

Tecnologías de la información y comunicación, oportunidad en la educación física

Danilo Esteban Moreno Piñeros y Angélica Tatiana Beltrán Garzón
Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Formando al profesional	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 239	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Tecnologías de la información y comunicación, oportunidad en la educación física
Autor(es)	Beltrán Garzón, Angélica Tatiana; Moreno Piñeros, Danilo Esteban
Director	Mg. John Jairo García Díaz
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica, 2018. 239 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	EDUCACIÓN FÍSICA; E-LEARNING; VIDEOJUEGO; TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

2. Descripción
Trabajo de grado que se propone aprovechar la oportunidad que da el contexto actual de utilizar las tecnologías de la información y comunicación en proyectos educativos de educación física, inicialmente se plantea una contextualización de la finalidad para ver antecedentes, viabilidad de propuesta y la tecnología principal a ser utilizada, videojuego osu!, con esto claro se plantea un ideal de hombre que busca formar individuos capaces de adaptarse al entorno osu! desde esquema corporal y de acción, sustentado por una perspectiva pedagógica construida desde teorías <i>e-learning</i> y la psicocinética, finalmente con esta construcción se plantean instrumentos didácticos y evaluativos que concluyen cómo posible la consecución del ideal de hombre planteado y un proyecto de educación física desde nuevas tecnologías al mantener coherencia entre lo planteado y la práctica.

3. Fuentes
Anderson, J. y McCormick, R. (2005). Ten Pedagogic Principals of E-learning. [Diez principios pedagógicos para e-learning] Londres: Insight Observatory for New Technologies and Education. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/47343091_Ten_pedagogic_principles_for_E-learning

Bernete, F. (marzo ,2010). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Revista Estudios Juventud, s.v. (88), 97-114. Recuperado de <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf>

Bingström, J. (Circle People). (2017). Cookiezi | Imperial Circus - Yomi yori Kikoyu [Kyouaku] +HD 2936x 99.07% 692PP #1 | Livestream! [Video de Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=wxTGeaqrLzE>

Carrillo, E. y Rivera, L. B. (julio-diciembre, 2008). Construcción del sujeto e ideología social. Revista Tiempo de Educar, 9(18). 183-198. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/311/31111811002.pdf>

Castañeda, H. A.; Cortes, M. A. y González, A. (2015). *Sedentarismo y videojuegos: propiciando la reflexión desde la Educación Física* (Tesis de pregrado). Recuperada de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2814/TE-18193.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castro, S.; Guzmán, B. y Casado, D. (s.m. ,2007). Las TIC en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Revista Laurus, 13(23), 213-234. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

Comisión de Regulación en Comunicaciones. (2010). Análisis del Sector TIC en Colombia: Evolución y Desafíos. Bogotá: Comisión de Regulación de Comunicaciones – República de Colombia. Recuperado de https://www.crcom.gov.co/recursos_user/Documentos_CRC_2011/Actividades%20Regulatorias/AgendaRegulatoria/2011/DocumentoAnalisisIndustria.pdf

Coomey, M. y Stephenson, J. (2001). Online Learning: it is all about, dialogue, involvement, support and control according to research. [Aprendizaje virtual: es esencialmente, diálogo, participación, apoyo y control de acuerdo con investigaciones] en *Autor* (Ed.), Teaching and Learning Online: Pedagogies for New Technologies. [Enseñando y Aprendiendo Online: Pedagogías para las nuevas Tecnologías] (pp. 37-52). Londres: Kogan page.

