup> **Youtuber:** persona productora o creadora de contenido audiovisual atractivo que comparte dicho material en la plataforma de YouTube.

Para poner en marcha este proyecto, nos dirigimos al Colegio Cooperativo Nuevo Muzú el cual brindó la oportunidad de realizarlo en el grado sexto, con 20 estudiantes entre 10 y 12 años.

Para identificar si en la clase de EF hacían uso de algún tipo de tecnología, se efectuaron una serie de visitas. La primera fue de contextualización al rector del colegio sobre el proyecto, solo hasta la segunda visita se generó una reunión con el maestro del área de educación física, allí se le contextualizó sobre el diario de campo, como instrumento a utilizar para recolectar la información, que tendrá en cuenta la observación de su metodología de clase, propuesta con la cual él estuvo de acuerdo. Posteriormente a las 11:30 pm se inició la clase donde el maestro brindó la oportunidad de presentarnos con los estudiantes de 6to°, a quienes se les dirigió dando a conocer el rol de Docentes en Formación y nuestra finalidad de realizar prácticas académicas. Después de la presentación el docente inició su clase con normalidad, empezando con el recordatorio de una tarea que les había dejado la clase anterior, la cual se trataba de investigar los mejores jugadores del deporte del baloncesto. Consiguiente a esto, el maestro procedió a hacer uso de las Tic (celular), lo hizo mediante una serie de imágenes que ilustraban las temáticas a trabajar en la sesión (pases y remates del básquetbol), luego dio la instrucción para que se colocaran la ropa adecuada para las actividades prácticas y procedió a salir con los estudiantes las canchas más cercanas al colegio para iniciar la sesión práctica.

Después de la sesión, se procedió a conversar con el profesor de ciertas situaciones que nos llamaron la atención respecto a la clase, la más notoria fue las limitaciones motrices con las que se denotaban al momento de realizar los ejercicios, tales como: falta de fuerza, poca velocidad, descoordinación, teniendo en cuenta que son estudiantes entre 10 a 13 años, que deberían tener un mejor manejo de las habilidades físicas básicas. Ante esta situación el docente ratificó que era una situación que se presentaba en la mayoría de las clases del curso. Aunque desde la institución se plantea el uso de las Tic como un elemento transversal e

innovador en las distintas áreas, en el desarrollo de la clase no se logró evidenciar una estrategia que lleve un aporte significativo a la clase de EF, por lo tanto, no correspondía con lo que se establece desde plan institucional PEI. Así mismo comenta que los anteriores docentes no llevaban una guía, un propósito claro, una estructuración específica, lo cual lleva a que los estudiantes crearán un imaginario de la clase de EF como un espacio destinado únicamente para el juego o como una prolongación del recreo. Aspectos que llevan a que al profesor se le dificulte la organización de actividades enfocadas en el entendimiento y la adquisición de distintas capacidades por medio del deporte del basquetbol, planteando un proceso progresivo y riguroso donde los estudiantes no están acostumbrados, lo que ocasiona desinterés o dispersión por parte de ellos, además de notoria falta de las habilidades que se requieren en los diferentes ejercicios.

Partiendo de lo anterior se evidencia como desde la clase de Educación Física se da un uso superficial de las TIC en el desarrollo de la sesión y una relación casi inexistente con los contenidos que se llevan a cabo en la práctica. Por lo que se hace necesario implementar una estrategia pedagógica que posibilite el uso de las TIC como un modelo provechoso para las clases de Educación Física a nivel conceptual y práctico, con el fin de generar una propuesta innovadora que permita el desarrollo de los contenidos de la EF en convergencia con las TIC en pro de trabajar y optimizar las capacidades coordinativas, haciendo uso de un aprendizaje por observación en el cual se va a inmiscuir la virtualidad por medio de la creación de material audiovisual, que servirá para que los estudiantes generen conocimientos previos e imágenes de referencia relacionadas con los contenidos que posteriormente se realizarán de manera práctica, dinamizando el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Pregunta Problema**

¿Cómo utilizar el B- Learning como modalidad educativa para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de las capacidades coordinativas en la clase de EF?

**Propósito Formativo**

Desarrollar las capacidades coordinativas por medio de la modalidad educativa B-learning en el ámbito formal. Generando sujetos auto-eficaces que se adapten a las nuevas maneras de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Fundamentación Contextual**

La Educación Física a lo largo de la historia ha sido permeada por un paradigma de carácter fiscalista y deportivista, los cuales son aspectos que le son útiles en cuanto a campo de acción se refiere, pero también generan limitaciones respecto a la visión que se tiene de esta área tanto a nivel institucional como social. Lo anterior se debe a que gran parte de la población la considera una materia reducida a la práctica deportiva y a tiempos de ocio, provocando que se desconozcan y se pasen por alto la variedad de contenidos tanto teóricos como prácticos que abarca esta área. De la misma manera dentro de las instituciones educativas se denota una relegación de la Educación Física a una asignatura poco preponderante, debido al poco tiempo horario que se le da para desarrollar sus múltiples contenidos (1 o 2 horas por semana) y el nivel inferior en el cual se le posiciona en la escala jerarquizada de importancia de las áreas de conocimiento que se imparten en escuela, considerándola menos esencial que otras áreas (matemáticas, biología, etc.)

Partiendo de la anterior premisa, se propone por medio de este proyecto mitigar en menor o mayor medida la relegación que ha sufrido la Educación Física y aportar a que se reconozca el papel preponderante que tiene como área del conocimiento, teniendo en cuenta que es una disciplina que tiene un papel crucial en la formación de los sujetos, ya que permite la potenciación de sus esferas tanto individuales y sociales.

Para lograr esta reivindicación se buscó llevar a cabo una estrategia innovadora por medio de la creación de una herramienta didáctica fundamentada desde las Tics, donde como se mencionó anteriormente, no se pretende la sustitución o suplantación del maestro en su quehacer educativo, sino fortalecer y potenciar esta disciplina con elementos innovadores que impacten en la población estudiantil intervenida y posteriormente en la sociedad y cultura en la cual se desenvuelven. Sin embargo, estas terminologías serán profundizadas más adelante.

Teniendo en cuenta que en la actualidad nos desenvolvemos en una sociedad y cultura permeada por el paradigma tecnológico, debemos lograr conocer y apropiarnos de métodos innovadores, que nos permitan impactar positivamente a nivel institucional y social desde el área de E.F, por ende es pertinente para el desarrollo de este proyecto conocer inicialmente que son las Tecnologías de Información y Comunicación al igual de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento y el cómo estas se han visto inmersas en diferentes proyectos a nivel local, nacional e internacional.

## **Macro Contexto**

### ***Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)***

Según lo planteado por González (1996) describe las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC) como un conjunto de recursos tecnológicos, incluyendo hardware, software, medios de almacenamiento y canales de comunicación, que se utilizan para el tratamiento digital de la información, su procesamiento y transmisión. (p.413).

Este tipo de tecnologías y las posibilidades que brindan son esenciales, teniendo en cuenta que las generaciones en la actualidad en una gran mayoría son “generaciones nativas digitales”, esto quiere decir que desde muy temprana edad han estado en un entorno en el cual ha habido presencia de distintas tecnologías y muchos de ellos han tenido contacto con estas.

Partiendo de lo anterior desde la Educación Física no se puede estar al margen de lo que permea nuestras culturas y sociedades, ya que, si se habla de lograr un impacto por medio de esta área, hay que tener en consideración lo que moviliza y es de interés para las generaciones actuales. Llegar a un cambio de paradigma que reivindique el papel de la E.F.

Se opta por hacer uso de estas por medio de la construcción de una herramienta interactiva basada en la implementación de la modalidad educativa denominada B- Learning. Pero para entender a que hace referencia este término, es menester primero entender que éste

nace de la segunda generación de webs (Social Web), las cuales según Ribes (2007) las tecnologías en cuestión se fundamentan en grupos de usuarios (plataformas sociales en línea), lo cual promueve la cooperación y la rápida transmisión de datos entre los usuarios, generando que ellos mismo se conviertan en los administradores de los contenidos con los que interactúen (p.57).

Igualmente se genera la tercera generación de webs (Semantic Web) con las que se pretende, según lo planteado por Aghaei, Nematbakhsh y Farsani (2012); Greaves y Mika (2008) al alcanzar el objetivo de estructurar, organizar y codificar los datos para posibilitar los sistemas informáticos u otras plataformas tecnológicas realicen inferencias y análisis a partir de la información contenida en ellos (p.56)

Es a partir de estos avances tecnológicos que surge el e-learning, que según Rosenberg (2001) se refiere al uso de las tecnologías de internet para proporcionar una variedad de herramientas que faciliten el aprendizaje y la práctica. (p.151)

Por su parte Barberá (2008), plantea que esta propuesta “no consiste en consultar páginas web, sino que se basa en un proceso formativo de enseñanza aprendizaje, usando las TIC para facilitar la comunicación entre el aprendiz y el docente a través de internet” (p. 13).

El presente proyecto busca la creación de una página basada en la tecnología de E-Learning con dos fines claros. El primero obedece a contar con herramienta interactiva por medio de la cual los estudiantes tengan acceso de manera autónoma desde sus dispositivos tecnológicos y desde sus hogares, a multiplicidad de información de tipo audiovisual respecto a lo que se está abordando tanto a nivel teórico como conceptual en las clases presenciales, productos informativos los cuales van a ser generados por los mismos docentes en formación y también se compartirá información que se considere pertinente de la web

Pero hay que tener en cuenta los factores de motivación y atención que se buscan obtener por medio de esta Página Web Interactiva. Esto se pretende lograr por medio de distintas sesiones prácticas mediadas por juegos y actividades motrices, las cuales van a tener la finalidad de afianzar y mejorar ciertas capacidades físicas fomentando su participación en las sesiones practicas

Con esta propuesta se busca una convergencia de las Tic con el área de EF, que derive en una propuesta novedosa en la forma de llevar las clases, ya que se estarán fortaleciendo distintas capacidades al mismo tiempo que se estará cumpliendo con el propósito de llevar a cabo una clase con unos objetivos establecidos y con sentido. Pero a su vez se estará posibilitando por medio del planteamiento de una serie de juegos y actividades motrices el disfrute de los estudiantes, la adquisición de múltiples aprendizajes y la potenciación de sus habilidades físicas y mentales, dándose los factores y el ambiente óptimo para recuperar la motivación y la atención de los alumnos, por medio de un sistema de competición, juego, y sistematicidad y que mantenga al estudiante en una tónica de superación e intereses por las temáticas propuestas desde el área.

### ***Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC)***

Las TAC hacen referencia en todo aquel recurso digital diseñado y estructurado para ser aplicado en la enseñanza fomentando la aplicación de herramientas eficaces en el proceso que llevan a cabo en donde todos se ven beneficiados de esta misma, El término TAC apareció posteriormente de las TIC, generando una reconceptualización de “adaptarse a las nuevas necesidades que producen estas nuevas tecnologías e introducir las TIC en el aula” (Serrate, 2011, p. 414).

Es por ello que la construcción de conocimiento para el estudiante es de gran importancia desde las TAC, ya que generan procesos continuos de explicación, trabajo y

aplicación permitiendo autorreflexión desde la misma construcción de conocimiento que brinda este tipo de enseñanza.

### ***Antecedentes Nivel Internacional***

- El uso de las TIC en la Educación Física actual. Autor: Carlos Fernández-Espínola. Tomado de: E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación 2015, nº 5, pp. 17-30. ISSN: 2341-1473.

En esta investigación se realiza un estudio respecto a la importancia de las Tic en el ámbito educativo y más concretamente en el área de Educación Física. Se lleva a cabo una muestra con 19 maestros de 10 instituciones educativas de la ciudad de Sevilla, a los que por medio de un cuestionario se les indago sobre la importancia del uso de las Tic en la escuela a nivel general y también haciendo énfasis en el área de E.F. El estudio arrojó que la mayoría (95%) consideraban la importancia de empezar a implementar todo tipo de tecnologías en esta área y solo unos pocos (5%) maestros optan por seguir reproduciendo los métodos tradicionales.

- Las TIC en Educación Física desde la perspectiva del alumnado de Educación Primaria. Autores: Ricardo Fernández Basadre; Juan Ignacio Herrera-Vidal Núñez; Rubén Navarro Patón: Tomado de: Fernández, R.; Herrera, J.I.; Navarro, R. (2015). Las TICS en Educación Física desde la perspectiva del alumnado de Educación Primaria. Sportis Scientific Technical Journal, (pp. 141-155)

En esta investigación se logró evidenciar desde el artículo elaborado en la universidad de Santiago de Compostela a Coruña, España, la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la Educación se ha convertido en un desafío y controversia en donde a nivel social ha tenido diferentes opiniones y/o respuestas con respecto a su aplicación a nivel institucional, por lo cual el desafío que requiere de una formación específica del profesorado, y controversia porque en la mayoría de los centros educativos el uso de diferentes dispositivos, por ejemplo de las tabletas o teléfonos móviles, está prohibido

en el recinto escolar. El objetivo de este estudio fue explorar los hábitos en el uso de las TIC por parte de los escolares de Educación Primaria y su creencia de si les facilita su educación, más específicamente en el área de Educación Física.

Es por ello que al desarrollar la idea de este proyecto también es menester evidenciar como desde el desarrollo de herramientas pedagógicas existe una posible mejora y complemento en el área de educación física en donde el currículo que se desarrolle sea de gran provecho en la educación de los estudiantes a los cuales ira destinado

### ***Antecedentes Nivel Nacional***

- La Lúdica y las Tic en Educación Física Liceo Técnico Comercial Litecom. Autores: Balanta Rodríguez, Orfilia Peña Carabalí, Ana Rosa Rengifo Ortiz, Julián Rojas Ramírez, Néstor Raúl. Tomado de: Colecciones: Especialización Pedagogía de la Lúdica [1187]

Se llevó a cabo en Jamundí, un municipio del Valle del Cauca. Donde por medio de su tesis universitaria, los autores buscan una propuesta innovadora en la manera de llevar a cabo la Educación Física, utilizando la lúdica y las Tic para elaborar un proceso de enseñanza- aprendizaje donde los alumnos puedan adquirir diversidad de conocimientos y donde esté presente el componente de la diversión. Para lograr este objetivo, primero indagan sobre la concepción que tienen alumnos del grado 7mo respecto a la E.F y luego plantean una serie de actividades desde la lúdica, que son reforzadas por un blog digital para fortalecer los procesos pedagógicos que llevan a cabo.

- Los videojuegos: Un recurso didáctico para estimular la coordinación viso manual de los estudiantes del grado 3-3 de la institución educativa Pio XII. Autor: Luis Alejandro Beltrán Morales. Tomado de: LA Beltrán Morales - 2020 - repositorio.unillanos.edu.co

Esta investigación se desarrolló en la ciudad de Villavicencio en la Universidad de los llanos (Colombia). Comienza tras evidenciar la posibilidad de que el juego vaya más allá del entrenamiento como vía al aporte educativo siendo trascendental en el proceso educativo de los estudiantes. Por lo tanto, esta toma validez como medio fundamental en la construcción

del lenguaje y el pensamiento, actuando como un posibilitador de aprendizajes de fuerte significado, generando una participación en el desarrollo de la creatividad.

Partiendo de lo mencionado, es de interés ver cómo ya a nivel nacional se evidencia el uso de las tic como medio de enseñanza frente a diferentes desarrollos motrices, que permiten la intervención responsable de atender al modelo, siendo de gran inspiración este tipo de investigaciones para el desarrollo del PCP.

### ***Antecedentes Nivel Local***

- En el documento la aplicación de las TIC como herramienta didáctica para la enseñanza – aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del colegio Nydia Quintero de Turbay I.E.D. Autores: Ricardo Leonardo Perea Rodríguez y Claudia Marcela Abello Ávila. Tomado de: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 ([www.retos.org](http://www.retos.org))

Este estudio fue realizado en la ciudad de Bogotá y sus autores pertenecen a las Universidades Manuela Beltrán de Colombia y las Corporación Universitaria Minuto de Dios (Colombia). Realizaron un estudio que contó con la colaboración de cuatro programas correspondiente al ámbito de deportes y de Educación Física. Donde ponen de manifiesto la importancia de adquirir y hacer uso de las competencias digitales en estas áreas del conocimiento, para ello tienen en cuenta aspectos como la edad, enfoque académico, el género, etc., y cómo estos factores pueden incidir en los conocimientos que se tienen o no respecto a las distintas tecnologías. Se demuestra como gran parte de los participantes en el estudio cuentan con conocimientos y capacidades medias/ altas en distintas tecnologías y cómo factores como el género o enfoque académico influye muy poco en la adquisición de estos conocimientos. Así mismo aquellos estudiantes y profesores que estudiaban por medio de la modalidad virtual contaban con un mayor desarrollo en las competencias digitales.

- Competencias digitales en estudiantes y docentes universitarios del área de la educación física y el deporte. Autor: Christian Alejandro Abril González. Tomado de: Colecciones, Licenciatura Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes [699]

El proyecto anteriormente mencionado se desarrolló en Bogotá y su autor hace parte de la Universidad Libre (Colombia). La intencionalidad fue aplicar una herramienta didáctica como lo son las TIC, buscando en desarrollo de las técnicas básicas del balonmano, este proyecto se genera teniendo en cuenta las experiencias del estudiante. La observación permite identificar ciertas deficiencias de los estudiantes de quinto de primaria. Siendo el balonmano un deporte que permite desarrollar ideas y practicas creativas, en su implementación tanto grupal como individual, siendo clave en su proceso de enseñanza

- Sports videogames, un ambiente virtual para la enseñanza de las normas deportivas. Autor: Sonia Rocio Corredor Castro. Tomado de la Revista Lúdico-Pedagógica, Vol 2 Núm 10, 2005 [<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/7637>]

Este artículo describe la experiencia de implementación de videojuegos en dos escuelas de Cundinamarca, Colombia. El objetivo fue el comprobar que, al utilizar los videojuegos como herramienta de enseñanza, se posibilita la comprensión de las reglas del juego y se realiza la interacción con instrucciones observacionales pre-test y post-test para probar aspectos relacionados con el juego. Dicho proyecto pretende comprobar la herramienta TIC genera un impacto educativo significativo y cumple el papel de apoyar al docente en el desarrollo de la lección.

## **Marco Legal**

### ***Constitución Política de Colombia***

Es fundamental tener en cuenta lo que la construcción política colombiana concibe como educación y las estrategias que emplea para que funcione como un derecho

fundamental, mejorando su cobertura y facilitando su accesibilidad a los distintos grupos poblacionales del país. Es por ello, que se trae a colación el Artículo 67. El cual enfatiza en la correcta estructuración de los proyectos educacionales y en la importancia de brindar cobertura educativa en sus múltiples niveles y modalidades educativas, sin dar margen a la exclusión o discriminación en este ámbito.

Siguiendo con lo establecido por la constitución colombiana. El presente proyecto le resulta de interés lo que se establece en el Artículo 2. Donde se pone de manifiesto los elementos a nivel normativo, jurídico y estructuración curricular del servicio educativo. Enfatizando en que la educación formal e informal, ya sea de índole privada o estatal, deben contar con una serie elementos para alcanzar los objetivos de la educación del país, donde la utilización de la tecnología tiene un papel preponderante.

También se recurre al Artículo 4. Donde se establece la tarea crucial con la que cuenta el estado para garantizar un servicio educativo de calidad a sus ciudadanos. Buscando constantemente estrategias que permitan la potenciación de la educación, donde toma gran importancia la innovación investigativa, de recursos y métodos que resulten provechosos para su crecimiento, así como una constate cualificación de los docentes, quienes son un pilar fundamental para el mejoramiento de las instituciones educativas y su rendimiento. Desde el proyecto desarrollado, se considera que dentro de estos elementos de innovación y la necesidad de cualificación de los docentes para que ideen nuevas formas de llevar el proceso de enseñanza- aprendizaje, juega un papel preponderante la utilización de las TIC, debido a que es la realidad que nos permea actualmente y por medio de estas tecnologías se pueden crear métodos innovadores que potencien el acto educativo.

#### ***La Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE), 2004***

Se origina de la alianza y cooperación regional respecto al diseño de una serie de políticas referentes a la informática educativa, este acuerdo es manifiesto del compromiso de 16, quienes, por medio de la representación de sus ministros de educación, muestran especial

interés por los temas relacionados con la utilización de las TIC en el ámbito educativo. Se estableció un acta desde de la Red Latinoamérica de Portales Educativos (RELPE) en la cual se estipulo aspectos esenciales para el uso de las TIC.

El primero se basa en la implementación de distintos recursos digitales, lo cuales sean más accesibles para la población, permitiendo que las Tecnologías de la Información y la Comunicación no se conviertan en un privilegio, sino en un recurso que potencie la equidad y la calidad de los procesos de enseñanza.

El segundo acuerdo se basa en establecer rutas de acción que propicien y faciliten la implementación de las TIC en el ámbito educativo. En primera medida se necesita de recursos tangibles que permitan la interacción directa con las tecnologías, por lo cual se considera preponderante que las instituciones educativas cuenten con los recursos de conectividad necesarios y se les suministre elementos esenciales para la intervención por medio de las TIC (software y hardware). Como segunda medida, de nada sirve contar con los mejores elementos tecnológicos, si no se tiene un personal docente que posea el acervo intelectual y práctico para darle un correcto uso, conociendo las posibilidades, ventajas y desventajas del uso de estas tecnologías en las distintas instituciones. Razón por la cual se considera necesario una capacitación docente en relación con el uso de las TIC. Y, por último, se considera preponderante idear estrategias y crear recursos didácticos digitales que le faciliten a los estudiantes su desenvolvimiento y adquisición de aprendizajes por medio de las TIC. Favoreciendo métodos evaluativos, que permitan medir el nivel de impacto del uso de estas tecnologías en el sistema escolar.

### ***Ley 1341- 2009***

En el sexto Artículo de esta ley se definen las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC) como el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación,

procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes.

Por otra parte, en el cuarto Artículo de esta ley. Se establece que el estado tiene la obligación de velar por la seguridad y los derechos de los usuarios en todos sus grupos etarios, propiciando servicios de calidad y eficiencia a nivel digital.

### ***Ley 1978 de 2019***

El tercer artículo de esta ley establece la implementación y difusión de las TIC con un propósito claro, el cual es lograr que sea un servicio de carácter universal, dando a entender la necesidad y prioridad con la que se debe tratar el tema la conectividad en los distintos contextos.

### ***Ley 115 de febrero 8 de 1994***

Artículo 1. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Esta ley es esencial para todo proyecto de índole educativo, debido a que pone de manifiesto la educación como un derecho fundamental y da claridad de la implicación que tienen los procesos educativos en la formación y desarrollo de un sujeto a nivel individual y social, haciendo referencia a que el acto educativo enriquece y permea la totalidad del ser humano. El presente proyecto no es ajeno a esta visión, ya que por medio de la implementación de las TIC buscamos que los individuos tengan la oportunidad y una nueva manera de acceder al conocimiento y retroalimentar su acervo intelectual no solo en la valiosa presencialidad que brinda la academia en sus distintos niveles, sino también por medio de recursos digitales que permitan la complementación de los conocimientos y aspectos prácticos abordados desde la interacción tangible.

### ***Día Mundial del Internet, 17 mayo***

Dentro del marco es importante destacar la utilidad de esta tecnología que facilita el acceso a la información, permite realizar trámites o consultar servicios de manera ágil y además, le aporta al cierre de diferentes brechas que existen en la ciudad. Es por ello que el Distrito ha desplegado toda una estrategia en la que participan articuladamente más de 20 entidades públicas, atendiendo las necesidades de los habitantes de las zonas rurales y urbanas de la capital con 287 puntos de conectividad gratuita.

Dentro de estos espacios, se encuentran los nodos digitales, también conocidos como portales interactivos, los cuales permiten a la ciudadanía aprovechar los recursos, dispositivos tecnológicos y las ofertas de formación disponibles para su cuidado, crecimiento personal y el desarrollo de habilidades digitales para el progreso.

Según la alta consejería distrital TIC invita a las y los bogotanos a seguir construyendo historias que convierten a ‘Conéctate Bogotá’ en una red cada vez más grande, en la que niñas, niños, jóvenes, adultos y población mayor pueden hacer uso del internet y los recursos tecnológicos para sus actividades diarias, sacar adelante emprendimientos e iniciativas que unen a sus habitantes, promover el cuidado de la ciudad y hacer que se consolide como un territorio inteligente.

### ***Lineamientos de Calidad para la Verificación de las Condiciones de Calidad de los Programas Virtuales y a Distancia***

En el apartado “Educación virtual y a distancia, un ambiente de aprendizaje en desarrollo” determina que el uso de las tecnologías en el ámbito educativo son medios que transforman los ambientes pedagógicos. Acceder a la educación superior y utilizar la tecnología, exige desarrollar innovaciones en el quehacer pedagógico como el avance a ritmos diferentes de los educandos. A respecto, García (2007) afirma que:

Los estudiantes y docentes podrían vivir en ambientes institucionales con estos rasgos: Estudios en ambientes duales o bimodales (conocidos como mixtos, de enseñanza combinada, semipresencial, parcialmente a distancia o blended-learning. Combinan los dos modelos clásicos: el presencial y el a distancia) (p.8).

El tipo de ambiente educativo al cual se refiere García Areito, es al que se remonta el proyecto por medio de la creación de la página web. Generando una dinámica basada en la constante retroalimentación del momento presencial por medio de la virtualidad.

### **Panorama Nacional Respecto a las TIC.**

Pero antes de profundizar en el método a utilizar desde la E.F en convergencia con las Tics para su potenciación y fortalecimiento, es oportuno caracterizar la realidad actual de Colombia respecto a la implementación de las Tics y niveles de conectividad específicamente en el ámbito de la educación. Esto se dará a conocer por medio de estudios y datos estadísticos que han llevado a cabo organizaciones nacionales e internacionales, dentro de los cuales se destacan los siguientes:

Según el estudio realizado a nivel mundial por la multinacional Ericsson y Unicef. Encargado de medir el nivel de conectividad escolar. En su implementación en Colombia, arrojó una preocupante cifra, ya que, de 46.645 escuelas en Colombia, solo el 36,63% cuenta con acceso a internet, sin tener conocimiento del gran número de escuelas que aún no se encuentran registradas en el Ministerio de Educación, siendo la mayor parte pertenecientes a sectores rurales.

De acuerdo con el informe de los Observatorios y Centros de Pensamiento en Educación entregado en el 2022, revela que el 70% de las instituciones que se encuentran en un ámbito rurales no tiene acceso a internet. Los datos previamente presentados mencionan que las zonas urbanas (donde tiene mayor poder adquisitivo) tienen un porcentaje menor en cuanto a carencia de conectividad, siendo esto un contraste evidente en zonas rurales del país. En la región amazónica, las estadísticas muestran que la gran mayoría de los centros

educativos en áreas rurales carecen de conexión a internet, con un sorprendente 94% sin acceso. En contraste, en las zonas urbanas, solo un 14% enfrenta esta limitación.

Por otro lado, al analizar la región Pacífica, se observa que un preocupante 82% de las zonas rurales no tienen acceso a la red, mientras que en las zonas urbanas esta cifra es del 19%. Similarmente, en la Orinoquía, la falta de acceso a internet es del 79% en áreas rurales y del 7% en áreas urbanas.

Finalmente, en el Caribe, aproximadamente el 74% de las instituciones educativas en áreas rurales carecen de conexión a internet, mientras que, en áreas urbanas, este porcentaje es del 12%.

Los análisis de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en 2015, basados en los resultados de la evaluación PISA, enfatizan la necesidad de "superar la brecha digital en las instituciones educativas de Latinoamérica, siendo uno de los objetivos prioritarios para el avance en la educación". Es interesante notar que, al abordar estos desafíos, las dificultades principales no se centran tanto en temas de presupuesto, sino en la falta de planificación y las limitaciones en las habilidades tecnológicas de los docentes en el uso de las TIC.

Partiendo de estos datos estadísticos, es evidente los grandes retos con los que cuenta la educación en Colombia para entender y atender al tic como medio para favorecer los procesos educativos. Entender en el sentido de lograr concebir la pertinencia y las posibilidades que generan el uso de las Tic es este ámbito, y atender a las necesidades de ampliar la conectividad, de tener una mayor responsabilidad gubernamental e institucional para generar planes de acción eficaces que lleven a obtención e implementación de esta tecnologías en cada uno de los territorios y finalmente generar estrategias que permitan ampliar los conocimientos de los docentes en el uso acertado de estas tecnologías para contribuir en el proceso de enseñanza- aprendizaje . Es por esta razón, que por medio de este proyecto se busca la mitigación de la brecha tanto intangible (concepciones, ideas,

paradigmas) como física (dispositivos, planes de acción) que separan a las Tic y su uso en el área de la Educación Física. Ya que tal como lo expresó el experto profesor en el ámbito educativo en el instituto de investigadores sobre la educación en la Universidad Nacional Autónoma de México, Díaz (2017), cuando afirma que no se deben “satanizar” las distintas tecnologías que hacen parte de nuestra realidad actual, ya que se trata de una generación que es “nativamente digital”, por lo cual no se trata de relegarlas del ámbito educativo sino usarlas como herramientas potenciadoras de este.

Es desde esta perspectiva que se plantea una propuesta que conciba las Tic como una posibilidad de generar clases de Educación Física que no se enfoque en la reproducción de los métodos frontales de los cuales se suelen hacer uso para guiar los distintos contenidos, sino llevar a cabo una hibridación con un modelo que sigue reconociendo el rol importante del docente como poseedor y posibilitador de los conocimientos pertinentes para la clase, pero combinado como el rol también fundamental de los estudiantes como sujetos dotados de experiencias previas, por medio de las cuales pueden enriquecer y generar una interacción recíproca con el docente en el desenvolvimiento de la clase y los métodos a través de los cuales se construye el conocimiento.

Desde la anterior perspectiva que se inmiscuyen las Tic como aquel punto de convergencia entre estudiante y docente, a través del cual el maestro puede diversificar sus métodos para abordar la clase y los estudiantes contribuir a esta diversificación, teniendo en cuenta que en su mayoría pertenecen a la generación “nativa digital”, nombrada por Ángel Barriga, pueden facilitar e incluso aportar ideas al docente al momento de llevar a cabo la clase haciendo uso de las distintas tecnologías, generando un ambiente de aprendizaje recíproco. Tal como lo nombra el investigador de la Universidad de la costa, quien plantea que “la postura correcta sin embargo no es la de atacar la tecnología que no es ni buena ni mala en sí misma, sino de someterla a la voluntad consciente del hombre y ponerla al servicio del progreso de las sociedades.” (Trillos, 2012, p.85)

Es desde lo anteriormente planteado, que se busca por medio de la modalidad del b-learning a través de las TIC, potenciar esta área del conocimiento de la Educación Física y dar a conocer una de las muchas posibilidades que nos ofrece el uso de las tecnologías para llevar cabo de forma óptima e innovadora las sesiones de clases.

Teniendo en cuenta que no se trata de suplantar, ni quitar el protagonismo del profesor dentro del área de la educación física. Lo que se llevará a cabo, es la práctica desde la psicomotricidad enfocando el desarrollo a partir de una propuesta integradora. Se realizará de forma presencial y por medio de este se medirán una serie de capacidades que serán definidas previamente por los profesores en formación y de las cuales se espera una mejora en el transcurso de las sesiones. La mejora será visible por medio de la creación de una página web, que tiene como propósito la transmisión de información por medio de material audiovisual para la potenciación de dichas capacidades, cómo también que los estudiantes puedan evidenciar su proceso y progreso a través de la sistematización y digitalización de sus resultados en la sucesión de las clases. Funcionando como una especie de juego jerarquizado, que informe y motive a los estudiantes a seguir mejorando en las capacidades que involucra el trabajo intencionado en pro de mejorar las capacidades coordinativas de los estudiantes.

Dejando clara la intencionalidad del proyecto y sus premisas básicas, se procederá a realizar una profundización conceptual por medio de la cual se esclarezcan los elementos teóricos que fundamentan el Proyecto Curricular Particular (PCP) y su relación con la Educación Física y las prácticas que más adelante se llevarán a cabo.

### **E- Learning.**

Desde esta estrategia educativa y conceptual de E-learning como aquella herramienta mediadora de la educación, es necesario precisar en los componentes que nutren esta formación y a su vez generan trascendencia con aquellos limitantes temporales y tradicionales del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, al remitirse a los planteamientos de Peñalvo (2005) define este concepto como

Aquella fundamentación que cuenta con una dualidad pedagógica y tecnológica, siendo lo pedagógico como aquel sistema que de patrones que transmite modelos y patrones definidos, y la tecnología como aquel medio que, desde el uso de un software, se desarrollan ambientes de formación y transmisión de comunicación en la formación educativa. (p.2)

Desde esta perspectiva es importante destacar como a partir de la dualidad entre lo tecnológico y lo pedagógico se logra generar una actividad educativa que trasciende de un acto presencial, en donde la información y los contenidos de las temáticas están abiertas a procesos basados en aulas virtuales y una colaboración digital, es por ellos que se posibilita la flexibilidad en los periodos de aprendizaje que a su vez permiten una potencialización de la autonomía y desarrollo de habilidades con el uso de las plataformas ciertamente complejas.

También para Cardona y Sánchez (2010) este tipo de aprendizaje es de gran ayuda en la sistematización de los recursos de la evaluación, ya que este tipo de aprendizaje requiere de ciertas técnicas en su estructuración de diseño, macroestructuras, unidades temáticas y métodos de uso de ciertos softwares que permiten supervisar y acompañar el proceso de alumnado en el desarrollo temático que se le propone, generando una interacción didáctica continuada (Centro de Formación Permanente, 2016).

Si bien es importante este tipo de aprendizaje en la actualidad por las diversas situaciones que se presentan en la sociedad como lo fue en su momento la situación de salubridad con el covid-19 a nivel mundial, no es de interés generar un aprendizaje 100% virtual en este proyecto, sin embargo, sus elementos son de gran importancia al situarse como aquella herramienta multimedia que permite dar paso a otras perspectivas de educación que no se pueden obviar en este recorrido conceptual.

### **B – Learning.**

Se define como una estrategia educativa que combina lo tecnológico (no presencial) con lo presencial.

De acuerdo a esto, el término en su totalidad Blended Learning, que en español es “Formación combinada” hace referencia a su flexibilidad a la hora de generar aprendizaje ya que posibilita combinar actividades presenciales con las no presenciales, generando un gran impacto en el alumnado logrando así una formación integrada del aprendizaje, según Tascón Trujillo (2011), el concepto de b-learning se refiere a un enfoque pedagógico en el que se integran tanto las herramientas tecnológicas en entornos virtuales como presenciales, con el propósito de mejorar la efectividad del proceso educativo que se esté llevando.(p.1)

La incorporación de estas nuevas tecnologías en la educación es esencial, ya que al estar situados en una sociedad donde se pretende generar gran innovación en las metodologías de aprendizaje y atravesando un momento socio-histórico en donde las tecnologías son de gran importancia en los diferentes sectores de nuestro país, la oportunidad de potenciar el aprendizaje por medio del B-Learning es de gran aprovechamiento al proponer esta propuesta que transformará la visión de los diferentes métodos de enseñanza.

De acuerdo con lo anterior desde Alcides Parra (2008) se evidencian ciertos elementos del Blended Learning que son fundamentales en su proceso de estructuración y la debida aplicación en el acto práctico.

### **Sesiones Presenciales.**

Atañe a el encuentro que se tiene en el aula presencial entre el profesor-estudiante, en donde las orientaciones e instrucciones del desarrollo de las diferentes temáticas será por parte del profesor que es el encargado de potenciar aquellas competencias del estudiante en donde este tendrá que asumir lo adquirido y socializar en pro de generar nuevos gustos, expectativas, intereses y metas. El profesor será el encargado de generar sesiones prácticas de forma presencial en donde el estudiante pueda aplicar lo aprendido previamente, perfeccionando aquellas dificultades conceptuales y teóricas afianzándose y aportando a su desarrollo personal

**Actividades Independientes.**

Aquí el estudiante será el protagonista en función de fomentar su autonomía con la pretensión de propiciar su formación con bases de datos, material digital, videos, material multimedia, animaciones, páginas web etc.

**Herramientas de comunicación.**

Hacer uso de elementos tecnológicos que favorezcan la interacción permanente entre el profesor-estudiante con el fin de enriquecer la comunicación, mediación de posibles dificultades y un mejor desarrollo educativo.

**Contenidos virtualizados**

Generar material didáctico mediada por la tecnología en donde se pueda aprovechar en pro de brindarle al alumno el insumo necesario de lo que se va a enseñar.

De acuerdo con lo anterior, se proyecta este PCP en generar una formación potenciada por aquellas mediaciones pedagógicas previamente mencionadas primando en un buen desarrollo educativo del grupo al cual se aplicará, generando nuevas alternativas que inmiscuya las tecnologías como posible estrategia de aprendizaje significativa.

Con base en lo anterior, desde la construcción de este PCLEF se concibe al ser humano como alguien que es consciente de que vive y se desenvuelve en un pleno siglo XXI donde la tecnología y sus múltiples usos tienen un papel preponderante en las dimensiones del individuo y sus esferas sociales. Por ello no puede permanecer al margen de esta realidad, sino buscar métodos o estrategias que le permitan hacer uso de la tecnología para desarrollar su potencial humano.

## **Perspectiva Educativa**

En esta sección, se realizará una adecuada contextualización de las diversas teorías que fundamentan este proyecto. Por ende, se comenzará dando una contextualización sobre el concepto de cultura, lo cual permitirá comprender la razón detrás del desarrollo de este proyecto. Concluyendo con una revisión de las diferentes teorías que serán empleadas desde las perspectivas humanística, disciplinar y pedagógica.

### **Cultura**

Para empezar a hablar de cultura resulta necesario definir el término, o mejor dicho los términos de lo que se entiende por cultura y cómo inciden estos en la E.F. Para ello recurriremos al despliegue teórico que realiza Agustín Laje respecto a las acepciones de lo que se entiende por cultura.

#### ***Cultura Elitista***

Se inicia con la concepción que se le dio a lo cultural a partir del siglo XVIII, que tal como lo manifiesta (Laje, 2022, p.5) *“hacia referencia al depósito de conocimientos, gustos refinados y hábitos deseables que los hombres deberían esforzarse por adquirir, pero que no todos adquirirían”*. Se evidencia una concepción individualista y sumamente elitista, donde solo aquellos seres humanos que contarán con las condiciones económicas para “cultivar su espíritu”, esto significaba acceder a un nivel educativo óptimo y nutrir su intelectualidad y sus experiencias a través de elementos como la práctica o consumo del “buen arte” o la “buena música” serían considerados cultos, esto implicaba que aquellos que no contaban con óptimas condiciones socioeconómicas estaban condenados a ser incultos y ser considerados inferiores.

Con la llegada de la ilustración y del estado moderno este concepto de cultura se mantenía, pero ahora se generaban nuevas propuestas e intereses gubernamentales e institucionales dentro de los cuales la educación tendría un papel fundamental para expandir esta concepción, tal como lo plantea Laje (2022) cuando afirma que:

La educación se convertía en la estrategia predilecta para hacer que los incultos dejarán de serlo, y el joven Estado moderno, a la par que se popularizaba el concepto de cultura, rápidamente puso sobre sus hombros la misión de cultivar el espíritu de los hombres que se ubicaban bajo su soberanía. (p.6)

### ***Cultura desde la Antropología***

Pero esta no es la única concepción de cultura que ha tenido gran predominancia. A Partir del XIX y de la mano de la antropología empírica se acuña al término de cultura uno nuevo significado, el cual es definido por (Edward Burnett Tylor, 1871) citado por (Agustín Laje, 2022, p.8) como “ese conjunto que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y toda otra capacidad y hábito adquiridos por el hombre en cuanto miembro de una sociedad”. Es a partir este término que se entiende que el hombre no obtiene la cultura de una cultivación espiritual, corporal e intelectual que solo se puede adquirir por elementos materiales y circunstanciales como las condiciones socioeconómicas, sino que el hombre desde que nace ya cuenta con cultura, ya que se ubica en un determinado entorno en el cual ya existen unas pautas culturales que le van a ser transmitidas y lo van a hacer parte de dicha cultura.

Hay que resaltar que en este término se genera una visión multicultural, esto quiere decir que no existe una cultura universal, sino que cada ser humano nace y crece en una cultura determinada que cuenta con un universo simbólico del que va a adquirir una serie de aprendizajes, ideales, prácticas, etc., a partir de las cuales van a depender aspectos, como su visión del mundo, sus ideales o los hábitos con los que cuenta. Tal como lo manifiesta el

antropólogo Clifford Geertz, "el hombre es un animal suspendido en redes de significación que él mismo ha tejido" (1973, p.5).

Es importante tener en cuenta que en esta concepción también tiene un rol protagónico el sistema de estado-nación que se desarrolla en la modernidad. Ya que este sistema se compone de una serie de normas, concepciones de hombre, leyes, etc., que en últimas influyen en la cultura del sujeto, incluso llegando a modificar aquellos primeros rasgos culturales que le brindó su familia. Un ejemplo sería el de la premodernidad, donde al no existir una presencia estatal tan marcada, los sujetos adquirirían todas aquellas tradiciones y elementos culturales que les podían transmitir sus mayores y esas mismas pautas lo acompañaban hasta su vejez, obviamente con ciertas modificaciones generadas por la experiencia, pero en últimas era una transmisión cultural muy similar, siendo inexistente una serie de normativas que afectan o alteran dichas tradiciones. Pero en la época moderna, el ser humano no se nutre culturalmente solo de sus hogares, sino que se desenvuelven en otra serie de entornos, en los que incluso pasan más tiempo que con su familia ( escuela, academias deportivas, reuniones sociales, redes sociales, trabajo, etc.) una serie de contextos donde se diversifican las interacciones y en últimas la cultura del sujeto, sin olvidar que todos estos contextos están mediados por los entes estatales que intervienen, así sea de manera indirecta, en la forma en que el individuo concibe el mundo y desarrolla dentro de él.

La educación precisamente es una de las organizaciones institucionales de la modernidad que tiene gran influencia en el enriquecimiento cultural del individuo. Por lo tanto, la manera en la que este se desenvuelva en las distintas áreas del conocimiento que se dan en la escuela, va a repercutir de forma considerable en sus pensamientos, prácticas e incluso en su proyecto de vida.

### ***Cultura Estética- Recreación***

La última concepción de cultura a la cual se hará referencia será la "acepción estética" o "humanista", donde según lo planteado por (Laje, 2022) "la cultura no tiene otra finalidad

que la de embellecer la vida y hacerla más humana” (p.11). Desde esta perspectiva el término de cultura se aleja de todo significado instrumental, haciendo referencia a los espacios de ocio llevan al disfrute del ser humano, a través de actividades que puede que no lo enriquezcan intelectualmente ni generen ganancias monetarias, pero por medio de estas se aleja de elementos relacionados con las responsabilidades, la monotonía y las cargas laborales. Y es que precisamente desde esta concepción se deja a un lado todo aquello relacionado con la productividad, para darle paso a la recreación.

### **Relación de las Acepciones de Cultura con la Educación Física**

Parece ser que esta última definición de cultura es la más cercana a la E.F. Pero aseverar esto solo sería reproducir las concepciones reduccionistas que permean el área, ya que, si se genera un análisis más profundo, la E.F debe visualizar los tres tipos de cultura que se han nombrado anteriormente, para poder generar una clase de carácter integral que permita consolidar las primeras para que esta disciplina tenga un mayor reconocimiento institucional y socialmente.

Por un lado, hay que tener presente la visión de cultura con tintes elitistas y jerárquicos que tuvo lugar en el siglo XVIII y que se sigue reproduciendo hasta la actualidad. No es un secreto que, en la modernidad, o lo que algunos ya denominan posmodernidad, se sigue dando la concepción de que alguien tiene cultura o es culto a partir de su nivel educativo o sus formas de comportarse. Esta acepción hay que tomarla desde la Educación Física, pero no desde un aspecto clasista o excluyente, sino concibiéndola como la necesidad de nutrir la cultura del sujeto y en últimas su acervo intelectual motriz y con una serie aprendizajes que le resulten significativos para su diario vivir si, que lo lleven a ser más consciente de su cuerpo y la importancia de cuidarlo para evitar contraindicaciones, dándose de esta manera un “cultivo del espíritu”, pero con la diferencia de que no tendrá fines de vanagloria o de sentirse superior por contar con múltiples habilidades o un cuerpo saludable , sino para evidenciar la importancia de la E.F en las distintas áreas del ser humano.

También es importante tener en cuenta la concepción de cultura que se da desde la antropología empírica nombrada en párrafos anteriores, dado que ésta concibe al ser humano como un ser enriquecido por experiencias desde el momento en que nace y se desenvuelve en su entorno más cercano. Por lo cual desde la clase de E.F es vital comprender que formamos e interactuamos con estudiantes que cuentan con unas experiencias y aprendizajes previos que los llevaron a contar con determinadas maneras de pensar, de aprender, de comportarse y así mismo a la adquisición de sus capacidades motrices. Premisa desde la cual hay que partir para identificar el proceso más pertinente al momento de intervenir con una población de estudiantes.

Finalmente, la concepción que es visualizada desde una perspectiva humanista y estética también es parte de la clase de Educación Física. No hay que negar que es tal vez el único espacio dentro de la escuela en el cual los alumnos pueden desenvolverse con libertad y llevar a cabo o dar a conocer las distintas habilidades con las que cuentan. Por lo cual no es incorrecto salirse una que otra vez del estructuralismo y dar paso a clases basadas en el juego y el disfrute que lleven al niño a un espacio de realización personal y colectiva. Aunque es importante no caer en un área totalmente llevada al ocio, donde los estudiantes sigan reproduciendo la concepción de que es un espacio para descansar y practicar su deporte favorito, hay que tener una planeación que permita generar aprendizajes significativos por medio de clases dinámicas.

### ***Ideal de Ser Humano***

Se pretende la formación de un hombre auto-eficaz, consciente del momento socio histórico en el cual se desenvuelve, apropiando las habilidades y conocimientos que le son necesarios para adaptarse a la época postmoderna en la que se sitúa hoy en día.

## **Teoría de Desarrollo Humano de Bandura: Aprendizaje Cognitivo Social**

Hay distintas teorías que buscan explicar cómo aprende el sujeto, pero la propuesta de Bandura se destaca porque no reduce el aprendizaje a una lógica de estímulo-respuesta, ni lo concibe como un proceso que depende únicamente de factores externos. Sino que comprende que entre la dinámica de generar un estímulo en el sujeto y que este lo materialice a través de algún tipo de comportamiento o conducta, se desencadenan una serie de aspectos cognitivos que posibilitan esta respuesta, dentro de los que se encuentra como elementos generales de la teoría la observación y la imitación, de los que derivan otros procesos más concretos, como lo son; la atención, retención, reproducción motora y procesos motivacionales.

Bandura plantea que el sujeto aprende por medio de la observación de otros sujetos que denomina como “modelos”, estos modelos al tener un mayor acervo intelectual o motriz realizan acciones que son novedosas o de interés para quien está observando, lo que provoca que su conducta se modifique y reproduzca lo que ha observado.

Para que la observación se convierta en imitación. Primero lo observado debe llamar la atención del sujeto, si en el proceso hay conductas disruptivas o una dispersión del individuo será complicado estimular esta estructura mental, por lo cual se debe lograr captar la atención del alumno por medio de elementos que le resulten novedosos. Posteriormente se dará el proceso de retención, donde precisamente el factor de novedad e interés propiciado desde la atención jugara un papel fundamental para que el sujeto cree representaciones mentales de lo observado y almacene la información que es de su interés para finalmente evocarla y reproducirla en el de manera tangible, posibilitando el cumplimiento del último proceso mental al cual se refiere Bandura basado en la reproducción motora, en el que se ejecuta lo observado desde el modelo. Y por último para que este proceso de aprendizaje sea posible, es primordial la presencia de la motivación, por medio de la cual el sujeto realiza lo aprendido desde el modelo de una manera consciente y deseada.

Partiendo de lo nombrado anteriormente, se busca que la modalidad educativa digital B- Learning logre estimular estos procesos mentales en el alumno por medio de la creación de imágenes de referencia generadas a través de material audiovisual que contendrá de manera muy precisa la forma correcta de realizar las distintas actividades que se van a desarrollar a nivel práctico.

### **Tendencia Integradora de la Educación Física**

Desde el proyecto se busca un sujeto que sea capaz de adaptarse y aprovechar las nuevas formas de llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje con los elementos que le brinda la modernidad. Esto se pretende lograr por medio de modalidad educativa del B-Learning y a través de la página web elaborada, donde será de especial importancia la dimensión cognitiva del sujeto igualmente se enfatiza en la dimensión motriz, ya que se plantean las capacidades coordinativas como contenido central de la Educación Física y finalmente se tiene en cuenta la dimensión social del sujeto, considerando que desde la formulación del proyecto y en especial desde la teoría del aprendizaje Albert Bandura, se entiende que el ser humano necesita de su entorno para desarrollar distintas estructuras mentales, influyendo de manera directa en sus aprendizajes y conductas.

Es por esta razón que se plantea un desarrollo y mejoría de las capacidades coordinativas, pero entendiendo que esto no lo puede realizar el estudiante por si solo, por el contrario, tanto desde la modalidad virtual, como la presencial, requiere de una interacción directa o indirecta con su entorno social para fortalecer sus conocimientos y perfeccionar sus capacidades.

Teniendo en cuenta lo anteriormente planteado, surge la necesidad de hallar una tendencia de la Educación Física que conciba al sujeto no de una manera segmenta o jerárquica en cuanto a la importancia de sus dimensiones, sino que comprenda que es igual de relevante el área motriz, cognitiva y social para el correcto desarrollo del sujeto y su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Desde esta búsqueda es que se llega a la psicomotricidad desde una propuesta integradora. La cual se establece desde los planteamientos de Mónica Bernaldo de Quirós Aragón (2012) en su publicación "Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención", dónde genera una unión entre la psicomotricidad de tipo dirigida y la psicomotricidad que obedece a una perspectiva vivencial. El primer tipo de enfoque se basa en elementos y procesos de carácter riguroso, enfocándose en aspectos motores cognitivos, dónde se presentan una serie de estrategias que permiten un aprendizaje más eficaz del sujeto en los que respecta a sus procesos cognitivos en relación con lo ejecutado a nivel motriz. Enfatizando en el trabajo y potenciación del esquema corporal, esquema espacial y temporal.