Deng, J.; Cuadrado, F; Tyson, G. y Uhlig, S. (s.f.). Behind the Game: Exploring the Twitch Streaming Platform. [Detrás del Juego: Explorando la Plataforma de Streaming Twitch] Londres: Queen Mary University of London. Recuperado de <http://www.eecs.qmul.ac.uk/~tysong/files/twitch-netgames.pdf>

Discord. (2018). Discordapp: Términos de servicio. Recuperado de <https://discordapp.com/terms>

- Dubois, A. y Cortés, J. J. (2005). *Nuevas Tecnologías de la Comunicación para el Desarrollo Humano*. Bilbao: Hegoa.
- Epignosis LLC. (2014). *E-learning Concepts, Trends, Applications*. [E-learning conceptos, tendencia y aplicaciones] 1-109. Resumen recuperado de <https://www.talentlms.com/elearning/elearning-101-jan2014-v1.1.pdf>
- Flórez, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá: Mc Graw Hill.
- Food and Agriculture Organization of the United Nations. (2011). *E-learning Methodologies: a guide for designing and developing e-learning courses*. Roma: Food and Agriculture Organization of the United Nations.
- Foster, L. B. (2016). *Effects of Video Game Streaming on Consumer Attitudes and Behaviors* (Tesis de Maestría). [Efectos del Streaming de Videojuegos en las actitudes y comportamientos de los consumidores] Recuperada de <https://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4451&context=etd>
- Gallo, L. E. (2007). Cuatro Hermenéuticas de la Educación Física en Colombia. En B. E. Chaverra y I.D. Uribe. (Eds.), *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física: Un campo en Construcción*. (pp. 45-69). Medellín: Funámbulos Editores.
- Gallo, L. E. (2010). *Los Discursos de la Educación física Contemporánea*. Bogotá: Kinesis.
- Gamerdic, (2018). Gamerdic. *Diccionario de Términos sobre Videojuegos y Cultura Gamer, Videojuegos Musicales*. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/musical>
- Jiménez, J y Jiménez, I. (2002). *Psicomotricidad: teoría y programación*. Bilbao: CISSPRAXIS, S.A.
- Le Boulch, J. (2001). *El cuerpo en la escuela del siglo XXI*. Barcelona: INDE publicaciones.
- Martínez, J.I. (2007), *¿Qué es Educar en la Sociedad del Conocimiento? Responde la UNESCO*. San Sebastián: Centro UNESCO de San Sebastián.
- Matamala, C. (s.m., 2016). *Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal*. *Revista Estudios Pedagógicos*, 42(3), 293-311. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000400016
- Ministerio Nacional de Educación. (1994). *Ley 115 de febrero 08 de 1994*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio Nacional de Educación. (2017). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 el Camino Hacia la Calidad y la Equidad*. Recuperado de http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf

- Mosston, M. (1986). La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza. Barcelona: Editorial Hispano Europea, S.A.
- Niño, V. M. (2011). Metodología de la investigación: diseño y ejecución. Bogotá: Ediciones de la U.
- Organization for Economic Co-Operation and Development. (2005). E-learning in Tertiary Education: where do we stand. [E-learning en educación terciaria: ¿dónde estamos parados?] Paris: Organization for Economic Co-Operation and Development.
- Orlandoni, G. (2010). Escalas de medición en Estadística. Revista Telos, 12(2), 243-247.
Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/993/99315569009.pdf>
- Osu!. (2018). Osuppy. Wiki. Recuperado de <https://osu.ppy.sh/help/wiki/Welcome>
- Osu!. (2018). Osuppy. Términos de servicio. Recuperado de <https://osu.ppy.sh/p/terms>
- Pérez, O. (2011). El lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes, S. A.
- Planella, J. (2006). Cuerpo, cultura y educación. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer S.A.
- r3venger | osu!. (r3venger | osu!). (2017). THE 8-BIT HISTORY OF OSU! [Animated] [Video de Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=Omyhkvy9yqg>
- Secretaría de Educación del Distrito. (2017). Plan Sectorial 2016 – 2020 Hacia una Ciudad Educadora. Recuperado de https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/NOTICIAS/2017/Plan_sectorial_2016-2020-.pdf
- Stephenson, J y Sangrá, A. (2004). Modelos Pedagógicos y e-learning. Cataluña: Universitat Oberta de Catalunya.
- Turnšek, M.; Kurež, B.; Brumen, B.; Rosi, M. y Rangus, M. (diciembre, 2013). The Political Economy of Social Media: What Does it Mean for Tourism? The Case of YouTube. [La Política y Economía de la Social Media: ¿Qué significa para el turismo? El caso de Youtube] Revista Academia Turistica, 6(2).17-28. Recuperado de <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-6E2UMXJY/a9909184-9c81-45cf-aec0-12f8218419e4/PDF>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2005). Hacia la Sociedad del Conocimiento. París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2011). Transforming Education: The Power of ICT Policies. [Transformando Educación: El poder de las políticas TIC] Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2014). UNESCO Education Strategy 2014–2021. [UNESCO Estrategia Educativa 2014-2021] París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