Por otra parte, la psicomotricidad vivenciada, enfatiza en los elementos subjetivos y formas de relacionarse del sujeto, entendiendo que este no se debe únicamente a unos estrictos patrones cognitivos y motrices, sino que también cuenta con una dimensión socio-afectiva, la cual es una dimensión fundamental para el óptimo desarrollo del sujeto y por lo tanto debe de ser tomada en cuenta al momento de planear y ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este tipo de psicomotricidad profundiza en estrategias que le posibiliten a la persona una experiencia educativa que derivé en nuevas formas de relacionarse con su propio cuerpo, los otros cuerpos y los objetos que componen su entorno.

Desde estas dos perspectivas de la psicomotricidad nace una propuesta de tipo integradora, en la cual se basa este proyecto. Esta propuesta se caracteriza por que concibe al individuo en su globalidad. Entiende que este cuenta con tres dimensiones fundamentales: motriz, socio-afectiva y cognitiva. Las cuales desde una visión basada en convergencia y complementariedad logran generar planes de acción e intervención que permitan trabajar y desarrollar al sujeto en su totalidad. En el presente proyecto se toman los siguientes elementos desde la multidimensionalidad plantada desde la propuesta integradora:

- **Área motora:** Movimiento, capacidades coordinativas (coordinación dinámica general y coordinación segmentaria) y coordinación viso-motriz.

- **Cognitiva:** Conciencia del espacio en el cual se desenvuelve el sujeto y la relación con los objetos presentes en el espacio y la capacidad de representación. Siendo esta última un elemento preponderante a trabajar desde la modalidad de B-Learning, permitiendo que el sujeto desde la página web genere unas ideas previas e imágenes de referencia que le faciliten la puesta en práctica de los elementos establecidos anteriormente desde el área motriz.

-**Socio afectiva:** En esta área será fundamental la relación consigo mismo y con el otro. La primera, porque se necesitará de cierto grado de autonomía e interés por parte del estudiante para que se posibilite una correcta y continua interacción con la página web. Y la segunda porque el proyecto utilizará en juego grupal como herramienta que permita mejorar ciertos elementos de las capacidades coordinativas, por lo cual se necesita de un óptimo desenvolvimiento entre los estudiantes que componen la clase para llegar a cumplir la finalidad de los juegos propuestos.

### ***Capacidades Coordinativas***

Por lo tanto, desde este proyecto se proponen las capacidades coordinativas para generar una transformación innovadora del como enseñar los contenidos que lo componen y a su vez hacer una integración heterogénea entre el acto presencial y el acto virtual.

La coordinación según Torres (recogido de Redondo, 2007) es toda capacidad del organismo para realizar una tarea o acción motriz controlada, siendo ejecutada con cierta precisión y eficacia en el aprendizaje. De acuerdo con esta definición, es importante clasificar su contenido, dado que son extensas las que presentan, López y Garoz (2004) las cuales generan 2 grandes grupos importantes para el desarrollo del proyecto en convergencia con la tendencia seleccionada y cuyo contenido se mostrara más adelante.

Este se compone de la coordinación Dinámica general, que cumple con dos propósitos los cuales son el regular los movimientos corporales globales, por otro lado, es la consolidación de la base para ejecutar las habilidades motrices en su buen desarrollo practico.

La coordinación óculo-segmentaria, implica el ajuste tanto visual como del segmento corporal al realizar una acción motriz, este estará respaldado por destrezas para generar la realización correcta del movimiento.

Se logra evidenciar como para realizar un movimiento de forma eficaz es necesario tener clara estas nociones tanto conceptuales como prácticos para tener una buena realización del movimiento y así lleguen a ser estudiantes que tengan un buen acervo motriz haciendo referencia a la coordinación motriz que debe tener.

Durante esta formación íntegra de las capacidades coordinativas, es importante que en la infancia el estudiante logre dominar la marcha, carrera, salto, entre otros. Estos dentro de las primeras edades generan un aprendizaje significativo a través del juego, ya que generan en el alumno ese factor motivacional en donde este por medio de actividades mediadas por el docente logre generar madurez nerviosa y muscular, siendo esto importante en las percepciones que llegue a desarrollar. (Redondo, 2010, p.5).

De acuerdo con este marco de objetivos al que estudiante debe conseguir, se establecerán los 4 contenidos que corresponden al interés práctico de este proyecto.

Salto, comprendidos desde Blández (1995) el cual establece que los saltos verticales implican movimientos en el eje longitudinal. Estas acciones pueden ser ascendentes o descendentes. En un salto ascendente, se eleva el cuerpo verticalmente en contra de la gravedad, cayendo de nuevo en el mismo punto o en uno más alto. En un salto descendente, se eleva de la zona de impulso para caer en una zona de recepción más baja. Otro tipo de salto es el horizontal, donde el cuerpo, impulsado por una o dos piernas, se desplaza hacia algún punto en el plano horizontal. Al igual que en los saltos verticales, también existen variantes en los saltos horizontales, como saltar hacia adelante, hacia atrás o lateralmente. La distancia que se puede recorrer hacia atrás es limitada debido a factores físicos, aunque también pueden influir factores psicológicos como el temor a saltar hacia un lugar no visible. Por otro lado, los saltos hacia adelante suelen tener menos limitaciones. Estas modalidades de

salto se pueden combinar para crear una mayor variedad de saltos y nuevas oportunidades de movimiento, simplemente ajustando el ángulo del impulso.

Giros, La acción de rotar implica procesos perceptivos que abarcan sensaciones auditivas, táctiles y cinestésicas. Según Sánchez Bañuelos (1990), los movimientos de rotación se refieren a giros alrededor de los ejes principales del cuerpo humano, es decir, el eje anteroposterior y el eje transversal. Estos movimientos se consideran complejos, ya que involucran la participación coordinada de todos los segmentos corporales de manera simultánea

En la Carrera, Según Abarcía, F y Medina, D (1997), se pueden identificar capacidades fundamentales en el ámbito que guardan una estrecha relación con la coordinación. Entre estas se encuentran:

La capacidad de reacción, de gran relevancia en las carreras de velocidad, facilita la adaptación rápida y óptima a situaciones cambiantes. Un ejemplo claro de esta capacidad se encuentra en la salida de una carrera de velocidad.

La capacidad de ritmo, la cual permite ejecutar un movimiento en un periodo de tiempo específico, posibilitando la variación en su duración. Esta capacidad adquiere una importancia destacada en las carreras de resistencia, donde la habilidad para dosificar esfuerzos durante la actividad es crucial. Por tanto, resulta esencial abordar el concepto de ritmo con los estudiantes de Educación Primaria, ya que muchos de ellos aún no lo han internalizado completamente.

El atrapar, correspondiendo a la coordinación óculo-segmentada, se refiere al movimiento y habilidad de una parte específica del cuerpo, potenciando reacciones coordinadas específicas de esa zona anatómica (Montagud, 2021). Este tipo de coordinación se divide en dos categorías:

Coordinación óculo-manual: Se manifiesta en los movimientos que involucran las manos, como, por ejemplo, lanzar un dardo.

Coordinación óculo-pédica: Predomina en las acciones realizadas con los pies.

### **Modelo Pedagógico Auto Estructurante Cognitivo**

Continuando en la construcción del presente proyecto se hace fundamental establecer aquellos modelos pedagógicos que logren identificar los planteamientos alrededor de aquel ser humano que se adapte a las nuevas formas de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje con relación consigo mismo, con el otro y el entorno.

En consecuencia, de lo anterior el Modelo Auto Estructurante Cognitivo planteado desde la Universidad Libre y liderado por los profesionales David García, Andrés Burbano, Fanny Lopez y Ramón Cubaque, responde a las necesidades de dicho proyecto, este presenta una construcción entre el constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría cognitiva, por lo cual se hará la debida revisión epistemológica de estos componentes para concluir con la finalidad de este modelo pedagógico.

### ***Modelo Constructivista***

Una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un simple producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano; esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea. (Sanhueza Moraga, 2002, p.175)

De acuerdo con las necesidades de construir un modelo que permita el buen desarrollo del estudiante, se opta por considerar el modelo constructivista esencial para el desarrollo de dicho propósito, Díaz Barriga y Hernández (2002) consideran que el foco principal del

modelo constructivista se teje desde un aprendizaje escolar y el rol participativo que apropia el docente, por lo tanto, consideran los siguientes puntos para que se de este proceso:

- El desarrollo psicológico (dirigido al individuo hacia lo intelectual y el aprendizaje escolar)
- La identificación y atención a la diversidad de intereses (necesidades y motivaciones del estudiante en su proceso de aprendizaje)
- El replanteamiento de los contenidos curriculares (motivaciones del sujeto sobre contenidos significativos)
- Reconocer diversos tipos y modalidades de aprendizaje (toma en cuenta factores intelectuales, afectivos y sociales)
- Buscar alternativas novedosas para la selección (estrategias de aprendizaje relacionadas con diseño e instrucción)

Por lo expresado anteriormente, es explícito que el aprendizaje constructivista se debe a la posibilidad de construir conocimiento que le permita identificar al estudiantado el cómo aplica el conocimiento que va adquirido con las nociones que previamente ya conoce.

### ***Aprendizaje Significativo***

En atención con Ausubel (1983) el aprendizaje significativo consta de como el estudiante ya viene con conocimiento previo que de manera no arbitraria le permite entender los nuevos conocimientos de tal manera que pueda establecer relación entre lo que sabe y lo que se va a aprender desde aquella estructura cognoscitiva del estudiante (p, 18)

Por consiguiente, el aprendizaje significativo tiene claro como la nueva información que el estudiante recibe posibilita una relación directa con lo que se quiere desarrollar en clase, permitiéndole nuevos conceptos y prácticas que contribuyan a la estructura cognitivo del estudiante.

### ***Teoría Cognitiva***

Finalmente, es relevante mencionar la teoría cognitiva ya que interconecta el modelo constructivista y el aprendizaje significativo con aquellos procesos donde se modifican los significados de manera interna del individuo, por lo tanto “Se infiere, entonces, que la función cognoscitiva está al servicio de la vida; es una función adaptativa y por lo tanto el conocimiento permite que la persona organice su mundo experiencial y vivencial (s.n., 2015, citado por García et al., 2019, p. 177).

Dando claridad conceptual de los anteriores modelos, es importante para *García et al (2019)* que el estudiante al entrar a una educación básica o de pregrado, viene con ciertas estructuras cognitivas que va adquiriendo es su periodo académico, además del social.

### ***Modelo Didáctico y Evaluativo***

La metodología del modelo didáctico se fundamentó de acuerdo los estilos de enseñanza planteados por Mosston, (1986) los cuales son: “mando directo, estilo de la práctica, estilo recíproco, el estilo de la autoevaluación, estilo de la inclusión, el descubrimiento guiado, estilo divergente, resolución de problemas, el programa individualizado-el diseño del alumno, estilo para alumnos iniciados y estilo de auto enseñanza” (p. 15)

Los estilos de enseñanza de Muska Mosston nombrados con anterioridad, serán aplicados de acuerdo al interés de cada sesión, en convergencia con el modelo interactivo que establece García et ál. (2019) en el artículo Modelos y Metodología Pedagógicos TIC, en el cual conceptualiza este modelo como una propuesta en la cual se da el proceso de enseñanza- aprendizaje de una manera horizontal (docente- estudiante, estudiante- estudiante, estudiante - docente - estudiante) que se complementa con el uso de las TIC, posibilitando una educación donde el docente no pierde su rol esencial dentro del proceso de enseñanza, pero tampoco acapara todo el protagonista, dando cierta autonomía y responsabilidad al estudiante para que el acto educativo se desarrolle con éxito.

En la evaluación constructivista sus características hacen que sea un proceso dinámico y centrado en el estudiante, que busca promover un aprendizaje profundo y significativo.

Evaluación orientada al desarrollo de habilidades la cual se valora la capacidad de autorregulación y autonomía. Se identifican dos tipos de en concreto: La Heteroevaluación, la cual es tarea netamente del docente y la evaluación planteada desde la propuesta interactiva nombrada con antelación, la cual cuenta con tres momentos evaluativos específicos (evaluación docente, autoevaluación, coevaluación).

### ***Propuesta Pedagógica para las TIC***

Por lo expresado anteriormente, este modelo presenta una propuesta desde las TIC que resulta provechoso para el desarrollo de dicho proyecto curricular particular ya que a partir de crear estrategias que favorezcan el aprendizaje del estudiante, *García et al (2019)* proponen una intención ***interactiva*** cuyo propósito es generar una relación horizontal entre (Docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-docente-estudiante) para ello se dispone hacer uso de las herramientas TIC, procurando su aplicación en cualquier área del conocimiento (siendo este aplicado para la Educación Física)

Continuando con esta propuesta desde las TIC, *García et al (2019)* plantean 3 momentos para su desarrollo:

***Trabajos en equipo:*** Se centra en las sesiones entre los estudiantes, donde ellos desarrollaran lo planteado por el docente.

***Sesiones grupales:*** El docente es el encargado de programar dichas sesiones para los estudiantes, en donde podrán exponer sus experiencias y avances en la respectiva asignatura.

***La evaluación:*** No solo incluye los trabajos presentados por el estudiante, sino, además los grupales (virtuales, trabajos en equipo). Cumplirá con los siguientes parámetros: autoevaluación, evaluación docente, evaluación del líder y coevaluación.

### ***Conocimiento y Comunicación***

De acuerdo con lo anterior, desde este proyecto se identifica de manera clara el rol con el que cuentan los distintos sujetos que intervienen en el acto educativo. Siendo el docente quien debe guiar y/o orientar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Teniendo como principal referencia el interés técnico, el cual se basa en objetivos predeterminados que guían la experiencia del aprendizaje, también se apoya de las ciencias empírico- analíticas, que nos servirán como punto de referencia para establecer por medio de ponderaciones que nivel de desarrollo de las capacidades que poseen los estudiantes y como potenciarlas. También dispone con elementos del interés educativo práctico, ya que se usa la comprensión y la interacción entre maestro y alumno como elementos posibilitadores de un óptimo desarrollo de las sesiones.

Para el desarrollo de estos intereses es necesario que el profesor ostente un excepcional manejo de la temática a tratar y manejo de grupo, también debe dominar conocimientos en métodos de transmisión de conocimientos e información de manera alternativa, como lo es a través de las TIC, ya que esto le permitirá tener más tiempo para aclarar y dar a conocer los conocimientos que no se alcanzan a enseñar e interiorizar en el poco margen horario que se le dan en las clases. Por lo que podríamos decir que es la piedra angular en el acto educativo.

Por otro lado, tenemos al estudiante, el cual no es un sujeto alejado en la construcción del conocimiento, sino que, por el contrario, éste por medio de su disposición e interés en la clase es un actor fundamental para llevar a cabo las sesiones de clase. Partiendo de la idea de que estamos en la época de los denominados “nativos digitales”, esto quiere decir que muchos de los estudiantes tienen un mayor conocimiento en medios digitales que los propios docentes, por lo cual sería ideal que los alumnos actúen de manera cooperativa con el docente, para establecer estrategias que permitan utilizar las TIC de manera más asertiva.

## **Diseño de Implementación**

### **Justificación**

A lo largo de la historia, la Educación Física ha sido vista de manera limitada, reduciéndola a meras actividades deportivas y recreativas. Esta concepción ha relegado su importancia tanto a nivel institucional como social, ubicándola en un segundo plano frente a otras áreas curriculares más tradicionales.

Sin embargo, en la era actual marcada por avances tecnológicos y una sociedad digitalizada, esta visión restrictiva ya no es suficiente. La necesidad de integrar tecnologías en la Educación Física se ha vuelto una prioridad evidente. Las generaciones actuales, criadas en un entorno tecnológico, requieren métodos de enseñanza actualizados y atractivos que aprovechen las herramientas digitales disponibles.

Es por ello que surge la propuesta de este proyecto: desarrollar una estrategia innovadora que enriquezca la Educación Física mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esta propuesta no busca reemplazar al docente, sino complementar su labor con recursos novedosos que estimulen el aprendizaje y fomenten el desarrollo integral de los estudiantes.

Las TIC no solo ofrecen una amplia gama de recursos tecnológicos, sino que también se alinean con las necesidades y habilidades de las generaciones nativas digitales. La integración de tecnologías en la Educación Física se presenta como una oportunidad para revitalizar esta área, mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más tecnológico.

Desde la creación de una plataforma denominada TIC-TAC con el uso de herramientas interactivas y actividades prácticas mediadas por tecnología siendo crucial en el acompañamiento del estudiante, este proyecto busca transformar la manera en que se enseña

y se aprende Educación Física. Se busca no solo fortalecer las capacidades físicas de los estudiantes, sino también motivarlos y mantener su atención mediante experiencias educativas dinámicas y adaptadas a sus intereses y necesidades.

Esta propuesta busca responder a esta necesidad imperante, ofreciendo una experiencia educativa enriquecedora y relevante para las demandas de la sociedad contemporánea.

### **Propósito General**

Utilizar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) de manera innovadora en el ámbito de la Educación Física para promover el desarrollo integral del ser humano, fomentando su auto-eficacia al fortalecer sus capacidades físicas, mentales y socioafectivas, creando experiencias educativas que motiven a los estudiantes, haciéndolos conscientes de su potencial y capaces de enfrentar los desafíos de manera eficaz en la sociedad contemporánea.

### **Propósitos Específicos**

1. Impulsar a los estudiantes a generar conceptos claros del contenido a trabajar a través de la página TICTAC
2. Construir un espacio de participación donde el estudiante tenga autonomía en la sesión práctica
3. Mejorar las capacidades coordinativas por medio de la modalidad educativa B-learning

### **Planeación General**

Teniendo en cuenta que se va a utilizar la modalidad educativa B- Learning para favorecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de la clase de Educación Física, enfatizando en la falta de maduración de las capacidades coordinativas de los estudiantes de sexto grado.

Se hace necesario la creación y el uso de instrumentos que permitan evidenciar por medio de valoraciones cuantitativas y cualitativas, si efectivamente la estrategia enunciada impacta de forma positiva en la población y cumple con el propósito previsto.

En primera instancia se requiere un macro diseño curricular para verlo durante el ciclo académico, el docente titular será el encargado de planear aquellos encuentros virtuales y presenciales según la disponibilidad del grupo estudiantil con el fin de lograr las “metas” propuestas. Este macro diseño corresponderá a la pretensión que se tiene con este proyecto curricular ya que genera la posibilidad de hacer un uso adecuado de la TIC en convergencia con los contenidos específicos de la EF.

Tabla 1. Macro diseño curricular

Macrodiseno									
Contextualización		Aperturas a las TIC		Dar a conocer las TIC, que son, para que son y como se aplican.					
		Reconociendo TIC-TAC		Explicación detallada de la página creada para los estudiantes donde se profundizará en su uso y propósito.					
Contenidos				Metodología				Evaluación	
Momentos		Tema		Sesiones	Medio	Método de enseñanza Propuesta pedagógica desde las TIC - estilos de enseñanza de muska Mosston		Formativa	
Test Inicial 3js								Hetero- evaluación	
Desde lo simbólico (Virtual)	Desde el acto (Presencial)	Salto con sentido (La atención del sujeto)	1	Pagina Web	Juego Competitivo	Autoevaluación	Interactiva	Desde lo simbólico	Desde el acto
			2		Juego Cooperativo	Enseñanza reciproca			
Desde lo simbólico (Virtual)	Desde el acto (Presencial)	Los giros como realidad del modelo (Autonomía corporal)	1	Pagina Web	Juego Cooperativo	Autoevaluación	Interactiva	Hetero- evaluación	Desde el acto
			2		Juego Cooperativo	Enseñanza reciproca			
Desde lo simbólico (Virtual)	Desde el acto (Presencial)	La carrera optimizada por el modelo (El contexto como punto de referencia)	1	Pagina Web	Juego Cooperativo	Autoevaluación	Interactiva	Hetero- evaluación	Desde el acto
			2		Juego Competitivo	Enseñanza reciproca			
Desde lo simbólico (Virtual)	Desde el acto (Presencial)	Perfeccionamiento del lanzamiento en la interacción con el otro ((El contexto como punto de referencia)	1	Pagina Web	Juego Cooperativo	Autoevaluación	Interactiva	Hetero- evaluación	Desde el acto
			2			Enseñanza reciproca			
Test Final 3js								Hetero- evaluación	

Nota: Elaboración propia

## Metodología

El estilo de enseñanza correspondiente al mando directo será empleado durante las dos primeras sesiones, las cuales involucran la contextualización e inmersión de los

estudiantes en el proyecto, requiriendo de una explicación profunda de qué es y de los elementos que componen las TIC y la página web (TIC-TAC) con la cuál van a estar en constante interacción durante el proyecto. Por medio de este estilo el docente contará con el control total de la actividad, con los temas abordados y los tiempos establecidos para cada elemento a tratar.

Así mismo, propone la asignación de tareas, donde el docente tendrá el control de la sesión, pero a partir de las explicaciones dadas dará cierta autonomía al estudiante para que reluzca las actividades establecidas y explicadas de manera previa.

Durante el desarrollo de las sesiones se proyecta una enseñanza de tipo recíproca, la cual cumple un rol fundamental en la modalidad educativa del B- Learning. El docente en la presencialidad actuará como ente regulador, tendrá definidas previamente las actividades dónde se desenvolverán los estudiantes, pero teniendo en cuenta que estas se desarrollaran por medio del juego, el docente no tendrá un control absoluto sobre el desarrollo de la sesión, pero procurara que no pierda su finalidad, la cual es desarrollar y potenciar los elementos fundamentales que componen la coordinación dinámica y general por medio del juego.

Todo lo que se lleve a cabo de manera presencial contará en un primer momento con una retroalimentación de tipo virtual, permitiendo que los estudiantes interactúen de manera autónoma con la página TIC-TAC, por medio de la cuál podrán profundizar las temáticas a trabajar durante la sesión práctica, observando y generando imágenes de referencia que les permita adquirir concepciones previas de lo que se va a desarrollar en la siguiente sesión, posibilitando que en la presencialidad el docente no desarrolle una temática ajena a los estudiantes, por el contrario, estos ya contarán con imágenes de referencia que les permitirán desenvolver de manera más óptima durante la sesión.

En esta propuesta la presencialidad se complementa de manera continua con la virtualidad por medio de una estrategia de enseñanza basada en trabajos en equipo y sesiones

grupales, dónde se llevan a cabo actividades a través de juegos competitivos y juegos cooperativos que posteriormente serán sistematizadas

### **La Evaluación**

No solo incluye los trabajos individuales sino también los grupales. Este sistema de evaluación formativa cumplirá con los siguientes parámetros: por cumplimiento de trabajos individuales desde lo simbólico a través de la página TICTAC (evaluación docente) donde esta se hará por cada tema a trabajar y por participación desde el acto presencial (autoevaluación, coevaluación y evaluación docente) que este se aplicará en cada sesión, generando así una evaluación final de cada tema al integrar la valoración desde lo simbólico y desde el acto.

Los criterios para asignar la valoración desde el trabajo individual son:

**1 punto:** no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante.

**1 punto:** no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante.

**3 punto:** se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de información.

**5 punto:** hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada.

Los criterios para asignar la valoración frente a la participación del estudiante durante cada sesión serán los siguientes (estos aplican para la auto evaluación- hetero evaluación – coevaluación)

**1 punto:** no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase

**3 punto:** muestra interés, pero participa regularmente

**5 punto:** participa en clase y muestra interés en la sesión de clase

Tabla 2. Rúbrica evaluativa

ESTUDIANTE	CÓDIGO	TRABAJO INDIVIDUAL (pagina Web TIC-TAC)	PARTICIPACIÓN - SESIÓN 1 (acto presencial)			PARTICIPACIÓN SESIÓN - 2 (acto presencial)		
		heter	auto	coe	heter	auto	coe	heter

Se hará la abreviatura de:  
 Hetero evaluación - heter  
 Auto evaluación - auto  
 Coevaluación - coe  
 Dicha abreviación se aplicará  
 en la rúbrica mostrada

Nota: Elaboración propia

Desde este planteamiento, el interés a seguir desde nuestro PCP fue promover actividades en las que el reconocimiento del alumno motive más que el reconocimiento del fracaso, generando un aprendizaje auto eficaz.

Teniendo en cuenta que la clase no solo se remontara al disfrute o al ocio sin sentido alguno. Sino que cada una de las actividades contará con una previa planeación y la finalidad de mejorar de forma progresiva las capacidades coordinativas que se consideraron pertinentes trabajar con el grupo.

Una vez clara la evaluación desde el acto presencial y virtual durante cada sesión, es pertinente hacer la valoración inicial y final a partir del test 3js, el cual tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz por medio de un recorrido que cuenta con 7 tareas que deben ser completadas de manera continua e ininterrumpida, cada una de las tareas tiene un sistema de ponderaciones donde la mínima nota es 1 y simboliza una inmadurez en la coordinación de dicho movimiento y la máxima puntuación es 4, la cual se traduce en un óptimo desarrollo coordinativo. En el momento que el estudiante completa todas las tareas se

registra su puntaje total para tenerlo como punto de referencia al momento de realizar en una nueva aplicación del test en el futuro y evidenciar si hubo un avance en las capacidades coordinativas. Resaltando que este test será aplicado de manera diagnóstica, durante y al final del proyecto.

Se generó una adaptación del test para que converja con los intereses y necesidades del PCP. Se opta por tomar 5 tareas de las 7 que componen naturalmente el test, siendo el golpe y el slalom con el balón de fútbol las tareas que se dejaron fuera, debido a que son contrarias con la temática central que se está desarrollando en la clase de Educación Física de los estudiantes del colegio Nuevo Muzú.

## **Contenidos**

Los contenidos, las tareas con las que se va a medir la coordinación son: saltos verticales, giro de 360°, lanzamiento de pelota, carrera de slalom y carrera de slalom con balón de basquetbol. Tienen las siguientes ponderaciones:

### **\* Saltos Verticales:**

**1 punto:** No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco

**2 puntos:** Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.

**3 puntos:** Se impulsa y cae con las dos piernas, pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.

**4 puntos:** Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.

### **\* Giro 360°:**

**1 punto:** Realiza un giro entre 1 y 90°.

**2 puntos:** Realiza un giro entre 91 y 180°.

**3 puntos:** Realiza un giro entre 181 y 270°.

**4 puntos:** Realiza un giro entre 271 y 360°.

**\* Lanzamientos:**

**1 punto:** El tronco no realiza rotación lateral de hombro y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás

**2 puntos:** Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro

**3 puntos:** Hay buen movimiento del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza

**4 puntos:** Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna adelantada

**\* Carrera de Slalom:**

**1 punto:** Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. Fase aérea muy reducida

**2 puntos:** Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión, pero con un movimiento limitado del braceo (no existe flexión del codo).

**3 puntos:** Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos (la frecuencia del braceo no es la misma que la de los apoyos).

**4 puntos:** Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.

**\* Slalom con Balón:**

**1 punto:** Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote

**2 puntos:** No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón)

**3 puntos:** Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo

**4 puntos:** Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuado para el desplazamiento en el slalom. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.

Cuando se esté abordando como temática central la coordinación dinámica general por medio de saltos verticales, los docentes crearán material audiovisual que explique detalladamente como realizar el salto vertical de manera correcta para evitar contraindicaciones y una mejora en la técnica. El estudiante por medio de la observación de ejercicio y al llevarlo a cabo en la clase lo realizará con mayor fluidez y seguridad, posibilitando un proceso de enseñanza aprendizaje mucho más eficaz.

## **Ejecución Piloto**

### **Población**

El proyecto se desarrolló en la Institución Educativa Colegio Cooperativo Nuevo Muzú, ubicado en el barrio Nuevo Muzú, estrato 2, Localidad de Tunjuelito.

Los estudiantes seleccionados son 20 del grado sexto y se encuentran en un rango de edad entre los 10 y 12 años.

### **Ámbito Educativo**

El proyecto se desarrolló en el ámbito formal en básica secundaria. En cuanto a las instalaciones destinadas para la clase de Educación Física, se observó que dentro de la institución no hay espacios para desarrollar las clases prácticas, sino que los estudiantes se tienen que desplazar atrás del colegio, donde se encuentran tres canchas multipropósito que funcionan como espacio de esta área, allí tienen lugar las sesiones prácticas de todos los cursos de la institución.

Otro espacio esencial en el cual se desarrolló parte del proyecto fue la sala de sistemas de la institución. Como se nombró hace algunos párrafos, esta sala se encuentra en el último piso de la institución y la componen una total de 25 computadores, un televisor y un proyector. En éste lugar se llevaron a cabo las tres primeras sesiones de intervención, siendo de gran ayuda para dar a conocer a los estudiantes el componente tecnológico del proyecto.

Por último, se cuenta con el espacio virtual, que fue desarrollado mediante la página web *TIC-TAC*, interface donde los estudiantes no solo pueden evidenciar el contenido audiovisual que les sirviera de imagen de referencia para las clases prácticas, sino que también funcionara como fuente de retroalimentación y complementación de lo abordado en la clase presencial. Es un espacio donde el estudiante esta en constante interacción con el

conocimiento de múltiples actividades, a través de; fotos, videos, formularios, descripciones, las planeaciones de clase que son aplicadas en la presencialidad, etc.

### **Contextualización de la Institución**

El colegio Cooperativo Nuevo Muzú cuenta con un edificio de 4 pisos; en el primer piso se encuentra el área administrativa, un pequeño patio para el recreo y la cafetería, en el segundo se hallan 3 aulas de clase y dos baños, uno para hombres y mujeres, en el tercer piso hay 4 aulas de clase y en el cuarto piso se aprecia un salón multipropósito y la sala de tecnología para bachillerato.

### **Aspectos Educativos**

1. Aunque el colegio no cuenta con instalaciones propias, las canchas multipropósito brindaron un ambiente óptimo para el desarrollo de las prácticas. En dicho espacio se llevó a cabo con normalidad todo el componente práctico.
2. Los recursos utilizados para desarrollar las sesiones prácticas en su mayoría tuvieron que ser trasladados y aportados por la Universidad Pedagógica Nacional, debido a que la institución tiene un reducido número de elementos para el componente práctico de la clase de E.F.
3. Como fue de esperarse gran parte de los estudiantes cuentan con elementos electrónicos, aunque no los utilizan exactamente para temas educativos. Los conocimientos previos con los actuales sobre el manejo de todo tipo de aparatos electrónicos facilitaron la comprensión y la interacción con la página web *TIC-TAC*.

### **Visión y Misión Institucional**

En la visión institucional, el Colegio Cooperativo Nuevo Muzú en el año 2030, de acuerdo a los desafíos del mundo globalizado, mediante la implementación de un modelo pedagógico pertinente, incluyente, diversificado, innovador, flexible y articulado con la

educación técnica y superior que aproveche las tecnologías de la información y las comunicaciones, será reconocida como una institución altamente competitiva, solidaria, ofreciendo posibilidades de crecimiento personal y profesional encaminada al fortalecimiento del proyecto de vida de los estudiantes.

La visión nombrada, está articulada con la necesidad de implementar las TIC en las áreas del conocimiento, estas se venían implementado más que todo en las áreas de matemáticas y biología, por medio de la utilización de distintas plataformas para afianzar el aprendizaje. Pero algo particular ocurría con el área de E.F, en la cual no había implementación de las tecnologías para resolver dudas del área, afianzar o fortalecer un tema. Este panorama despertó más el interés y el deseo de comprobar en menor o mayor medida, que las TIC pueden ser un complemento del área de la E.F.

La misión institucional del colegio, resulta fundamental e interesante ya por medio de ésta se busca la formación de sujetos con autonomía, que sepan trabajar de manera cooperativa y que utilicen las TIC desde una visión crítica, mas no como un instrumento que remplace su capacidad de pensar y de tomar decisiones. Lo previamente precisado, va de la mano con los propósitos del presente proyecto, tal como se ha reiterado en la formulación del proyecto, no se busca la sustitución del maestro por una máquina, ni que los estudiantes pierdan su autonomía y reduzca el fortalecimiento físico y cognitivo. Por el contrario, por medio de la modalidad educativa propuesta y la página web creada, se propicia el trabajo de una serie de procesos cognitivos, como la atención y la retención, los cuales generan en los estudiantes un el pilar conceptual para la comprensión y adquisición de una habilidad que será fortalecida en la presencialidad.

### **Aprobación de Implementación**

Con la finalidad de generar un acercamiento con los directivos se la institución y que lograran conocer a profundidad la propuesta del proyecto y lo que se pretendía por medio del desarrollo de esta, para de esta manera propiciar un ambiente ameno para el desarrollo de

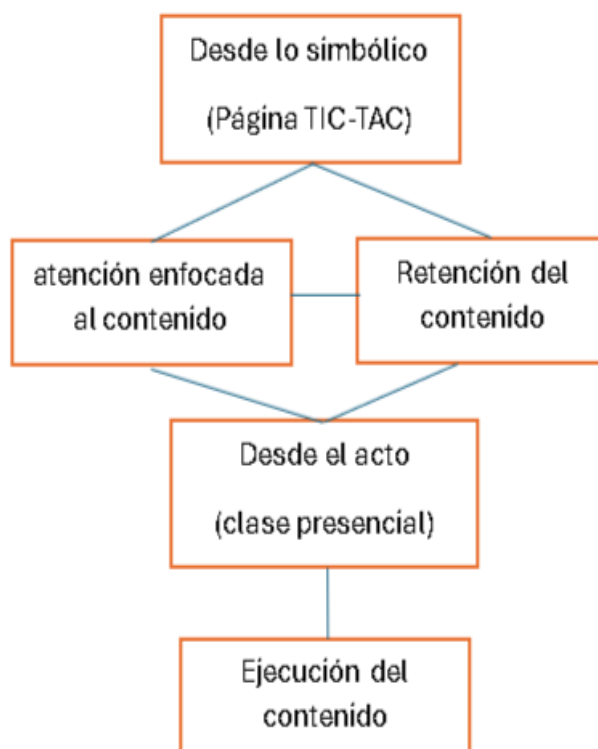
este. Se procedió a llevar cabo una reunión con el rector y la coordinadora académica, por medio de la cual se da a conocer el proyecto y todos los pormenores de su aplicación. La propuesta fue de gran interés en la institución, debido a que, en la visión y objetivos institucionales, está presente la utilización de las TIC como un modelo provechoso e innovador para las múltiples áreas de conocimiento que se llevan a cabo en el colegio, en concreto la visión institucional afirma habla de la -Implementación de un modelo pedagógico pertinente, incluyente, diversificado, innovador, flexible y articulado con la educación técnica y superior que aproveche las tecnologías de la información y las comunicaciones-. Tras esta coincidencia de intereses, se logró realizar las respectivas observaciones y futuras prácticas en el colegio, en la clase de Educación Física, con los estudiantes de 6to de bachillerato, en el horario 11.30am a 1:30pm.

### **Micro diseño**

Para el desarrollo del micro diseño se tuvieron en cuenta:

1. El contenido mostrado va de acuerdo con el propósito de cada tema en dos momentos a trabajar desde este proyecto, el simbólico a través de la página TIC-TAC y en el acto desde la puesta en práctica del contenido pre visualizado, dichos propósitos de cada momento serán descrito en cada sesión a abordar
2. Al trabajar los momentos desde lo simbólico y el acto, se logra trabajar la autonomía de cada estudiante donde este tendrá que adentrarse inicialmente en la página web (desde lo simbólico) con el fin de generar nociones con la visualización del tema a trabajar creando estructuras claras de su ejecución y un adelanto de lo que se verá en el acto presencial, permitiéndole demostrar en la actividad practica una eficacia en la comprensión del contenido y una mejora en su participación, por ende a continuación se presentara un ejemplo de cómo se genera esta codificación por sesión.

Esquema 1. Propósito de la sesión



*Nota: Elaboración propia*

Con la estructura expuesta, se generó la ruta del cómo se trabajará cada sesión de acuerdo con el propósito formativo que cumple.

A continuación, se mostrará el cronograma de las sesiones realizadas en la institución acompañado de las sesiones realizadas.

Tabla 3. Cronograma de sesiones

Fecha	Sesión	Tema
26/02/2024	Contextualización	
6/03/2024		
15/03/2024	Test inicial	
19/03/2024	Clase 1 tema 1	Salto con sentido (La atención del sujeto)
3/04/2024	Clase 2 tema 1	
4/04/2024	Clase 1 tema 2	Los giros como realidad del modelo (Autonomía corporal)
10/04/2024	Clase 2 tema 2	
17/04/2024	Clase 1 tema 3	La carrera optimizada por el modelo (El contexto como punto de referencia)
18/04/2024	Clase 2 tema 3	
24/04/2024	Clase 1 tema 4	Perfeccionamiento del lanzamiento en la interacción con el otro (El contexto como punto de referencia)
25/04/2024	Clase 2 tema 4	
2/05/2024	test final	

*Nota: Elaboración propia*

### Plan de Clases

Según el cronograma presentado, se exhibirá el proceso de elaboración de cada sesión, tomando como ejemplo la sesión 2 del tema 1. En esta presentación se detallará cómo se asignará la actividad, cuál es su propósito y cómo se evaluará, todo ello en concordancia con la estructura previamente visualizada y sistematizada según los criterios establecidos

Sesión de clase			
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú			
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 03/04/24	Metodología
Asignatura: Educación Física	Grado: Sexto	Jornada: Unica	Enseñanza recíproca
Tema (1): Salto con sentido (La atención del sujeto)	Sesión: 2		
Objetivo del tema: Fortalecer la coordinación dinámica general, enfatizando en la habilidad motriz correspondiente al salto. Fomentando la autonomía y la atención del estudiante por medio del componente virtual, derivando en un mejor desenvolvimiento y participación en la sesión práctica.			
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: Salto con sentido Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica del salto, con la finalidad de que tenga mayor claridad de la temática y se le facilite su puesta en práctica, por medio de la reproducción de las imágenes de referencia creadas.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la página TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto  <b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de información. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada
Desde el acto	En primera medida, la clase se organizará en dos subgrupos. Cada subgrupo se ubicará en un extremo de un camino compuesto por aros. Cuando el profesor dé la señal, un estudiante de cada subgrupo saldrá y deberá recorrer el camino saltando por los aros hasta encontrarse con el compañero del otro equipo. En ese punto, se llevará a cabo el popular juego de piedra, papel o tijera, donde el vencedor eliminará al contrincante y podrá seguir recorriendo el camino. Es importante tener en cuenta que, del equipo contrario, saldrá un nuevo oponente que intentará evitar que el estudiante llegue a su extremo y obtenga el punto.  El equipo ganador será el primero que acumule 5 puntos	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica general por medio de la habilidad motriz del salto. Variando la forma y la longitud con la que esté debía ser ejecutado.	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno; participación activa de los estudiantes. Dos; ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación;</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.  <b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase
Observaciones:	Se aumentará de manera progresiva la distancia que hay entre los aros, incremento la dificultad y obligando al estudiante a pensar y ejecutar nuevas formas de realizar el salto para poder superar el camino.		

Tabla 4. Plan de sesión

## **Análisis de las Experiencias**

### **Una Propuesta para la Educación Formal**

El presente (PCP) nació con el objetivo fundamental de revolucionar la concepción de la educación física, especialmente en lo que respecta a sus metodologías ambiguas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Al adoptar una alternativa innovadora, a menudo vista como fuera de lugar o incluso incomprensible por muchos, abrimos un espacio para enriquecer las experiencias educativas en este ámbito, permitiendo así alcanzar una comprensión más profunda de los conceptos a través de una página web diseñada específicamente para nuestro grupo objetivo.

Este primer paso nos adentra en un mundo que puede resultar desafiante e incluso desconcertante para algunos. Sin embargo, se apostó por la creación y diseño integral de una página web. Cuyo objetivo era que los estudiantes, al acceder a ella, establecieran automáticamente una conexión entre los contenidos vistos y sus propios intereses. A través de la cuidadosa selección de colores, imágenes y la organización de distintos apartados, se logró que los estudiantes lleguen a las sesiones presenciales con nociones claras y estructuradas.

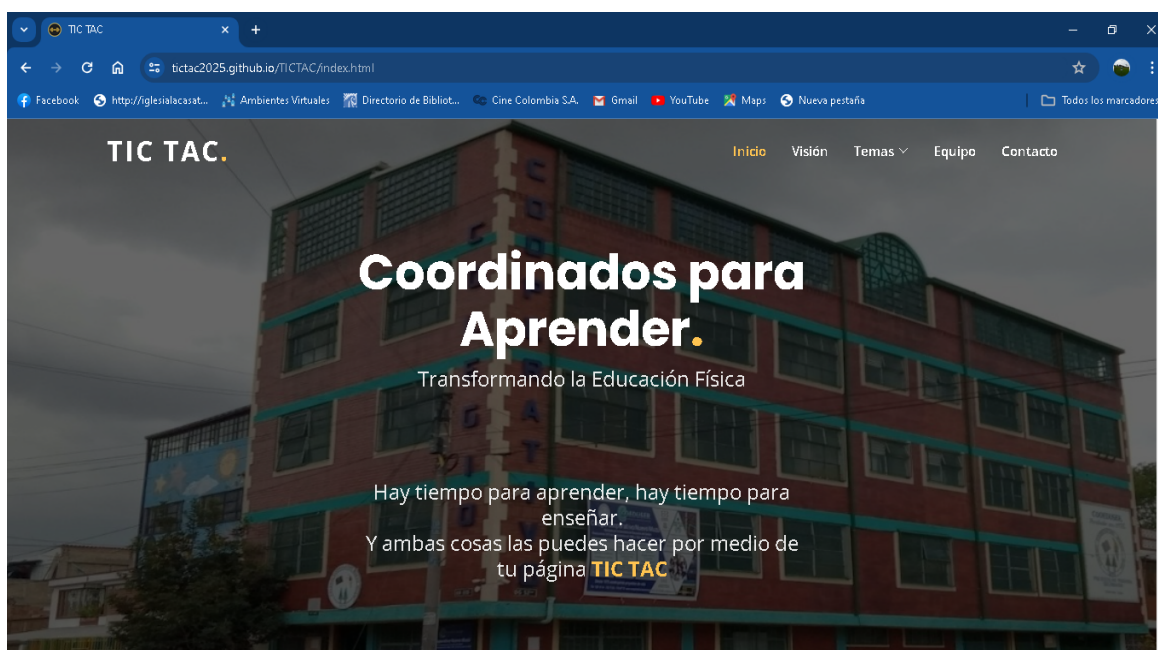
Para llevar a cabo este proyecto, aprovechamos los recursos brindados por el programa Visual Studio Code, conocido por su robustez y compatibilidad multiplataforma, que facilitó la integración de codificaciones para la página 'TIC-TAC'. Su funcionalidad y rendimiento fueron esenciales para elegir este software. Sin embargo, para no partir de cero en la creación de la página, se recurrió a la biblioteca de códigos llamada Bootstrap 5. Esta biblioteca proporcionó un amplio repertorio de códigos y diseños que se alineaban con los objetivos e intereses de este proyecto.

Dicha coalición entre programas dio origen a lo que orgullosamente se denominó la modalidad educativa que da una alternativa innovadora no solo para desarrollar contenidos de

la educación física, generando un amplio margen de aplicabilidad desde distintas áreas del conocimiento.

De acuerdo con lo anterior, se presentará la mencionada página para mostrar cómo su diseño y funcionalidades contribuyen al logro de los objetivos preestablecidos

Ilustración 1. Portada de la página web TIC-TAC

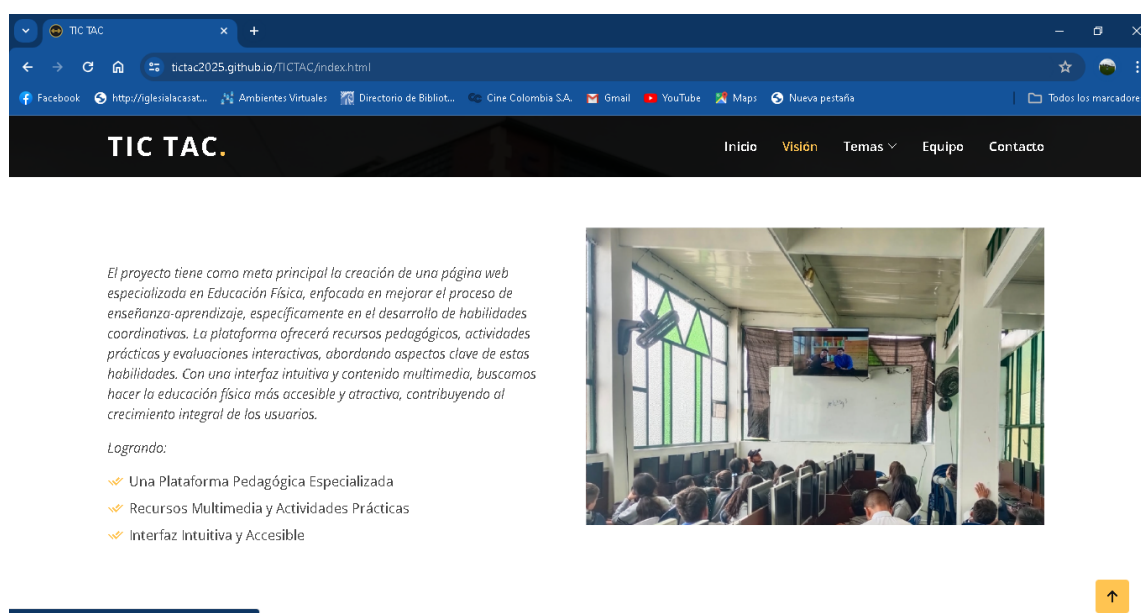


*Nota: Elaboración propia*

Al ingresar a la página TIC-TAC, se podrá observar la pantalla inicial que presenta títulos diseñados con el propósito inicial del proyecto. Además, en la parte superior derecha se encuentran botones que redireccionan al visitante de la página al contenido que desee ver.

A continuación, se detallará el contenido de cada uno de estos apartados para facilitar la navegación y comprensión de la página.

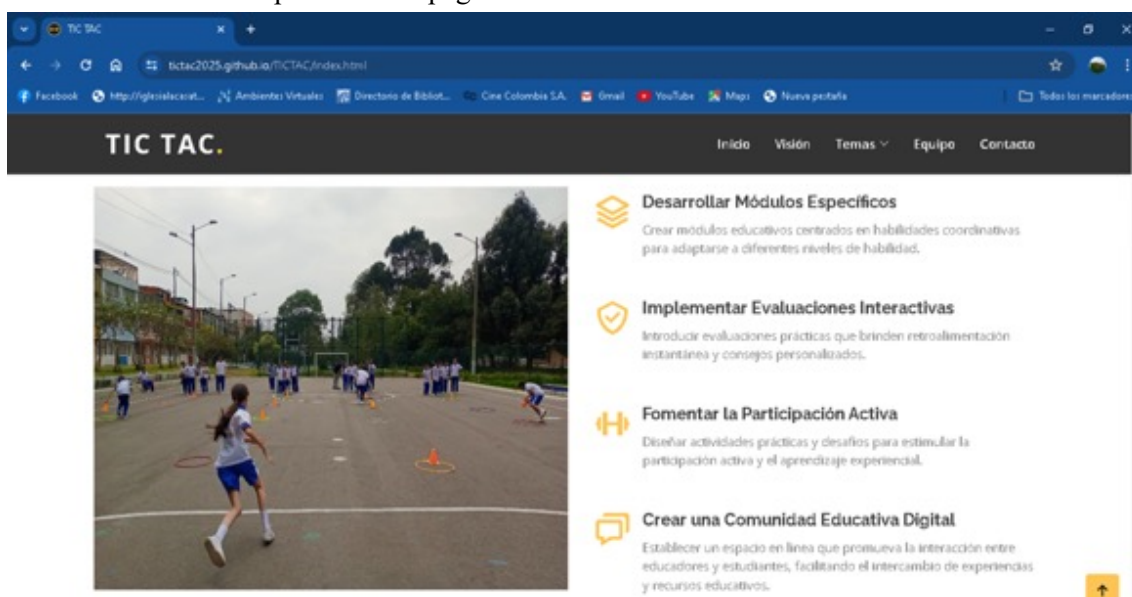
Ilustración 2. Visión de la página web TIC-TAC



*Nota:* Elaboración propia

En el apartado de "Visión", se logró ubicar la finalidad de la creación de la página web al mostrar los objetivos y metas que esta plataforma tiene, los cuales se corroboran más adelante para verificar si fueron alcanzados. Esto contribuye a que los estudiantes tengan una mayor claridad sobre el proyecto en el que están participando y comprendan cómo su participación contribuye al logro de esos objetivos.

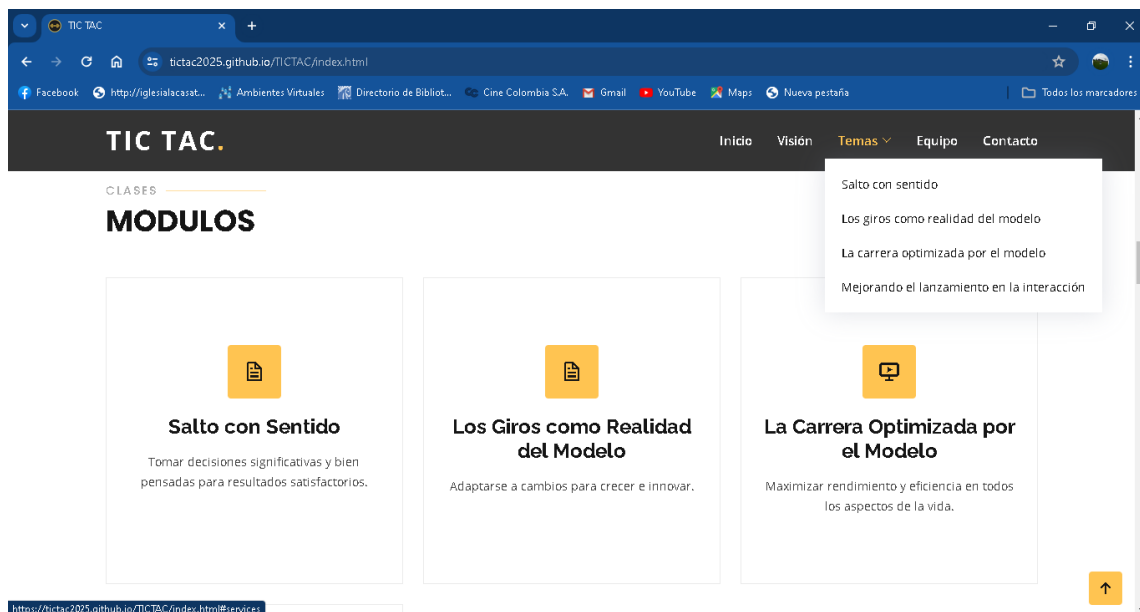
Ilustración 3. Propósitos de la página TIC-TAC



*Nota:* Elaboración propia

En el mismo apartado, se detallan los propósitos a lograr con los estudiantes al implementar esta modalidad educativa. Estos propósitos se evaluarán más adelante para determinar si se cumplieron o no.