University of Oulu, Facultad de Educación. (2007). Educational Technology: opportunities and challenges. [Tecnologías educativas: oportunidades y riesgos] Oulu: Kari Kumpulainen.

Vasquez. D. (2014). *De la virtualidad a la realidad* (tesis de pregrado). Recuperada de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2914/TE-17059.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vázquez, B. (1989). La educación física en la educación básica. Madrid: Editorial Gymnos.

4. Contenidos

El objetivo del proyecto es construir una propuesta formativa desde las tecnologías de la información y comunicación y educación física, inicialmente se realizó una contextualización de la finalidad con una revisión contextual desde lo local, nacional e internacional teniendo en cuenta factores sociales, culturales y económicos donde se explica el videojuego *osu!* y porque se elige como herramienta tecnológica principal.

A partir de esto, se plantea la perspectiva pedagógica, entendiendo la educación desde e-learning, siguiendo de allí la teoría de los cuatro cuadrantes y el diseño instruccional del modelo ADDIE que se llevaría a la práctica con el estilo de enseñanza de la resolución de problemas desde los contenidos propios de la psicocinética, todo lo anterior bajo el ideal de hombre: formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno *osu!* desde el esquema corporal y esquema de acción propuestos por la psicocinética.

Con esto planteado, se propone el macrodiseño desde una unidad de adaptación al entorno *osu!* con dos contenidos, esquema corporal y esquema de acción, con objetivo principal el ideal de hombre, pretendiendo implementar este diseño con un instrumento didáctico evaluativo de elaboración propia y valorar dicha aplicación y diseño con un instrumento de evaluación general. A partir de los resultados de lo anterior se plantean las conclusiones y presentan los apéndices soportes del proyecto.

5. Metodología

La metodología se puede resumir en dos grandes secciones, la utilizada para el diseño e implementación y la empleada para la evaluación de estudiantes y del proyecto en general, la primera estuvo determinada por el modelo ADDIE que planteó la utilización de cinco fases; *analysis, design, development, implementation y evaluation*, en las cuales se realizó un diagnóstico de la población a intervenir, se construyó un macrodiseño, se construyeron los instrumentos didáctico- evaluativo y de evaluación del proyecto, se implementó lo planeado y se evaluó el aprendizaje de los estudiantes y la propuesta respectivamente.

En cuanto a los instrumentos utilizados, el didáctico evaluativo estuvo compuesto por: una casilla para escribir el estímulo, otra donde se evidenciaba como se daba la mediación a partir del

objetivo de aprendizaje y la herramienta tecnológica de osu! específica, una más en la cual se escribía el resumen de la respuesta del estudiante y finalmente casillas para asignar un número a las soluciones del estudiantado según una escala ordinal que permitía convertir datos cualitativos a cuantitativos, con la cuantificación de los resultados de cada clase se realizó un promedio y del cual se obtuvo el nivel de adaptación del estudiante.

En cuanto al instrumento de evaluación del proyecto, este tomó cada elemento del macrodiseño por aparte y en relación con los otros, dónde con un cuestionario de preguntas semicerrada se respondía como estos elementos en solitario y relacionados mostraban coherencia entre lo diseñado y lo que se puso en práctica, la información para responder estos cuestionamientos se obtuvo de un registro electrónico que tenía la información de lo realizado en cada una de las sesiones de la intervención piloto. El proceso para obtener los resultados consistió en organizar, codificar, analizar, interpretar y concluir desde los datos obtenidos de los dos instrumentos contruidos.