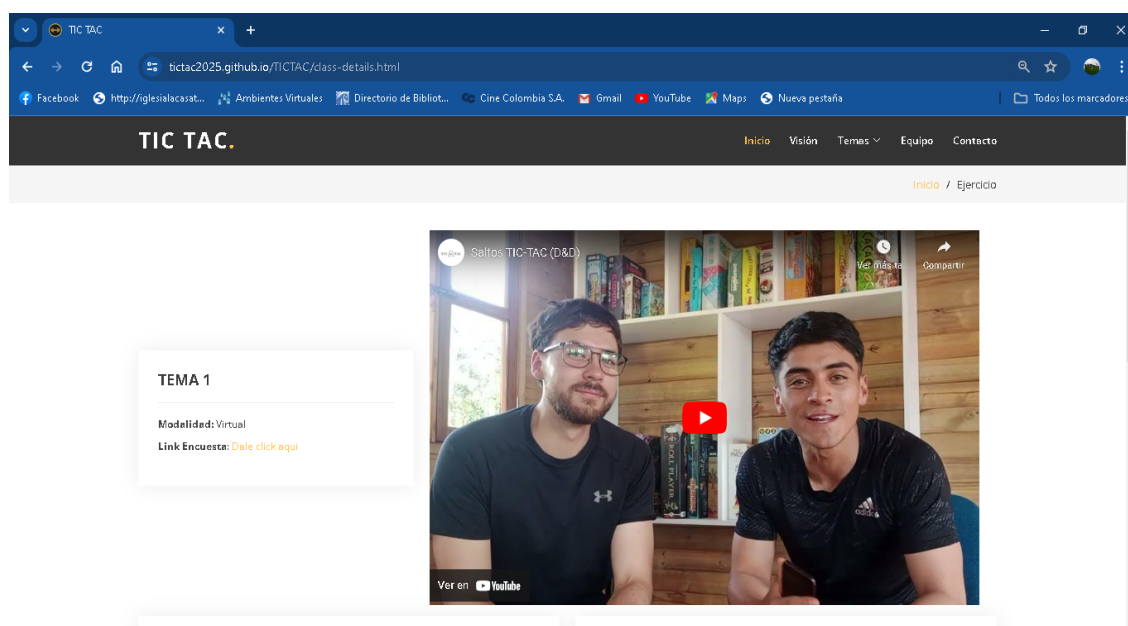
Ilustración 4. Módulos temáticos



*Nota: Elaboración propia*

En el segundo apartado de "Temas", se incluyeron los temas a trabajar con redirecciones que llevan a una descripción detallada del contenido de cada sesión. A continuación, se mostrará dicho contenido detallado para facilitar la comprensión y el acceso a la información.

### Ilustración 5. Interfaz del Tema 1

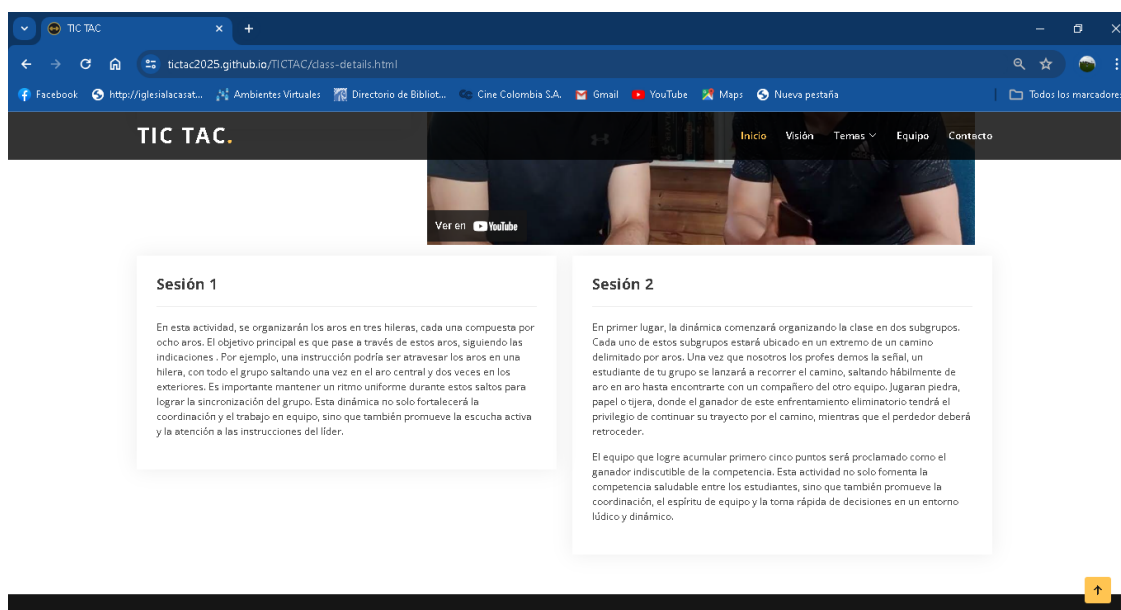


*Nota: Elaboración propia*

Al hacer clic en el tema deseado, se redirige al contenido específico. En primer lugar, se logró plasmar un vídeo que abordará el contenido a trabajar. Se tomará como ejemplo el tema 1, "Saltos con Sentidos".

Después de ver el vídeo, se espera que el estudiante complete la encuesta que estará ubicada en la parte izquierda de la página, justo al lado del vídeo. Esta encuesta permitirá que los estudiantes den respuesta y retroalimentación sobre el contenido que han observado.

### Ilustración 6. Plan de las sesiones

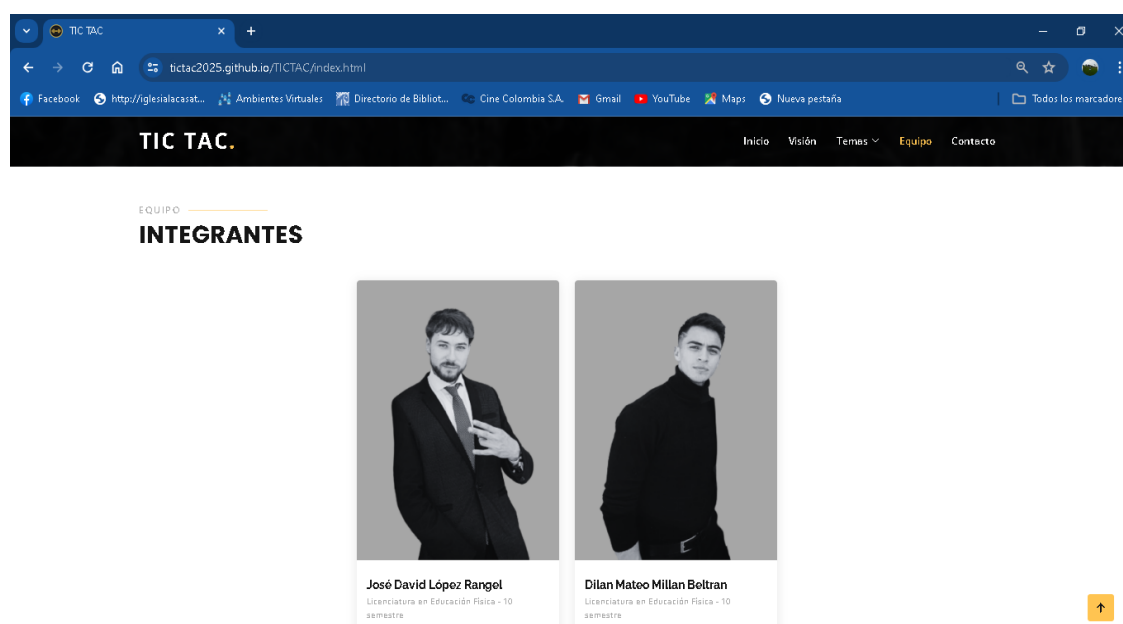


*Nota: Elaboración propia*

Una vez completado este primer momento, en la parte inferior de la página se ubica la descripción detallada de cada sesión. Este enfoque resultó satisfactorio en el desarrollo de la clase presencial, ya que los estudiantes llegaban con una comprensión clara de lo que se iba a hacer en cada sesión.

Sin embargo, dicho análisis se llevará a cabo a profundidad más adelante para evaluar en detalle la efectividad de esta metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

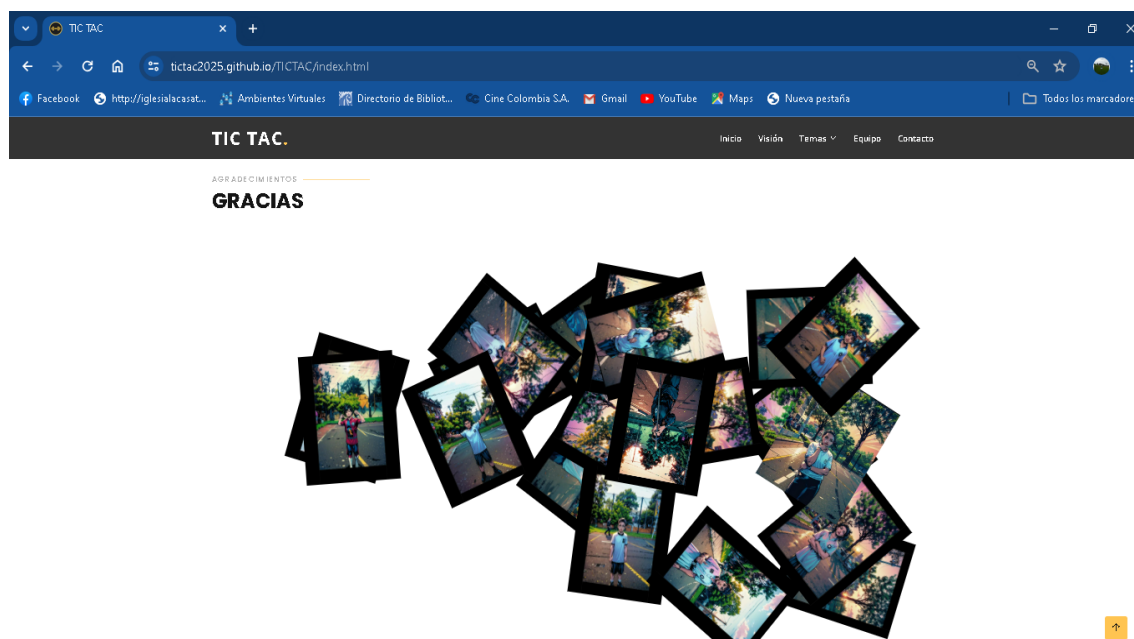
Ilustración 7. Creadores de la página TIC-TAC



*Nota: Elaboración propia*

En el cuarto apartado, "Equipo", se consolidó la información general sobre los miembros del equipo que han participado en la creación y desarrollo del proyecto. Aquí se mostró quiénes son los creadores del proyecto y su contribución al mismo

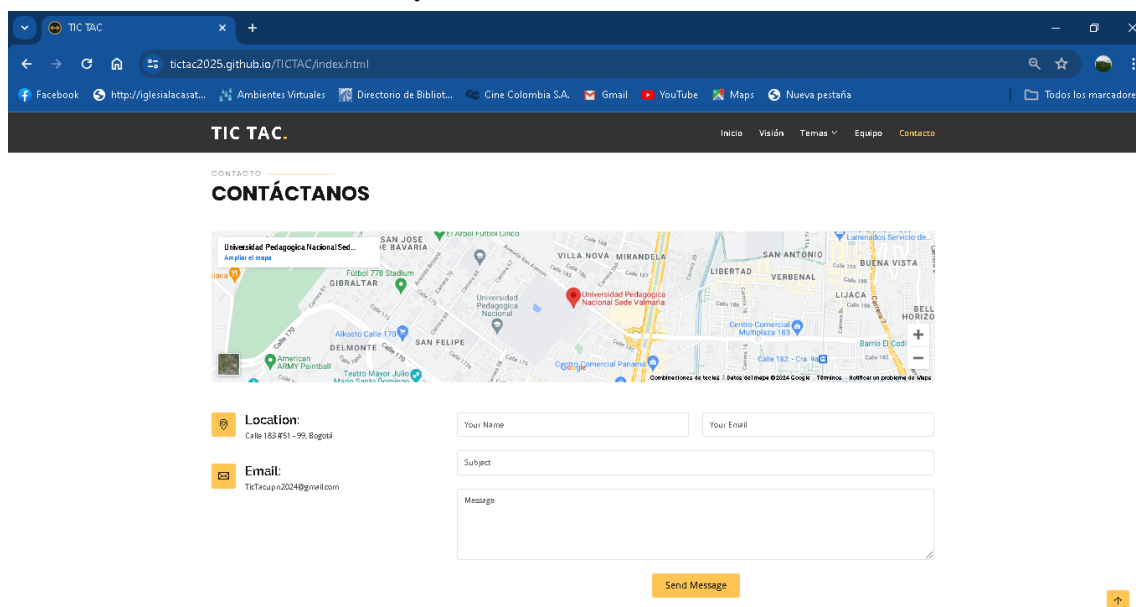
Ilustración 8. Agradecimientos de los participantes



*Nota: Elaboración propia*

En la parte inferior del mismo apartado, se presentó una innovación a través de una inteligencia artificial que modifica los rostros de los integrantes que participaron en el proyecto. Al actualizar la pantalla, las fotografías se mostrarán en diferentes posiciones, lo que proporciona una interacción divertida y atención con los estudiantes participantes hacia la página TIC-TAC.

Ilustración 9. Contáctanos y la ubicación de la Institución



*Nota: Elaboración propia*

En el último apartado, "Contacto", se mostrará la sede de la Universidad Pedagógica Nacional, donde se desarrolló este apasionante proyecto. También se proporcionará el correo electrónico de la página para que los estudiantes puedan comunicarse en caso de tener dudas o preguntas sobre algún contenido.

### **Descripcion del Test Diagnóstico**

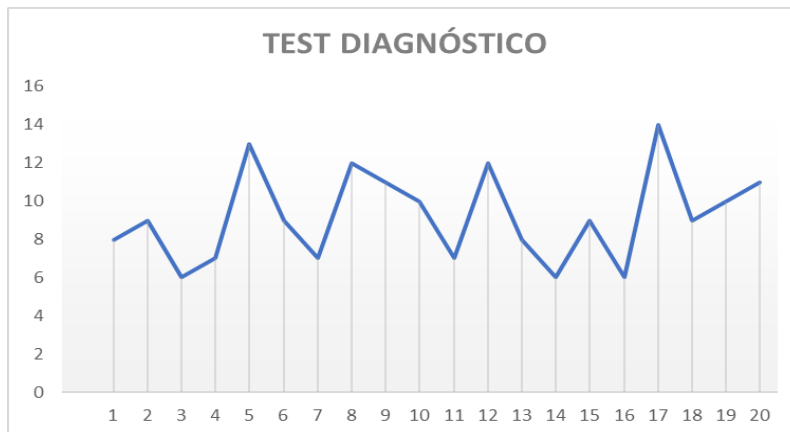
Teniendo en cuenta que por medio de este proyecto se busca comprobar que la Educación Física y las Tecnologías de la Información y la Comunicación no van en contravía, sino que, por el contrario, se puede generar una convergencia que lleve a la potenciación y mejoramiento de los contenidos teóricos y prácticos de esta área del conocimiento. Se optó por utilizar las capacidades coordinativas como pretexto para aplicar la modalidad educativa del B- Learning, pero esto no fue adrede, sino que nació por medio del acercamiento al contexto a intervenir y la corroboración de las premisas planteadas a partir de lo observado. En primera instancia, al observar las clases de E.F de los estudiantes de sexto grado del Colegio Cooperativo Nuevo Muzú, se identificó una posible inmadurez las capacidades coordinativas, indicio que fue ratificado por las entrevistas hechas al profesor de E.F del Colegio, quien dio cuenta de que los estudiantes presentaban una serie de limitaciones en dichas capacidades.

Pero lo anteriormente descrito seguían siendo indicios sin un fundamento totalmente sólido. Razón por la cual se generó la aplicación del Test 3JS, que se encarga de evaluar el estado o nivel de coordinación motriz de niñas y niños entre los 6 y los 12 años.

A continuación, se evidencia los resultados del test diagnóstico. Donde se aplicaron 5 pruebas de coordinación, 3 de coordinación dinámica (salto, giro y carrera) y dos de coordinación segmentaria (lanzar y botar el balón). Teniendo en cuenta que cada prueba fue puntuada de 1 a 4 a puntos según la correcta o errónea ejecución del estudiante, el máximo de puntos a alcanzar eran 20. A partir de este límite de puntos y los que fueron obtenidos se determinaba si el estudiante contaba con un nivel de desarrollo óptimo de las capacidades

coordinativas, o si, por el contrario, presentaba una inmadurez en dichas capacidades. Los resultados fueron los siguientes:

Gráfico 1. Resultado Test diagnóstico



*Nota: Elaboración propia*

Es necesario aclarar que, en esta prueba, un nivel igual o inferior a 10 puntos indican inmadurez de las capacidades coordinativas. Para un nivel medio del desarrollo de las capacidades coordinativas, el estudiante debía alcanzar una puntuación entre 11 a 13 puntos, para un nivel bueno debía estar entre 14 y 17 puntos y un nivel totalmente maduro de las capacidades coordinativas entre 18 y 20 puntos.

Se observa como 14 de los estudiantes acumulan entre 6 y 10 puntos al momento de desarrollar las pruebas de la prueba 3JS. Lo cual indica que el 70% del curso cuenta con un nivel de inmadurez respecto a las capacidades coordinativas. A partir de este resultado se corroboran los indicios que se tenían tanto en la observación como en la entrevista al docente, Adicionalmente 5 estudiantes se encuentran en un nivel medio y solo uno alcanza un buen nivel con 14 puntos.

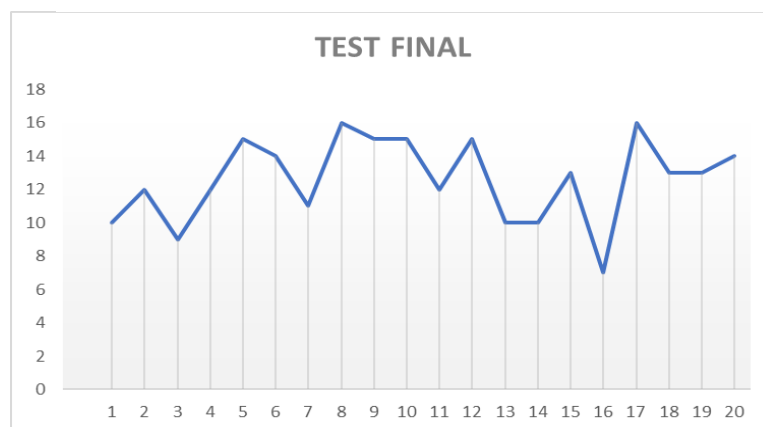
A partir de la problemática hallada, se plantea el propósito de mejorar las capacidades coordinativas por medio de la modalidad educativas del B-Learning. Generando una propuesta de intervención desde lo virtual y lo presencial, para lograr trabajar y potenciar estas capacidades.

Desde lo anteriormente descrito, se realiza una estructuración minuciosa y planificada para llevar a cabo esta propuesta. Por medio de sesiones presenciales que se retroalimentan constantemente a través de material audiovisual compartido en la página web TI-TAC, se pretendió estimular una serie de procesos cognitivos que sirvieran de imagen de referencia de los temas previstos, relacionados con las habilidades motrices propias de las capacidades coordinativas. Y posteriormente se generó una articulación con las temáticas trabajadas presencialmente, permitiéndole a el estudiante contar con unas concepciones previas que le facilitaron el aprendizaje conceptual y el mejoramiento de sus capacidades coordinativas.

A partir del proceso de intervención realizado por medio de 11 sesiones, tres de contextualización y 8 de intervención a través de la modalidad educativa B-Learning. Las cuales se dividieron en 4 temas, los cuales se basaron en el trabajo y desarrollo de las habilidades motrices relacionada con: saltar, girar, carrera, lanzar y botar el balón, las cuales son habilidades que son propias de las capacidades coordinativas. Se genero la implementación del Test 3JS, con el propósito de evidenciar que el constante trabajo realizado desde la presencialidad y la retroalimentación virtual, el cual enfatizo en un proceso de observación (simbólico) e imitación (acto), permitió un mejoramiento de las capacidades coordinativas respecto a los resultados obtenidos en el test diagnóstico.

A continuación, los resultados generales del Test 3JS en su implementación final:

Gráfico 2. Resultado Test Final



*Nota: Elaboración propia*

## **Incidencia de la propuesta**

A continuación, se presentará un análisis detallado de la incidencia de los resultados obtenidos en los dos momentos evaluativos desde lo virtual y lo presencial correspondientes a cada tema. Este análisis demostrará cómo este proyecto, inmerso en el B-learning y consolidado como una modalidad educativa, brinda un fortalecimiento tanto a nivel teórico como práctico en las sesiones de educación física.

En primer lugar, se analizarán los resultados de la encuesta de selección múltiple realizada en la página web TIC-TAC. Estos resultados proporcionarán una visión general de la percepción de los estudiantes sobre los temas abordados.

Posteriormente, se abordará la integración de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación en la sesión presencial. Este enfoque permitirá evaluar su capacidad para reflexionar sobre su propio desempeño, colaborar con sus compañeros y recibir retroalimentación externa.

Al analizar cada tema trabajado bajo esta perspectiva, se podrá observar cómo los resultados de los momentos evaluativos se traducen en un panorama completo de la eficacia del proyecto en el B-learning como modalidad educativa para fortalecer las sesiones de educación física en lo presencial. La combinación de herramientas de evaluación online y prácticas en el aula proporciona una experiencia de aprendizaje enriquecedora y orientada al desarrollo integral de los estudiantes.

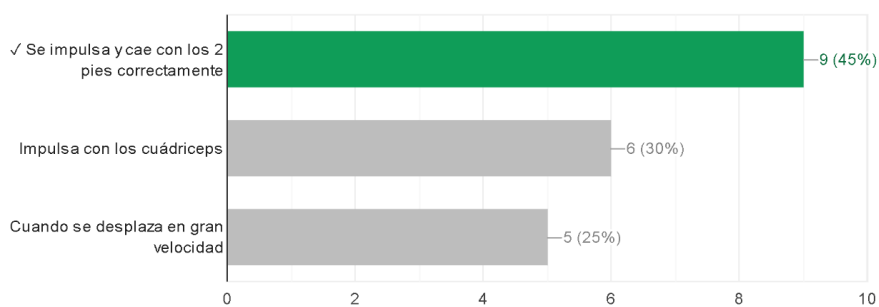
Tema 1 – Saltos con sentido:

Análisis desde lo simbólico (resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre el tema en la página web):

Gráfico 3. Primera pregunta del cuestionario Tema 1

¿Cuál de las siguientes es una característica de un salto ejecutado correctamente?

9 / 20 correct responses

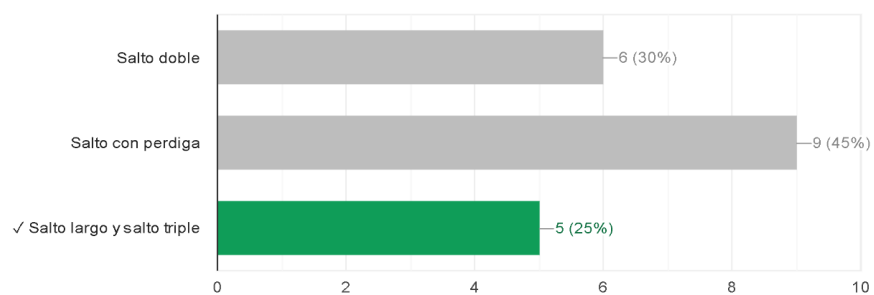


*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 4. Segunda pregunta del cuestionario Tema 1

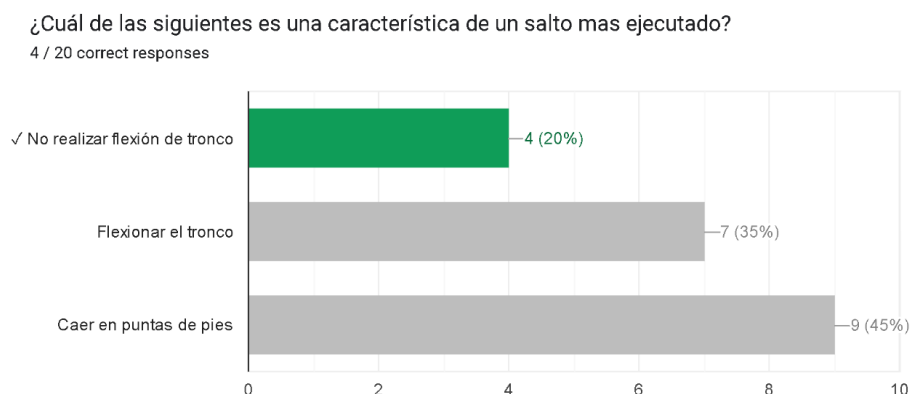
De los mencionados a continuación, ¿Cuáles corresponden a los tipos de saltos nombrados en el video?

5 / 20 correct responses



*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 5. Tercera pregunta del cuestionario Tema 1

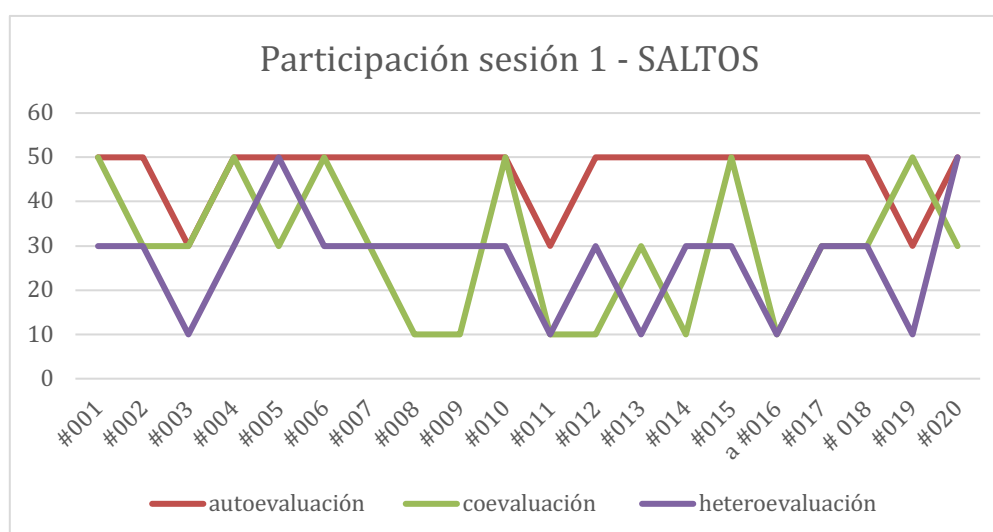


*Nota:Elaboración propia*

Según las imágenes presentadas, se evidencia que el nivel de asertividad al responder cada pregunta es inferior al 9 de 20 estudiantes a los que se les administró la prueba. Esto sugiere que los estudiantes no tienen una comprensión clara de los conceptos previamente presentados en la página, lo que se refleja en una media bastante baja en los resultados de la primera prueba. De acuerdo con lo anterior, se analizó si en la *sesión presencial* se presenta otro tipo de desempeño de acuerdo con el tema que se trabaja en la sesión 1 y sesión 2.

Análisis desde el acto (se revisó la auto-coe-hetero evaluación)

Gráfico 6. Análisis de evaluación Sesión 1



*Nota: Elaboración propia*

**Autoevaluación:**

Se observa que los estudiantes tienden a otorgarse la máxima valoración sin mostrar un enfoque crítico hacia su desempeño en clase.

**Coevaluación:**

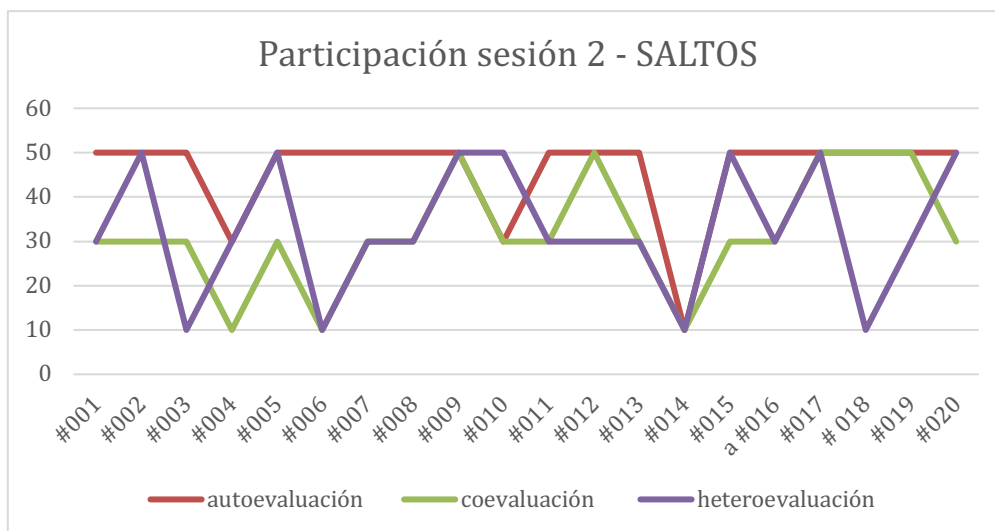
Los estudiantes designados para evaluar a sus compañeros lo hicieron según los criterios establecidos, revelando una participación baja e indiferente en la primera sesión.

**Heteroevaluación:**

Se destaca que, entre los 20 estudiantes, solo de 3 a 4 personas sobresalen por su participación, aunque en general el promedio de participación fue muy bajo.

En general, se concluyó que, en la primera sesión, hubo una participación baja y un desinterés evidente por parte de los estudiantes con respecto a lo planeado, ya que no tenían claridad sobre el proceso que se llevaría a cabo.

Gráfico 7. Análisis de evaluación Sesión 2



*Nota: Elaboración propia*

**Autoevaluación:**

Se mantuvo la tendencia de la sesión anterior, donde los estudiantes no fueron capaces de asignarse una valoración objetiva basada en su participación en clase.

### **Coevaluación:**

Se observó una leve mejora en la participación según la perspectiva de los estudiantes seleccionados para esta evaluación, ya que la mayoría destacó una mejora en comparación con la sesión anterior.

### **Heteroevaluación:**

Se notó un aumento en la participación de los estudiantes, quienes mostraron un mayor interés en la sesión debido a que la actividad que se iba a trabajar les gustaba y la habían visto previamente en la página.

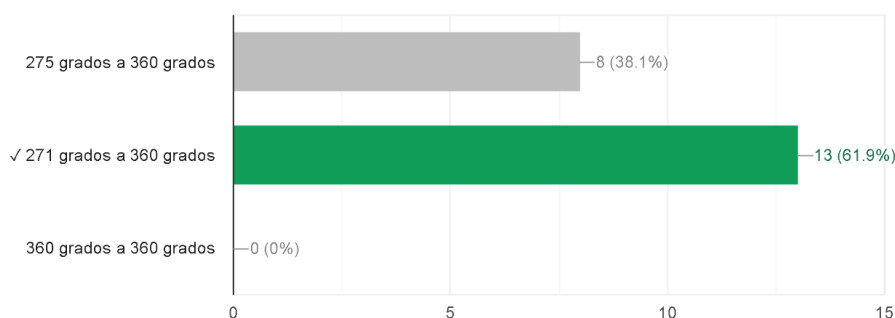
En general, se registró una ligera mejoría con respecto a la sesión anterior en lo que respecta a la coevaluación y la heteroevaluación.

Conclusión tema 1: Se concluyó que en este primer tema trabajado se evidenció que el bajo resultado en la encuesta realizada en la página TIC-TAC, demostró que el desarrollo práctico no fue tan eficaz como se había previsto inicialmente. Se llegó a la conclusión de que esto pudo haberse producido debido al desconocimiento de cómo se iban a desarrollar las sesiones. Con lo expresado, se hará el análisis del segundo tema para ver si hay mejora o de lo contrario sigue la misma tendencia.

## Tema 2 – Los giros como realidad del modelo

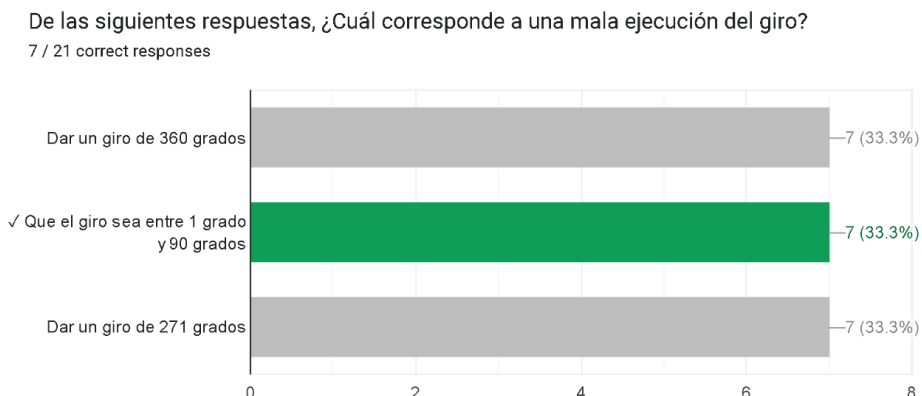
Gráfico 8. Primera pregunta del cuestionario Tema 2

De acuerdo al video, ¿Cuántos grados hay que girar para que se considere una ejecución correcta?  
13 / 21 correct responses



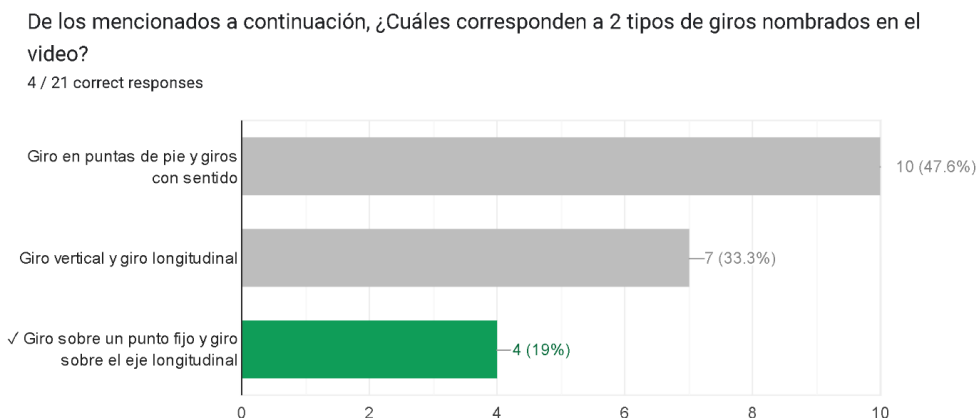
*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 9. Segunda pregunta del cuestionario Tema 2



*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 10. Tercera pregunta del cuestionario Tema 2



*Nota: Elaboración propia*

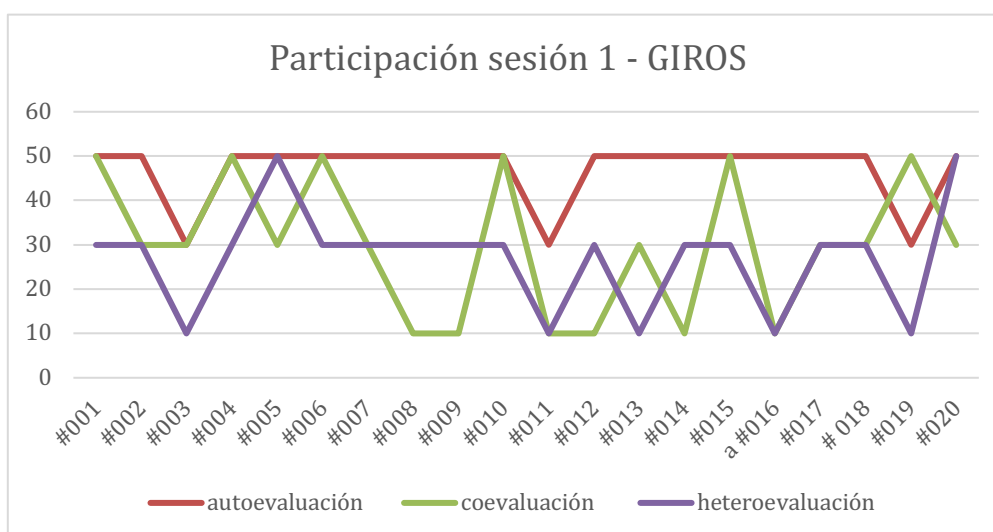
Para comenzar este análisis, resulta interesante ver una mejora significativa en la comprensión de cómo realizar correctamente un giro, en la distinción entre una ejecución correcta e incorrecta en la precisión de la pregunta relacionada con el tema 1 de saltos. Esto demuestra una comprensión clara a partir de la retroalimentación que se hizo en la sesión 2 del tema uno donde se les hizo una reflexión en torno al cómo deben prestar atención de acuerdo del contenido presentado en la página TIC TAC. Sin embargo, al examinar la tercera

pregunta sobre los tipos de salto, aún no se percibe una mejora; de hecho, en comparación con la pregunta del tema 1, se observa un retroceso.

Basado en esto, se dará paso análisis en lo práctico para ver si se logró consolidación de los contenidos en las sesiones.

Análisis desde el acto (se revisó la auto-coe-hetero evaluación)

Gráfico 11. Análisis de evaluación Sesión 1



*Nota: Elaboración propia*

#### **Autoevaluación:**

Es destacable cómo 3 de 20 estudiantes se muestran objetivos al evaluar su propia participación en clase y reconocen su mala ejecución de los ejercicios durante la sesión. Esto denota una cierta autonomía, lo cual es muy positivo.

#### **Coevaluación:**

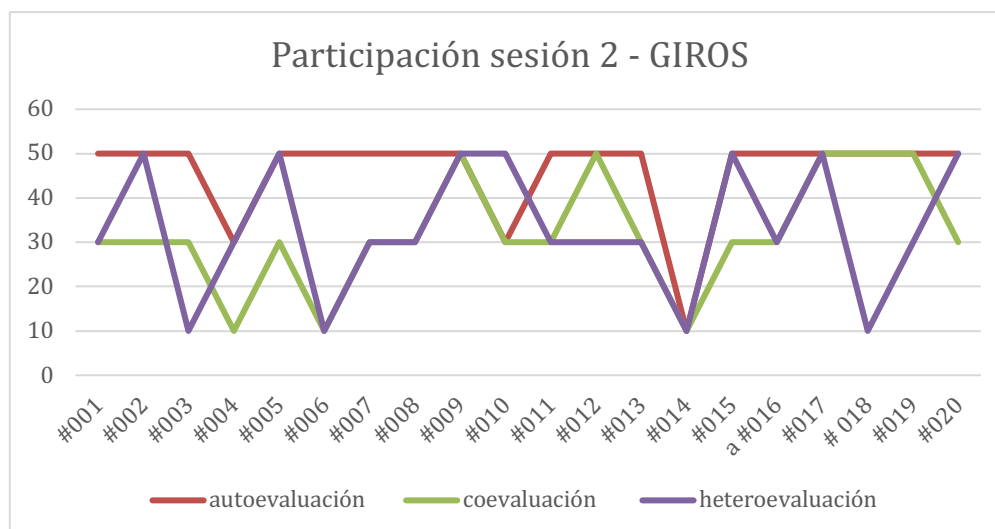
En este aspecto, se observa que los estudiantes son más rigurosos al evaluar a sus compañeros, evidenciando una cierta aproximación en las valoraciones dadas por el docente.

#### **Heteroevaluación:**

Aunque muestran una actitud positiva al realizar las tareas propuestas, su participación sigue siendo baja, manteniendo el mismo patrón que en la sesión 1 del tema 1.

En general, es importante notar cómo en la autoevaluación ya se está fomentando esa autonomía en los estudiantes a la hora de asignarse una nota y al evaluar desde la perspectiva de la coevaluación.

Gráfico 12. Análisis de evaluación sesión 2



*Nota: Elaboración propia*

#### **Autoevaluación:**

Resulta interesante notar cómo empieza a surgir una tendencia entre el grupo estudiantil, donde cada vez más estudiantes adquieren la autonomía para reconocer que quizás no están teniendo un buen desempeño en las sesiones.

#### **Coevaluación:**

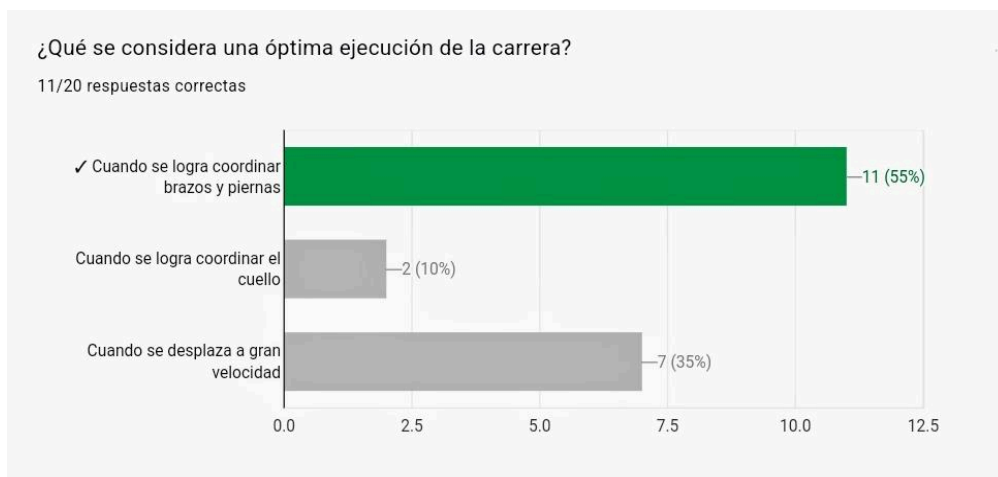
Se evidenció que las observaciones de los estudiantes seleccionados convergen con mayor precisión con las evaluaciones de los docentes.

#### **Heteroevaluación:**

Los estudiantes muestran una mejora en su participación, aunque resulta interesante observar cómo ya se están identificando aquellos estudiantes que destacan por encima de otros.

En general, en este punto es crucial empezar a identificar cómo ciertos estudiantes muestran una baja participación tanto a nivel práctico como teórico de manera constante en las sesiones. Sin embargo, se seguirá observando esto a lo largo de las sesiones a trabajar

Conclusión tema 2: Se llegó a la conclusión de que en este segundo tema se observa

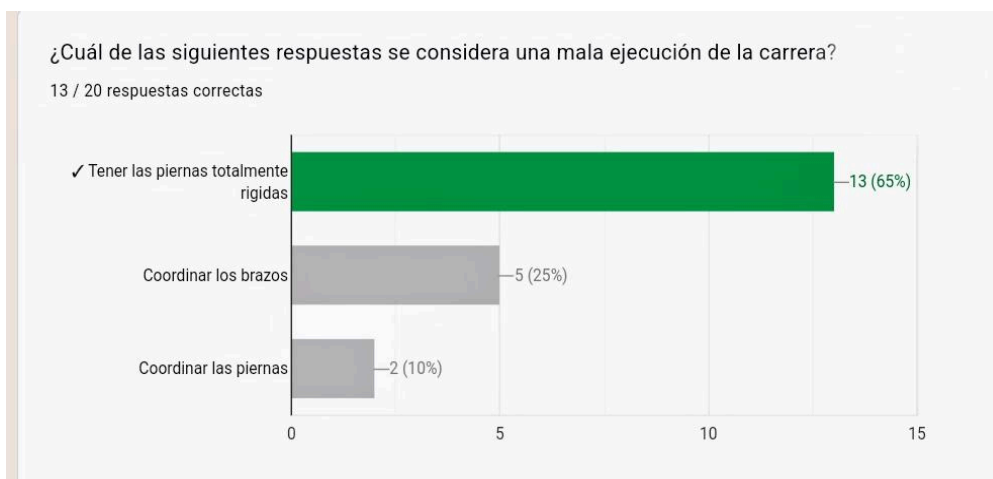


una leve mejora con respecto al tema 1 con relación a los contenidos trabajados en la página TIC-TAC, especialmente en las preguntas sobre la correcta e incorrecta ejecución de los ejercicios. Además, se comenzó a identificar cómo algunos estudiantes mantienen un puntaje alto en ambos momentos de evaluación, lo que demuestra eficacia en los procesos formativos.

Tema 3- La carrera optimizada por el modelo

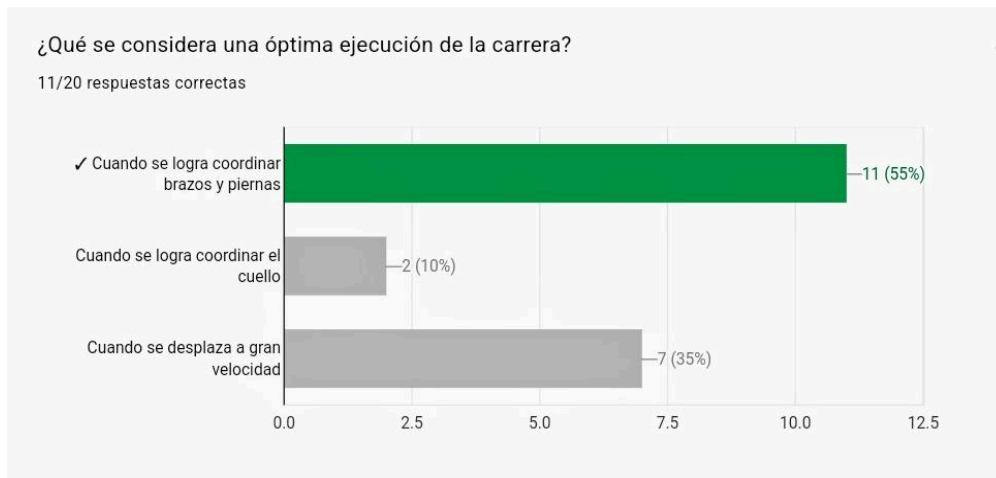
### *Análisis desde lo simbólico*

Gráfico 13. Primera pregunta del cuestionario Tema 3



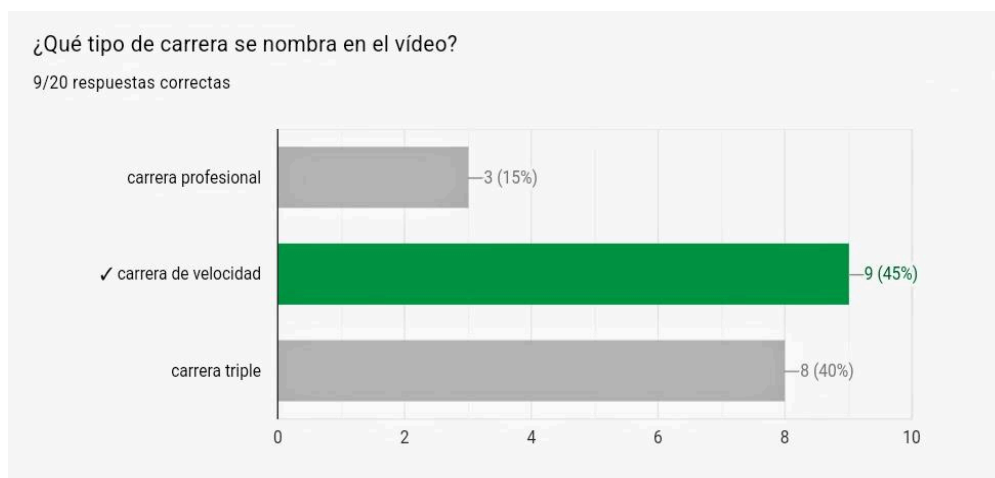
*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 14. Segunda pregunta del cuestionario Tema 3



*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 15. Tercera pregunta del cuestionario Tema 3



*Nota: Elaboración propia*

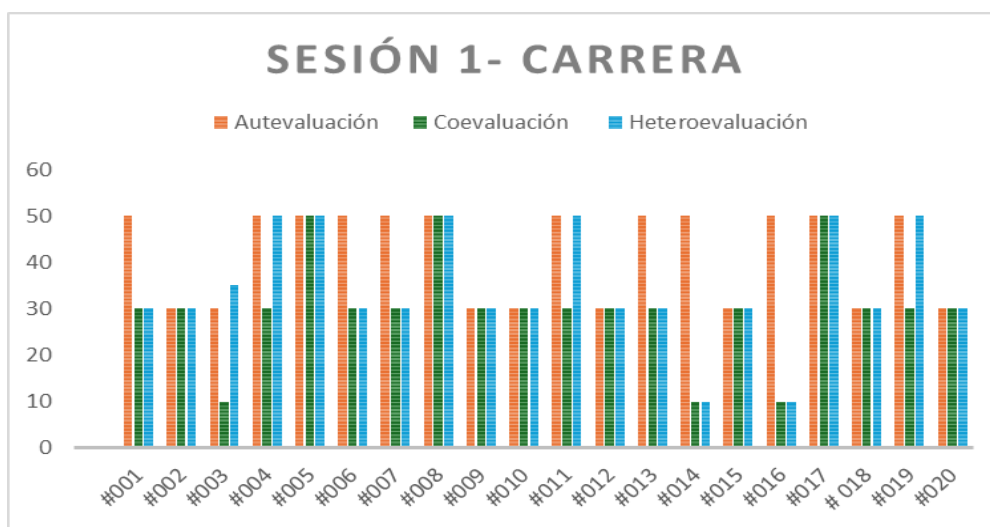
Se observa un crecimiento significativo en el acierto a las preguntas presentadas después de visualizar el video. El crecimiento en cuanto a entendimiento del material audiovisual observado se observa al comparar los resultados de este tercer tema con los arrojados en el tema 1- saltos con sentido y el tema 2- los giros como realidad del modelo.

En el tema 1, la primera pregunta fue la que tuvo más respuestas correctas con un total de 9/20, mientras que en la segunda pregunta solo 5 de 20 estudiantes respondieron de manera acertada y esto disminuyó en la tercera pregunta, donde solamente 4 de 20 estudiantes tuvieron una respuesta correcta. En el segundo tema se presenta un crecimiento en las respuestas acertadas en comparación al segundo, debido a que en la primera pregunta se aumenta a 13 estudiantes sobre 20 que respondieron de manera correcta, en la pregunta 2 son 7 los estudiantes que responden asertivamente y en la tercera pregunta se mantiene la tendencia del tema 1, con tan solo 4 estudiantes que respondieron correctamente. Lo anteriormente descrito varía de manera considerable en el tercer tema, donde se presenta una asertividad de 13 personas en la primera pregunta, 11 en la segunda pregunta y 9 en la tercera pregunta.