6. Conclusiones

Las conclusiones obtenidas del instrumento didáctico evaluativo indican que el ideal de hombre propuesto se alcanzó, el instrumento de evaluación del proyecto por su parte se afirmó que es posible plantear un proyecto que involucre las tecnologías de información y comunicación a los procesos de formación de educación física siempre y cuando se mantenga una coherencia entre el diseño planteado y las clases como se hizo en este proyecto.

Se recomienda que para próximos trabajos que utilizen este como base realicen una grabación de las clases si se aplica el estilo de enseñanza de resolución de problemas para reconocer en la evaluación de mejor manera las respuestas de los estudiantes, además, si la aplicación es con e-learning se debe tener comunicación con expertos en solucionar problemas técnicos con el software de los participantes para no entorpecer la aplicación del proyecto y finalmente al juntar las nuevas tecnologías con educación física los contenidos a utilizar en el diseño deben tener un nombre que indique como se transforman estos al unir ambos elementos, pues con esto se garantiza que el diseño refleje la intención de unir estos dos mundos.

Finalmente se plantea que los resultados de este proyecto pueden ser utilizados en futuras propuestas, partiendo de la base que la adaptación al entorno lograda puede ser utilizada para alcanzar otros desarrollos adaptativos desde educación física en diversos contextos, reconociendo que este trabajo no busca encerrarse en trabajar solamente con las tecnologías de la información y comunicación.

Elaborado por:	Beltrán Garzón, Angélica Tatiana; Moreno Piñeros, Danilo Esteban
Revisado por:	Mg. John Jairo García Díaz

Fecha de elaboración del Resumen:	08	11	2018
--	----	----	------

Lista de Contenidos

Contextualización	1
Perspectiva educativa.....	9
Diseño e implementación	24
Justificación creación grupo Administrador General.....	24
Tamaño del proyecto	24
Trabajo encargado a externos.....	24
Capacidad de los miembros para cumplir funciones.....	24
Funciones de <i>Human Resources/ Capacity development manager</i>	24
Funciones de <i>Instructional Designers (IDs)</i>	25
Funciones de <i>Subject Matter Experts (SME)</i>	25
Funciones de <i>Course Administrators, Online Facilitators and Tutors</i>	25
Medios y tecnologías necesarios para cumplir algunas funciones	25
Justificación creación grupo Apoyo Tecnológico.....	25
Tamaño del proyecto	25
Trabajo encargado a externos.....	26
Capacidad de los miembros para cumplir funciones.....	26
Medios y tecnologías necesarios para cumplir algunas funciones	29
Fase uno <i>analysis</i>	30
Bloques de presentación de resultados diagnóstico	30
Resultados de la práctica diagnóstico.....	31
Conclusiones según los resultados	48
Anotación extra del diagnóstico	48
Fase dos <i>design</i>	49
Fase tres <i>development</i>	55
Recolección y presentación de la información base que sustenta el material	56
Creación storyboard	56
Presentación del material a los estudiantes	63
Fase cuatro <i>implementation</i>	63
Evaluación y discusión de resultados	68
Fase cinco <i>evaluation</i>	68

Evaluación del progreso de los estudiantes.....	68
Evaluación del proyecto	78
Referencias bibliográficas	85
Apéndice A	89
Apéndice B	93
Apéndice C	106
Apéndice D	110
Apéndice E.....	194