Lo anteriormente descrito, indica que los estudiantes tuvieron mayor claridad en los elementos que componen la mala ejecución de un giro y seguido también se cuenta con un entendimiento de más de la mitad de la clase (11) respecto a la correcta ejecución del giro.

A continuación, se genera un análisis del momento presencial, para corroborar que el aumento de asertividad en las respuestas es consecuente con una mejora en el desarrollo y desenvolvimiento de los estudiantes en la sesión práctica

Gráfico 16. Análisis de evaluación Sesión 1



Nota: Elaboración propia

**Autoevaluación:**

Se evidencia que 12 de los estudiantes se autoevalúa con una puntuación excelente, pero algunos de ellos no son valorados de la misma manera en la coevaluación y en la heteroevaluación, debido a que su desenvolvimiento en la clase no es acorde con esta puntuación. Aunque es importante resaltar que se ha reducido la cantidad de estudiantes que se puntúan con una valoración sin reflejarla en sus habilidades y comportamiento en clase, aspecto que era más recurrente en las anteriores sesiones.

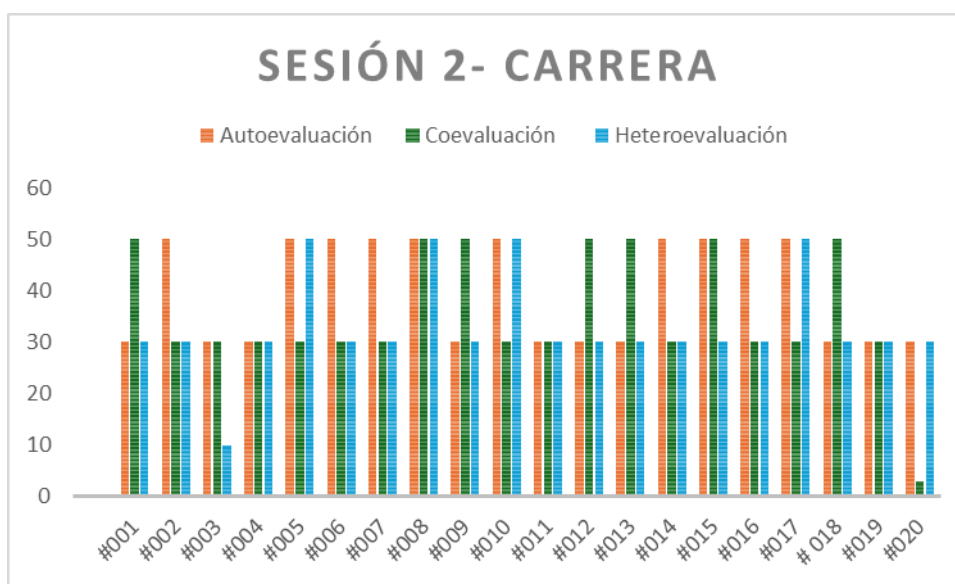
**Coevaluación:**

Se observa que 3 estudiantes fueron puntuados con la valoración más alta, esto debido a que sus compañeros consideraron que tuvieron un desempeño práctico y actitudinal destacable durante la sesión. Por otro lado, 3 estudiantes que fueron puntuados con la valoración más baja, debido a su poca interacción con el grupo y su falta de interés al momento de desarrollar la actividad propuesta.

**Heteroevaluación:**

Fueron 6 los estudiantes que destacaron en la actividad destinada para trabajar la habilidad motriz de la carrera, como resultado de obtener una mayor precisión y predisposición al momento de desarrollar la actividad. Por otro lado, los códigos 014 y 016, fueron estudiantes que estuvieron indispuestos, desinteresados y no desarrollaron de manera óptima la actividad propuesta.

Gráfico 17. Análisis de evaluación Sesión 2



*Nota: Elaboración propia*

#### **Autoevaluación:**

Se redujo de 12 a 10 las personas que se autoevaluaron con la valoración más alta, esta vez hubo mayor coherencia con las valoraciones que los estudiantes se asignaron en esta categoría y su trabajo en la actividad de carrera propuesta para esta sesión. Se evidencia una mayor tendencia a ubicarse en un punto medio respecto a la valoración

#### **Coevaluación:**

En comparación con la primera sesión, en esta se aumentó a 7 los estudiantes que fueron valorados por sus compañeros con la ponderación más alta, esto obedece a que, según su criterio, se desarrollaron de la manera más óptima en el juego propuesto. Por otra parte, solo un estudiante, con el código 020, fue valorado con 1. Esto se produjo por su mala actitud y casi nula participación en clase.

#### **Heteroevaluación:**

Destacaron 4 estudiantes en el juego desarrollado, la razón fue el óptimo rendimiento en el juego realizado, su actitud e interés durante toda la actividad, estos estudiantes se caracterizan por ser quienes han tenido un mejoramiento progresivo en sus habilidades

motrices. En el lado opuesto se encuentra el estudiante con código 003, quien tuvo un paupérrimo desempeño en el juego y un interés bajo en las tareas asignadas.

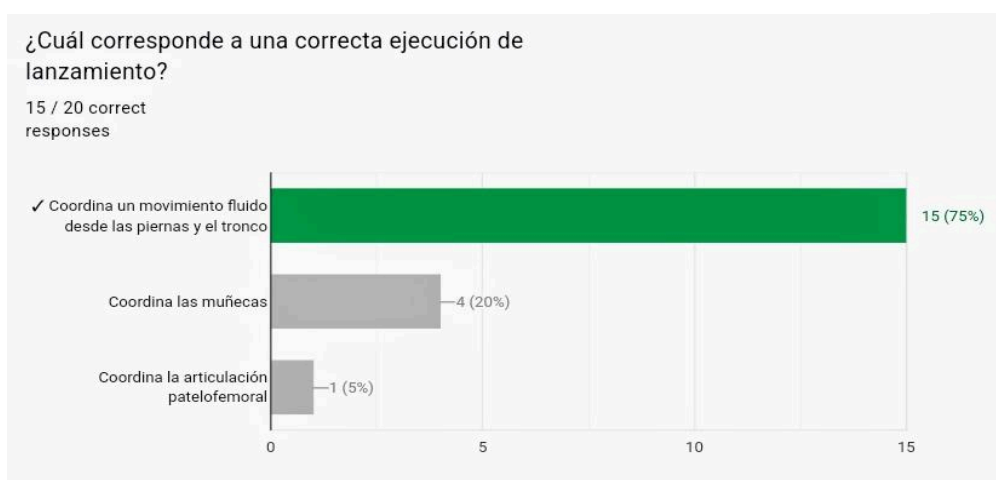
**Conclusión tema 3:** Se hace enciende un crecimiento tanto en la objetividad de los estudiantes al momento de tener que determinar su autoevaluación y también un aumento considerable de los sujetos que fueron evaluados con la valoración más alta en la Heteroevaluación. La máxima valoración fue otorgada a 6 estudiantes, debido a su excelente desempeño en el juego que involucró todo tipo de dinámicas relacionadas con la potenciación de la habilidad motriz de la carrera, y también existió un componente de actitud y buena disposición en la clase para alcanzar esta ponderación.

El análisis realizado, deja en evidencia la concordancia entre el aumento de respuestas correctas en el cuestionario virtual, el entendimiento del tema relacionado con la carrera y su posterior mejora por parte de algunos estudiantes al desarrollar esta actividad en la presencialidad. Lo mencionado es comprobable cuando se analiza los estudiantes que obtuvieron los mejores resultados en el momento simbólico fueron algunos de los que destacaron en el momento desde el acto o lo presencial. Como lo es el caso de los estudiantes con los códigos: 005(3 respuestas de 3 posibles en el cuestionario), 008 (2 respuesta de 3 posibles en el cuestionario) y 017(3 respuestas de 3 posibles en el cuestionario). Estos mismos 3 estudiantes obtuvieron la valoración más alta en las tres categorías del momento presencial (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación). Dejando en evidencia que la óptima apropiación e interiorización del tema en el momento virtual, posibilitó una mejor comprensión y ejecución en el momento práctico, comprobando que el B- Learning puede llegar a incidir en los procesos mentales del sujeto y generar un impacto positivo por medio del proceso de observación e imitación planteado.

Tema 4- Perfeccionamiento del lanzamiento en la interacción con el otro

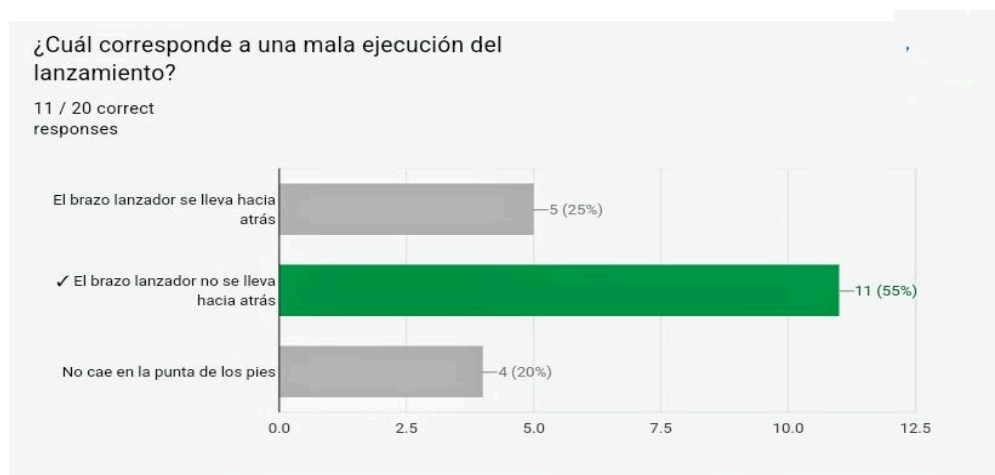
*Análisis desde lo simbólico*

Gráfico 19. Primera pregunta del cuestionario Tema 4



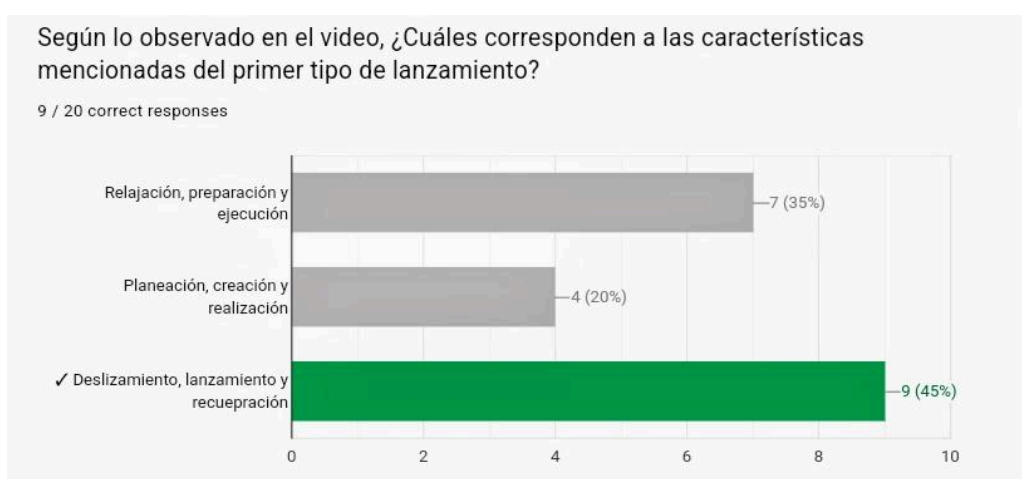
*Nota: Elaboración propia*

Gráfico 18. Segunda pregunta del cuestionario Tema 4



*Nota: Elaboración propia:*

Gráfico 20. Tercera pregunta del cuestionario Tema 4

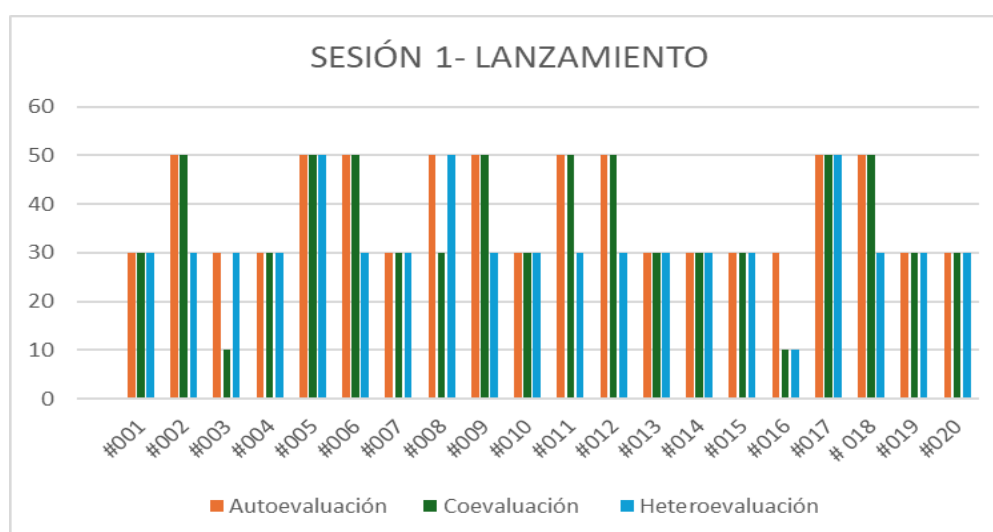


*Nota: Elaboración propia*

Es evidente el aumento progresivo en la comprensión de los temas en el transcurrir de las sesiones. En las primeras sesiones existía una mayor tendencia al error en las respuestas, teniendo incluso resultados de 4 estudiantes con una correcta contestación de los 20 que componen el proyecto. En este 4 y último tema, hubo una considerable mejora en la comprensión del material audiovisual brindando, esta afirmación se sustenta en los resultados obtenidos de la primera pregunta, en la cual 15 de los 20 estudiantes respondieron de una manera acertada, generando una comprensión del 75% respecto al carácter fundamental que compone una buena ejecución del lanzamiento. En la segunda pregunta no hubo un crecimiento tan exponencial en la correcta contestación en comparación con los resultados obtenidos en los anteriores temas, sin embargo, se destaca que estuvo por encima de la mitad (11) la comprensión de la característica fundamental de lo que no se debe realizar en el lanzamiento.

Seguidamente, se realizará un análisis de lo evidenciado en el momento práctico y si este se relaciona con los resultados producto del momento simbólico.

Gráfico 21. Análisis de evaluación Sesión 1



Nota: Elaboración propia

Se observa una predominancia del 3 en la escala valorativa, la cual simboliza que el estudiante participa, pero muestra poco interés en la clase. Hay que precisar, que un número considerable de esta valoración, en específico la realizada desde la heteroevaluación o evaluación docente, es determinada no por un desinterés absoluto por la clase, sino que existen fracciones de tiempo extensas en las cuales los estudiantes muestran una falta de interés y participan de una manera poco proactiva.

Pero también hay que destacar que en varios estudiantes se presenta una puntuación de 5 en uno o en los 3 ítems (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación) tal como es el caso de los códigos; 002, 005, 006,008, 009, 011, 012, 017 y 018. Lo cual simboliza que, en el desarrollo de la sesión, estos estudiantes estuvieron con una participación.

#### **Autoevaluación:**

Se refleja un progreso en la coherencia, la autocrítica y autonomía con su proceso formativo por parte de los estudiantes a la hora de asignarse un valor en este criterio evaluativo. Teniendo en cuenta que, en las primeras sesiones, gran parte de ellos optaban por otorgarse un 5 en cuanto a puntuación, aunque su desempeño en clase no haya sido el mejor. Ya en este punto se muestra una variación en estas valoraciones que los estudiantes se auto-proporcionan, siendo más conscientes de la importancia de la imparcialidad en su proceso de enseñanza- aprendizaje, evidenciando como por medio de estas dinámicas los alumnos se convierten en elementos importantes para la construcción de su propio aprendizaje

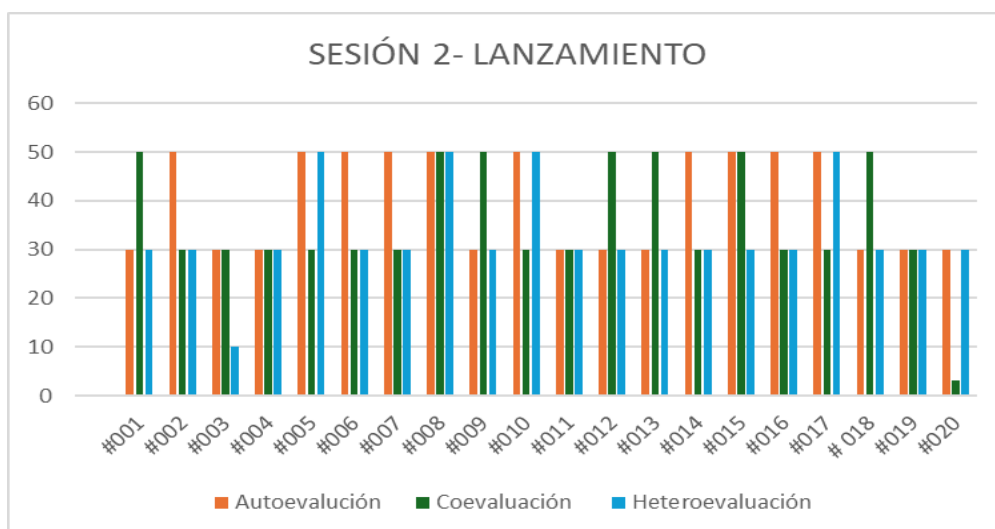
#### **Coevaluación**

Se evidencia que 8 estudiantes fueron considerados por sus mismos compañeros como sujetos con un desarrollo destacable en la sesión, dos fueron evaluados con una participación precaria y el restante de la clase permaneció en un promedio intermedio. Este proceso de coevaluación realizado por los monitores asignados también es una dinámica que posibilita el fortalecimiento de la capacidad de análisis, crítica, imparcialidad y autonomía al momento de tener que valorar a sus compañeros desde un punto de vista objetivo

### Heteroevaluación:

Es visible que en la categoría correspondiente a la evaluación docente se reduce de manera considerable las personas que fueron destacadas por su buen desempeño durante la sesión, esta distinción la obtuvieron los estudiantes con códigos; 005, 008 y 017. Lo anterior se debe en gran medida a que fueron los únicos estudiantes que nunca perdieron la atención y se desarrollaron de manera óptima en la actividad destinada a fortalecer la habilidad motriz del lanzamiento. Es de destacar que durante todo el proceso de intervención fue constante el buen rendimiento y progreso en las distintas habilidades motrices de estos mismos tres estudiantes.

Gráfico 22. Análisis de evaluación Sesión 2



*Nota: Elaboración propia*

### Autoevaluación:

Aunque siguen existiendo estudiantes que optan por autoevaluarse con la valoración más alta, aun sin tener un desarrollo lo suficientemente estable para conseguir dicha valoración. Se destaca que también hay una gran parte que es consecuente con su proceso y la valoración que este amerita, por lo que se analiza que hay estudiantes que han tomado conciencia del nivel de desarrollo de sus capacidades y hacen lo posible por potenciarlas.

**Coevaluación:**

En comparación a la primera clase, se hace evidente la reducción de los estudiantes que se les fue asignado la valoración más alta, pasando de 8 estudiantes a 6. Por otra parte, el código 003 repite una valoración baja, esto se debe a la casi nula participación del estudiante en las actividades, siendo uno de los más dispersos en el transcurso del proceso de intervención.

**Heteroevaluación:**

Tal como se nombraba en el análisis de la primera sesión, en esta también destacaron los mismos tres estudiantes con una valoración máxima. Es evidente que desde el principio estos estudiantes mostraron una mayor predisposición y proactividad en clase, lo cual se vio reflejado en el nivel de desarrollo de sus habilidades motrices referentes a las capacidades coordinativas. Por otra parte, dos estudiantes; 003 y 014 tuvieron la valoración más baja en esta categoría evaluativa debido a su poca y casi nula participación en la sesión.

Conclusión tema 4: Tanto en la tabla de ponderaciones a nivel presencial y los resultados arrojados por el cuestionario virtual. Se observa una constante positiva por parte de algunos alumnos y una constante negativa por parte de otros. En la parte positiva se evidencia que el estudiante con código 005 en la sesión de lanzamiento 1 contó con un puntaje perfecto en las tres categorías evaluativas y en la segunda sesión conto con dos categorías con el puntaje máximo, este buen rendimiento se complementa con la correcta interiorización y comprensión del contenido virtual del tema, ya que respondió de manera correcta las tres preguntas realizadas en el cuestionario.

También es el caso de los estudiantes con códigos 008 y 017, quienes respondieron de manera correcta o aceptable el cuestionario virtual y tuvieron un excelente desempeño en la sesión práctica del tema de lanzamientos.

Lo anteriormente descrito, da cuenta de una correlación entre la apropiación, retención e interiorización de la temática a nivel virtual y la mejor asimilación y correcta realización de la habilidad motriz en la práctica.

### **Conclusiones sobre la Propuesta para la Educación Formal**

Durante la presentación de la página web denominada TIC-TAC, se logró reflejar significativamente el compromiso con la excelencia educativa y la innovación en el ámbito virtual. Estos avances se desglosan en varios puntos clave:

Primero, la creación de módulos específicos fue fundamental para la organización y consolidación de los temas y sesiones a trabajar. Esto permitió a los estudiantes tener una visión clara del contenido y facilitó el proceso de aprendizaje al estructurar de manera efectiva la información.

En segundo lugar, se implementaron evaluaciones que jugaron un papel crucial en el reconocimiento y comprensión del contenido por parte de los estudiantes. Estas evaluaciones no solo sirvieron como herramienta de retroalimentación para los alumnos, sino que también incentivaron un mayor compromiso y participación en el proceso de aprendizaje.

El tercer logro destacado fue la evidencia de participación de los estudiantes a través del análisis de las estadísticas de acceso a la página web. Se registraron un total de 184 ingresos, lo cual indica un alto nivel de motivación y participación en el componente virtual. Esta cifra refleja el interés y la interacción activa de los estudiantes con el contenido y las actividades propuestas.

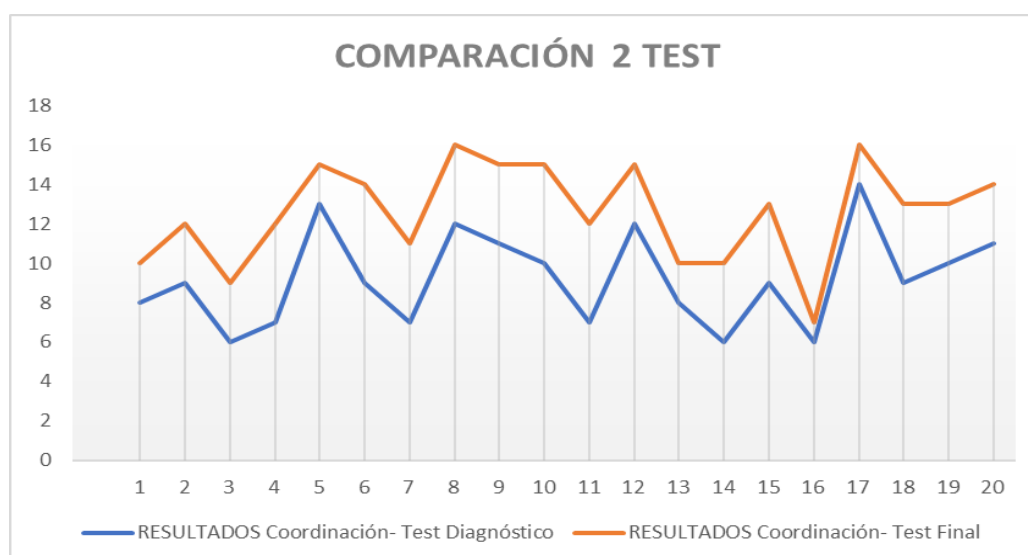
Para finalizar, es importante mencionar que la comunicación entre estudiantes y profesores no alcanzó las expectativas planteadas inicialmente. Durante el desarrollo del proyecto, no se recibió información relevante en el correo electrónico respecto al contenido o temas adicionales. Esta situación, identificada a través de una reflexión profunda, nos motiva a realizar modificaciones pertinentes para mejorar la comunicación desde el entorno virtual.

En consecuencia, en futuras etapas de este proyecto, se implementarán estrategias específicas para fortalecer la comunicación virtual entre estudiantes y profesores. Se buscará establecer canales efectivos para resolver dudas y brindar orientación.

Estos logros y desafíos identificados nos impulsan a seguir innovando y adaptándonos a las necesidades cambiantes del entorno educativo, asegurando siempre el máximo beneficio para nuestros estudiantes y el éxito continuo de iniciativas como TIC-TAC.

### Conclusiones test e Incidencia Educativa

Gráfico 23. Comparación de resultados test inicial y test final



*Nota: Elaboración propia*

(comparativa prueba diagnostico/test final)

Se puede observar en los gráficos una mejora significativa en comparación con el test diagnóstico. Teniendo en cuenta que en el primer test el 70% (14 estudiantes) de los alumnos habían arrojado un puntaje por debajo de los 11 puntos, esto se tradujo en una inmadurez en sus capacidades coordinativas. Mientras que en el test final tan solo un 25% (5 estudiantes) del curso obtuvo una puntuación que indica una inmadurez en estas capacidades. Y aunque

estos 5 estudiantes se hayan mantenido en un nivel inmaduro, se generó una leve pero significativa mejora en sus capacidades coordinativas, tal como se observa con el estudiante con condigo 017, quien fue la estudiante que menos tuvo variación en la mejora de sus capacidades coordinativas, teniendo en cuenta que su mejora del test diagnostico (6 puntos) y el test final (7 puntos) solo fue de 1 punto. Otro caso fue el estudiante con código 003, el cual en el primer test tuvo un total de 6 puntos sobre 20, mientras que en el test final obtuvo 9 puntos, generando una leve mejora en las pruebas de salto, lanzamiento y bote de balón. Lo mismo ocurrió con los estudiantes con códigos; 001, 013 y 014 que, aun manteniéndose en un nivel inmaduro, obtuvieron mejores puntajes en el test final.

Aunque ningún estudiante logro un nivel totalmente maduro en sus capacidades motrices. Hay que destacar que el 40% (8 estudiantes) obtuvo un buen nivel de desarrollo de las capacidades motrices, destacando los estudiantes con condigos:008 y 017, quienes obtuvieron 16 puntos de 20 posibles, seguidos de los códigos: 005, 009, 010 y 012, quienes obtuvieron 15 puntos y los códigos: 006 y 020 con un total de 14 puntos.

A partir de los resultados obtenidos, se puede evidenciar que los estudiantes que tuvieron un bajo desempeño en los cuestionarios realizados de manera virtual respecto a las temáticas de las habilidades motrices fueron en gran parte los mismos en los que se evidencio un bajo rendimiento en los momentos marcados por la presencialidad, arrojando resultados negativos en las categorías evaluativas correspondientes a la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Los malos resultados mencionados anteriormente, corresponden en gran parte a los estudiantes con códigos: 003, 014 y 016. Quienes, en correlación con lo mencionado en los momentos simbólicos y presenciales, también se mantuvieron en un nivel inmaduro de sus capacidades motrices.

Lo manifestado con antelación, se puede comparar con lo sucedido con los estudiantes con códigos: 005, 008 y 017. Quienes mantuvieron una constante de buen rendimiento en el momento presencial, virtual y finalmente generaron una mejora de sus

capacidades coordinativas, siendo de los estudiantes que entraron en la categoría de un buen desarrollo de dichas capacidades.

Lo anteriormente nombrado demuestra como el B- Learning aplicado como modalidad educativa en la educación física, es una ruta mediante la cual se puede favorecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes. Pero también se comprueba que para que esto suceda, se necesita de un cierto nivel de autonomía e interés por parte de los estudiantes, sobre todo en el momento virtual, donde no tuvieron la supervisión de un docente y el observar, entender e interiorizar el contenido audiovisual, venía de una decisión autónoma y un deseo de nutrir sus conocimientos para posteriormente plasmarlos tanto en el momento evaluativo del cuestionario, como en el momento presencial. Llevando a aquellos que realizaron de manera objetiva y consciente el proceso de generar imágenes de referencia para posteriormente reproducirlas en la práctica, a un óptimo desarrollo de sus capacidades coordinativas, mientras que aquellos que no aprovecharon el momento virtual y mantuvieron unos bajos resultados en este mismo, seguían reproduciendo este paupérrimo nivel en las clases presenciales y como consecuencia se vio reflejado en un nivel de desarrollo inmaduro de sus capacidades coordinativas.

Finalmente se comprueba que el proceso de observación e imitación que se planteó en un inicio desde la modalidad del B- Learning para favorecer los contenidos conceptuales y prácticos de la Educación Física, tuvo unos resultados favorables en la ruta de acción planteada desde lo simbólico y lo presencial. Esto se demuestra a través del progresivo avance y nivel de asertividad en las respuestas de los estudiantes en los cuestionarios virtuales, lo cual se dio de esta manera por la constante retroalimentación que se les realizó sobre los temas, para que hubiera una mejor comprensión del propósito y el apoyo iba a significar para sus clases presenciales lo realizado por medio de la virtualidad. Este proceso de retroalimentación era complementario con la presencialidad, donde también se observó una tendencia progresiva hacia la mejora en la actitud, participación y desenvolvimiento de

los estudiantes en los juegos propuestos para la mejora de las habilidades propias de la coordinación. Y por último se comprueba la efectividad de esta modalidad educativa aplicada a la E.F, por medio de la comparación de los dos momentos del test 3JS, donde se evidencio unas mejoras significativas en los puntajes alcanzados en el desarrollo de las 5 pruebas. Se comprobó que la causa de que llevo a que los estudiantes obtuvieran un mayor o menor nivel de mejora en sus capacidades coordinativas, obedeció en gran parte al trabajo que habían realizado en los momentos a posteriori a aplicar el test final.

### **Recomendaciones de la Propuesta**

Una de las posibilidades del proyecto es que por medio de la utilización del B-Learning como modalidad educativa se posibilita el fortalecimiento de los contenidos tanto conceptuales como prácticos de la Educación Física. Teniendo en cuenta que el componente virtual funciona como un espacio complementario y de retroalimentación de los contenidos que son abordados de manera presencial, funcionando como una especie de extensión de la clase de Educación física que posibilita por medio de la creación de contenido audiovisual profundizar en los temas abordados y generar una explicación de manera estructurada de lo que se pretende conceptualmente con dicho tema. Esto genera una mayor claridad en el estudiante y posibilita que este no se desenvuelva en las clases presenciales con un completo desconocimiento de lo que está realizando, sino que, por el contrario, el sujeto tenga conocimiento de la actividad que está realizando y como esta influye en su desarrollo motriz

Una segunda posibilidad que se genera por medio este proyecto es una mejor comprensión de la importancia de los procesos cognitivos para un óptimo desarrollo de los temas de la clase de E.F. En este caso en específico se evidencia como en el desarrollo de las distintas temáticas, hubo incidencia del momento simbólico desde la virtualidad, por medio de cual se favorecieron los procesos cognitivos relacionados con la observación, retención y reproducción de lo visualizado a través del contenido audiovisual. Llevando a un constante

proceso de observación e imitación que con el transcurrir de las clases fue más evidente en la forma en la cual los estudiantes abordaban la sesión, debido a que aquellos que realizaron de manera autónoma y consciente todo el proceso de la virtualidad reflejaban en la clase una mejor apropiación del tema y una adquisición más rápida de la habilidad motriz requerida para desarrollar de manera óptima el juego preestablecido.

La tercera propuesta fundamental del presente proyecto se centra en contribuir a la mitigación de la percepción generalizada respecto a que la E.F y las TIC van en contravía. Se demuestra una posibilidad de realizar una convergencia entre estos dos elementos, dando a conocer una ruta de acción por medio de la cual las tecnologías se ponen a la merced de esta área del conocimiento, sin caer en el sedentarismo que suele preocupar a ciertos docentes cuando se les nombra la idea de insertar las tecnologías en la clase de E.F, ni en la suplantación del docente por un sistema computarizado que le quite validez a sus conocimientos teórico- prácticos. Por el contrario, por medio del proyecto desarrollado se genera una potenciación de los contenidos a trabajar por el docente y una serie de momentos evaluativos que permitan un seguimiento más minucioso que den cuenta del avance del estudiante en sus procesos físicos, cognitivos y sociales

## Referencias

- Abardía, F. y Medina Sánchez, D. (1997). Educación Física de Base. Manual didáctico. Palencia: Asociación cultural cuerpo, educación y motricidad.
- Abril Gonzales, C. A., y Acosta Tique, E. L. (2015). Aplicación de las Tic como herramienta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del colegio Nydia Quintero de Turbay IED.
- Adell, J., y Castañeda, L. (2010). Los entornos personales de aprendizaje (PLE): Una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig y F. Fiorucci (Eds.), Claves para la investigación en innovación y calidad educativas, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación y la interculturalidad en las aulas. Alcoy-Roma: Marfil
- Akhutina, T. V. (2002). LS Vigotsky y AR Luria: la formación de la neuropsicología. *Revista española de Neuropsicología*, 4(2), 108-129.
- Balanta Rodríguez, O., Peña Carabalí, A. R., Rengifo Ortiz, J., y Rojas Ramírez, N. R. (2015). *La lúdica y las TIC en educación física liceo técnico comercial LITECOM*.
- Bañuelos, S. (1990). Didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos 2a ed.
- Blández Ángel, J. (1995) La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos. Barcelona: Inde.
- Beltrán Morales, L. A. (2020). Los Videojuegos: Un Recurso Didáctico para Estimular la Coordinación Viso Manual de los Estudiantes del Grado 3-3 de la Institución Educativa Pio XII.
- Brouse, C. H., Basch, C. E., LeBlanc, M., McKnight, K. R., y Lei, T. (2010). College students' academic motivation: Differences by gender, class, and source of payment. *College Quarterly*, 13(1), n1.

- Cardona, D. M., y Sánchez, J. M. (2010). Indicadores Básicos para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en Estudiantes de Educación a Distancia en Ambiente e-learning. *Formación universitaria*, 3(6), 15-32.
- Centro de Formación Permanente. (2016). <http://www.cfp.us.es>. Obtenido de <<http://www.cfp.us.es>:<http://www.cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas>>
- Cueva Herrera, M. C. (2015). *La Motivación Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico De Los Estudiantes Del Centro Educativo "Arnulfo Chávez Miranda", Ubicada En La Cooperativa Venus Del Río Del Cantón Quevedo Provincia De Los Ríos* (Master's thesis, Babahoyo UTB)
- De Quirós, M.B. (2012). *Psicomotricidad: Guía De Evaluación E Intervención*. Recuperado <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidadguia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>.
- Fernández-Espínola, C., y Moreno, L. L. D. G. (2015). El uso de las TIC en la Educación Física actual. *E-motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 17-30.
- Fernández, R.; Herrera, J.I.; Navarro, R. (2015). Las TICS en Educación Física desde la perspectiva del alumnado de Educación Primaria. *Sportis Scientific Technical Journal*, 1 (2), 141-155
- Fortier, M. S., Vallerand, R. J., Briere, N. M., y Provencher, P. J. (1995). Competitive and recreational sport structures and gender: A test of their relationship with sport motivation. *International journal of sport psychology*, 26, 24-24.
- García Aretio, L. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. [https://www.researchgate.net/publication/235794287\\_De\\_la\\_educacion\\_a\\_distancia\\_a\\_la\\_educacion\\_virtual](https://www.researchgate.net/publication/235794287_De_la_educacion_a_distancia_a_la_educacion_virtual).
- García Clavijo, M. K. (2017). Relación entre motivación de logro y la ansiedad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa San Jacinto del distrito de San Jacinto–Tumbes, 2016.

- García-Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Education in the knowledge society (EKS)*, 6(2).
- Laje, A. (2022). La batalla cultural. *Reflexiones críticas para una nueva derecha*.
- Mejía, M. (2020). M-Learning: Uso, características, ventajas y desventajas. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 50 - 52.
- Montagud, N. (2021). Los 8 tipos de coordinación (y sus principales características). *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/salud/tipos-coordinacion>
- Moreno, A. (2019). Móvil Learning. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/fr/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/1026-movil-learning>
- Manzueta, A. M. N. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista de postgrado*, 10(3).
- Ryan, R., y Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American psychologist*, 55(1), 68-78.
- Rodríguez, R. L. P., y Ávila, C. M. A. (2022). Competencias digitales en estudiantes y docentes universitarios del área de la educación física y el deporte. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 1065-1072.
- Trujillo, C. T. (2011). El b-learning como modelo para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el EEES: una propuesta de arquitectura psicopedagógica. In VIII Foro sobre Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior: libro de capítulos (pp. 65-69). Asociación Española de Psicología Conductual.
- Vivancos, J. (2008). Tratamiento de la información y competencia digital (Alianza Editorial). Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7084337>

## Anexo 1.

## Plan de clase sesión 1 tema 1

Sesión de clase				
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú				
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 19/03/24		Metodología
Asignatura: Educación Física	Grado: Sexto	Jornada: Unica		Enseñanza reciproca
Tema (1): Salto con sentido (La atención del sujeto)	Sesión: 1			
Objetivo del tema:Fortalecer la coordinación dinámica general, enfatizando en la habilidad motriz correspondiente al salto. Fomentando la autonomía y la atención del estudiante por medio del componente virtual, derivando en un mejor desenvolvimiento y participación en la sesión práctica.				
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación	
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: Salto con sentido Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica del salto, con la finalidad de que tenga mayor claridad de la temática y se le facilite su puesta en práctica, por medio de la reproducción de las imágenes de referencia creadas.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la página TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta se valorará de acuerdo a los siguientes criterios	
Desde el acto	En primera instancia se organizarán los aros en 3 hileras de 8 aros con el propósito que el grupo pase estos aros saltando de acuerdo a las indicaciones del docente a cargo Ejemplo: Atravesar los aros en una hielera todo el grupo saltando 1 vez en el aro central y 2 veces en los exteriores, dichos saltos se tendrán que al mismo ritmo todo el grupo	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica general por medio de la habilidad motriz del salto. Promoviendo la atención del estudiante por medio de las instrucciones dadas	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno; participación activa de los estudiantes. Dos; ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.	
Observaciones:	Se podrán dar diferentes formas de atravesar los aros siempre y cuando se mantenga el componente del salto en cada una de las variaciones			

## Anexo 2.

### Plan de sesión 1 tema 2

Sesión de clase				
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú				
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 04/04/24	Metodología	
Asignatura: Educación Física	Grado: Sexto	Jornada: Unica	Enseñanza recíproca	
Tema (2): Los giros como realidad del modelo (Autonomía corporal)	Sesión: 1			
Objetivo del tema: Fortalecer la coordinación dinámica general, enfatizando en la habilidad motriz correspondiente a los giros. Fortaleciendo la capacidad de retención y representación del contenido por medio de la autonomía				
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación	
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: Los giros como realidad del modelo. Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica del giro, con la finalidad de que tenga mayor claridad de la temática y se le facilite su puesta en práctica, por medio de la reproducción de las imágenes de referencia creadas.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la pagina TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto	<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de información. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada
Desde el acto	Para llevar a cabo la actividad, se distribuirán diversos materiales en el espacio, cada uno representando un tipo específico de giro que los participantes deberán ejecutar. Se asignarán roles de la siguiente manera:  Conos: Realizarán un rollo hacia adelante. Aros: Realizarán un giro de 360 grados sobre su propio eje. Platillos: Realizarán un giro de forma creativa. Los estudiantes se desplazarán por el espacio y, al recibir la indicación del profesor, buscarán el material más cercano a ellos para realizar el giro correspondiente.	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica general por medio de la habilidad motriz de los giros. Promoviendo la atención del estudiante por medio de las instrucciones dadas	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno: participación activa de los estudiantes. Dos: ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.	<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase
Observaciones:	Se podrán dar diferentes formas de atravesar los aros siempre y cuando se mantenga el componente del giro en cada una de las variaciones			

## Anexo 3.

## Plan de sesión 2 tema 2

Sesión de clase				
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú				
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 10/04/24		Metodología
Asignatura: Educación Física		Grado: Sexto		Enseñanza recíproca
Tema (2): Los giros como realidad del modelo (Autonomía corporal)		Sesión: 2		
Objetivo del tema: Fortalecer la coordinación dinámica general, enfatizando en la habilidad motriz correspondiente a los giros. Fortaleciendo la capacidad de retención y representación del contenido por medio de la autonomía				
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación	
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: Los giros como realidad del modelo. Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica del giro, con la finalidad de que tenga mayor claridad de la temática y se le facilite su puesta en práctica, por medio de la reproducción de las imágenes de referencia creadas.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la página TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto	<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de información. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada
Desde el acto	Para la actividad, los estudiantes deberán acostarse y colocarse en una línea evitando dejar espacio entre ellos, con el objetivo de que un compañero se acueste encima de ellos y, simultáneamente, los estudiantes que estén acostados comenzarán a rodar al mismo tiempo. La meta es que el compañero que se encuentra encima llegue al punto designado por el docente. Para llevar a cabo esta dinámica de forma segura, el grupo se dividirá en dos equipos, y en el área donde se realizará el recorrido se colocarán colchonetas para prevenir posibles lesiones.	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica general por medio de la habilidad motriz de los giros. Promoviendo la comunicación y cooperación con el otro	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno: participación activa de los estudiantes. Dos; ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.	<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase
Observaciones:	Realizar esta actividad con colchonetas en un espacio fuera de cualquier tipo de riesgo para los estudiantes			

## Anexo 4.

## Plan de sesión 1 tema 3

Sesión de clase			
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú			
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 17/04/24	Metodología
Asignatura: Educación Física	Grado: Sexto	Jornada: Unica	Enseñanza reciproca
Tema (3): La carrera optimizada por el modelo (El contexto como punto de referencia)	Sesión: 1		
Objetivo del tema: Fortalecer la coordinación dinámica general, enfatizando en la habilidad motriz correspondiente a la carrera a través de la retención del contenido y siendo es materializado en realción con el si mismo y el otro.			
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación
Desde lo simbolico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: La carrera optimizada por el modelo Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica de la carrera.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la pagina TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto  <b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de informacion. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada
Desde el acto	En la actividad, se dividirá al grupo en dos subgrupos, asegurándose de que cada estudiante tenga un aro asignado. Luego, cada subgrupo se colocará en una fila en el suelo, con los aros puestos en el piso. El último estudiante en la fila de cada subgrupo deberá correr sobre los aros de sus compañeros hasta llegar al primero en la fila, luego se agachará, tomará el aro y lo colocará en el piso nuevamente. El objetivo de esta dinámica es que todos los estudiantes avancen hasta un punto específico siguiendo este patrón de carrera sobre los aros.	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica general por medio de la habilidad motriz de la carrera. Entendiendo que el contexto y los sujetos que lo componen son fundamentales para el desarrollo motriz del sujeto.	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno: participación activa de los estudiantes. Dos: ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.  <b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase
Observaciones:	Se podrán integrar diferentes variaciones de como atravesar los aros ya sea corriendo entre si, atravesandolos por medio de ellos entre otros.		

## Anexo 5.

## Plan de sesión 2 tema 3

Sesión de clase				
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú				
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 18/04/24		Metodología
Asignatura: Educación Física		Grado: Sexto	Enseñanza recíproca	
Tema (3): La carrera optimizada por el modelo (El contexto como punto de referencia)		Sesión: 2	Jornada: Unica	
Objetivo del tema: Fortalecer la coordinación dinámica general, enfatizando en la habilidad motriz correspondiente a la carrera a través de la retención del contenido y siendo es materializado en realción con el si mismo y el otro.				
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación	
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: La carrera optimizada por el modelo Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la manera correcta de ejecutar la habilidad motriz referente a la carrera. Con la finalidad de que tenga mayor claridad de la temática y se le facilite su puesta en práctica por medio de la reproducción de las imágenes de referencia creadas.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la pagina TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto  <b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de informacion. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada	
Desde el acto	Se dividirá el grupo en dos subgrupos de 10 estudiantes. Cada grupo se ubicará frente a una pista de obstáculos, tendrán la tarea de llevar unas piezas de un rompecabezas hasta el final de la pista (solo pueden llevar de a una pieza). Ambas pistas constarán de las siguientes frases; 5 conos ubicados de manera vertical que tendran que pasar en carrera, posteriormente otros 5 ubicados de manera horizontal los cuales tendrán que superar yendo adelante- atras en skipping y al final encontraran unas estacas ubicadas de tal manera que los estudiantes deberán realizar cambios de dirección para superarlas. Al final de la pista el estudiante deberá dejar su pieza del rompecabezas, cuando el equipo haya logrado trasladar todas las piezas al final de la pista, se reunirán para intentar armar el rompecabezas lo más rápido posible. Gana el equipo que lo arme primero.	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica general por medio de la habilidad motriz de la carrera. Entendiendo que el contexto y los sujetos que lo componen son fundamentales para el desarrollo motriz del sujeto.	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno; participación activa de los estudiantes. Dos; ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.  <b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase	
Observaciones:	Se integra un componente de trabajo cognitivo por medio de la actividad del rompecabezas.			

## Anexo 6.

## Plan de sesión 1 tema 4

Sesión de clase				
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú				
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 25/04/24		Metodología
Asignatura: Educación Física		Grado: Sexto	Jornada: Unica	
Tema (4): Perfeccionamiento del lanzamiento en la interacción con el otro (El contexto como punto de referencia)		Sesión: 1		
Objetivo del tema: Fortalecer la coordinación dinámica segmentaria oculo-manual, fortaleciendo la representación del contenido previamente visualizado a través del lanzar promoviendo la relación con el otro				
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación	
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: La carrera optimizada por el modelo Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Lograr que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica de la carrera.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la página TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto	
Desde el acto	Se llevará a cabo una variante del juego conocido como "quemados". En este juego, la clase se divide en dos equipos que intentarán eliminar a los jugadores contrarios lanzando un balón para golpearlos y "quemarlos", sacándolos del juego temporalmente.  Sin embargo, en esta versión modificada, los jugadores eliminados no estarán completamente fuera del juego. Tendrán la oportunidad de reintegrarse si superan una prueba de puntería dirigida por el docente, la cual consiste en hacer un lanzamiento directo a algunos conos que están a cierta distancia. El equipo ganador será aquel que tenga más participantes dentro del juego al finalizar la actividad	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica segmentaria oculo-manual por medio de la habilidad motriz del lanzar, fortaleciendo el lanzamiento y la relación con el otro.	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno; participación activa de los estudiantes. Dos; ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a sí mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.	
			<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de información. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada	
			<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase	

## Anexo 7.

## Plan de sesión 2 tema 4

Sesión de clase				
Nombre de la institución: Colegio Cooperativo Nuevo Muzú				
Nombre de los docentes: Dilan Mateo Millan & Jose David Lopez		Fecha: 25/04/24	Metodología	
Asignatura: Educación Física		Grado: Sexto	Jornada: Única	
Tema (4): Perfeccionamiento del lanzamineto en la interacción con el otro (El contexto como punto de referencia)		Sesión: 2		
Objetivo del tema: Trabajar la coordinación segmentaria por medio de la habilidad motriz del lanzamiento. Se realizará a través de la interacción con el otro, en una dinámica de cooperación y competitividad.				
Momentos	Actividad	Propósito	Evaluación	
Desde lo simbólico	Ingresar en la página TIC-TAC con el objetivo de buscar en el apartado de "contenido" El tema a trabajar que se titula: La carrera optimizada por el modelo Con el propósito que el estudiante observe el contenido audiovisual, la planeación desde el acto (lo que se hará en práctica) y registre su ingreso a la página al igual del cuestionario que tendrá que llenar	Conseguir que el estudiante por medio del contenido audiovisual creado genere imágenes de referencia y retenga información relevante sobre la correcta técnica del lanzamineto, con la finalidad de que tenga mayor claridad de la temática y se le facilite su puesta en práctica, por medio de la reproducción de las imágenes de referencia creadas.	<b>Hetero evaluación</b> De acuerdo al contenido visualizado en la pagina TIC-TAC, el estudiante tendrá que responder 3 preguntas de acuerdo al contenido observado previamente. Cada pregunta correcta tendrá el valor de 1 punto	<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no hay relación entre la pregunta realizada con la respuesta hecha por el estudiante. 3 punto: se evidencia una aproximación de las respuestas hechas por el estudiante, pero carece de información. 5 punto: hay relación entre la pregunta con la respuesta realizada
Desde el acto	Se realizará el popular juego de la "golosa" con ciertas modificaciones. Los estudiantes se organizarán en 4 equipos de 5 personas. Habrá dos estructuras de golosa dibujadas en el piso, por lo que la competencia será de dos equipos en una y los otros dos en la golosa restante. La competencia se basará en que un participante del grupo lanzará la piedra donde más crea conveniente, si esta cae dentro de la golosa, este se tendrá que desplazar hasta el punto y responder la pregunta correspondiente al cuadro de golosa hasta donde se desplazó (cada cuadro tiene una pregunta o la pérdida de turno). El equipo que logre acertar en más preguntas, tendrá la oportunidad de ampliar su ventaja en un juego de lanzamiento y puntería. Donde si le logra atinar al punto demarcado tendrá puntos extras, pero estos variaran según el balón con el que escojan realizar el lanzamiento; si escogen el de basquetbol (1 punto), tenis (2 puntos), pelota de goma pequeña (3puntos). Gana el equipo que acumule más puntos y definirá su victoria total, con el equipo que salga ganador en el otro duelo de golosa.	Trabajar y fortalecer la coordinación dinámica segmentaria oculo-manual por medio de la habilidad motriz del lanzar, fortaleciendo el lanzamiento y la relación con el otro.	<b>Coevaluación:</b> Se asignará un estudiante del grupo quien será el encargado de valorar de 1 a 5 la participación de los estudiantes en la actividad. <b>Hetero evaluación:</b> El docente encargado valorará a los estudiantes de 1 a 5 dos factores importantes, uno: participación activa de los estudiantes. Dos; ejecución correcta del contenido a trabajar <b>Autoevaluación:</b> Los estudiantes tendrán que valorarse a si mismos de 1 a 5 su desempeño en clase.	<b>Criterios para la valoración</b> 1 punto: no participa en clase y muestra desinterés a la sesión de clase 3 punto: muestra interés, pero participa regularmente 5 punto: participa en clase y muestra interés en la sesión de clase