Lista de abreviaturas

CRC: Comisión de Regulación de Comunicaciones

EF: Educación Física

FAO: *Food and Agriculture Organization of the United Nations*

ICT: *Information and communication Technologies*

MEN: Ministerio Nacional de Educación

OECD: *Organization for Economic Co-Operation and Development*

PCP: Proyecto curricular Particular

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

UNESCO: *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*

Lista de Figuras

Figura 1. Captura de pantalla de un <i>Streaming</i> en vivo de uno de los mejores jugadores de osu!...	8
Figura 2. Cuadrícula de los cuatro cuadrantes.	11
Figura 3. Áreas de Responsabilidad de los Miembros del Grupo en las Fases del Modelo ADDIE.	16
Figura 4. Posibles desarrollos en el <i>e-learning</i>	21
Figura 5. Vista General de la Plataforma Discord.	27
Figura 6. Funciones del Grupo de Trabajo.	29
Figura 7. Interfaz de osu!.	31
Figura 8. Círculos de golpeo de osu!.	32
Figura 9. Controles deslizantes de osu!.	32
Figura 10. Ruletas de osu!.	33
Figura 11. Fórmula detrás de la precisión en osu!.	34
Figura 12. Rangos de puntuación osu!.	34
Figura 13. <i>Flashlight mod</i> en osu!standard (traducción propia).	35
Figura 14. Vista de algunos tamaños de <i>hitcircles</i> (traducción propia).	36
Figura 15. Gráfica detallada del AR (traducción propia).	38
Figura 16. Gráfica detallada del OD (traducción propia).	39
Figura 17. Ranking de estrellas (traducción propia).	40
Figura 18. <i>Difficulty Settings Hard</i>	42
Figura 19. Requisitos de sistema mínimos (traducción propia).	49
Figura 20. ¿Cuáles son los requerimientos de sistema para OS/Windows? (traducción propia). ..	49
Figura 21. Objetivo general del macrodiseño.	50
Figura 22. Unidad temática y sus contenidos.	50
Figura 23. Objetivos de cada contenido.	50
Figura 24. Metodología de cada contenido.	51
Figura 25. Duración de cada contenido.	52
Figura 26. Objetivos de aprendizaje por sesión de cada contenido.	52
Figura 27. Herramientas didácticas TIC de cada contenido.	53
Figura 28. Evaluación de cada contenido.	54
Figura 29. Macrodiseño.	55

Figura 30. Elementos de osu! y su relación con evidencias de adaptación.	59
Figura 31. Estructura del instrumento.	62
Figura 32. Elementos del macrodiseño aplicados en las sesiones.	66
Figura 33. Estructura del instrumento en la ejecución.....	77
Figura 34. Estructura del instrumento luego de analizar los resultados.	77
Figura 35. Captura de pantalla interfaz servidor Discord.....	79
Figura 36. Muestra del instrumento de validación del proyecto.	80
Figura 37. Nueva versión del macrodiseño.	83

Lista de Tablas

Tabla 1.Resultados clase diagnóstico 1.	41
Tabla 2.Resultados clase diagnóstico 2.	42
Tabla 3.Resultados clase diagnóstico 3.	44
Tabla 4.Microdiseño clase 2.	64
Tabla 5.Información General Estudiantes.	65
Tabla 6.Datos cuantitativos obtenidos del instrumento didáctico evaluativo.....	70

Introducción

El proyecto que se presentará a continuación construye y poner a prueba mediante una ejecución piloto una propuesta formativa a partir de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y la educación física desde la tendencia de la psicocinética, teniendo como ideal de hombre la formación de sujetos capaces de adaptarse al entorno osu! por medio del esquema corporal y esquema de acción propuestos por la psicocinética, los autores elaboraron la propuesta como parte de un proyecto curricular particular para optar por el grado de licenciado en educación física en la facultad de educación física de la Universidad Pedagógica Nacional, además este trabajo hizo parte del semillero de investigación Moveo de la misma facultad.

La metodología del proyecto estableció como bases pedagógicas y didácticas desde una perspectiva cognitiva el *e-learning* y la propuesta de la psicocinética de Le Boulch (2001), más específicamente se planteó el uso del videojuego osu!, para buscar que los sujetos que hicieron parte de la ejecución piloto como estudiantes se adaptaran al entorno a partir del cuerpo y movimiento con el uso desde el videojuego.

En cuanto a los resultados, estos mostraron que es posible plantear y elaborar propuestas formativas en educación física teniendo las TIC como elemento esencial de planeación, ejecución y desarrollo humano, a la vez que se puede adaptar a los sujetos al entorno, a esto se suma conclusiones desde la evidencia obtenido con instrumentos de evaluación que apuntan a que la formación desde el cuerpo y el movimiento se puede dar a través de osu!, un videojuego.

Palabras clave: educación física, *e-learning*, videojuego y tecnologías de la información y comunicación.

Contextualización

A continuación, se encuentra la contextualización de este proyecto curricular particular, desde la perspectiva del contexto local, nacional e internacional, que nos lleva a lo social, político, económico y el marco legal, entendiendo que, la Educación Física en la actualidad puede utilizar las Tecnologías de la Información (TIC) en sus procesos de formación, lo cual permite un desarrollo humano acorde a las necesidades del contexto actual (Dubois y Cortés, 2005). Para mostrar la veracidad de esta afirmación, lo primero es reconocer que la Educación Física está enmarcada como su nombre lo indica en la educación, parece un hecho obvio y sin importancia hasta que recordamos que por esta razón los planes que guían la educación guían del mismo modo la Educación Física.

Con lo anterior, ahora, abordando el contexto local, nacional e internacional en la relación TIC- Educación, con el enfoque claro en que las TIC son tecnologías capaces de potenciar la educación al permitir otras oportunidades de aprendizaje en un entorno digital. (Castro, Guzmán y Casado, 2007), en lo local se encuentran algunos proyectos curriculares particulares (PCP) de la licenciatura en Educación Física, de la Universidad Pedagógica Nacional, que tienen relación con las TIC, más específicamente con los videojuegos y nos permitirán ver la perspectiva de nuestra facultad.

El primer documento se conoce como: *Sedentarismo y videojuegos: propiciando la reflexión desde la educación física*, realizado en el 2015. Este trabajo afirma lo siguiente en sus conclusiones “No se puede desconocer las posibilidades que presentan los videojuegos en cuanto al desarrollo cognitivo del sujeto, pudiendo ser una herramienta importante para la educación. Sin embargo, en materia de actividad física aún se quedan cortos.” (Castañeda, Cortes y González, 2015, p. IV), este resultado desconoce que los videojuegos tienen una amplia gama de clasificaciones entre estos, que son contrarias a la promoción del sedentarismo; por ejemplo Gamerdic (2018) muestra dentro del género musical de los videojuegos encontramos los videojuegos de baile, en los cuales se busca representar a partir del movimiento, expresado con ayuda de tecnología, la forma más fiable de una pieza musical o coreografía desde el movimiento corporal, mostrando que las posibilidades de la EF y las TIC parecen mostrarse limitadas por el hecho de no conocer con profundidad y detalle el alcance de los videojuegos, dicho alcance en

esta propuesta se evidencia con detalle en la perspectiva educativa y por supuesto la aplicación de este PCP.

Es importante resaltar que, este documento plantea que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa desde los desarrollos cognitivos, dándonos una guía en cuanto a la forma de abordar la Educación Física de la mano con los videojuegos como TIC; aparece la posibilidad de abordar un desarrollo desde la psicomotricidad al ser esta una tendencia de la educación física que centra su desarrollo a lo cognitivo (Jiménez y Jiménez, 2002).

El segundo documento encontrado en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional se conoce como: *De la virtualidad a la realidad*, realizado en el 2014, en sus conclusiones referente a los videojuegos se lee lo siguiente (Vasquez, 2014, p. 4) “Los videojuegos son una herramienta perfecta en la educación para hacer que el conocimiento sea más asequible en los estudiantes”.

Este documento, si bien aún conserva el problema de no reconocer la gran variedad de videojuegos, tiene un mayor conocimiento respecto a los alcances de estas TIC respecto a la educación, mostrando que las transformaciones positivas son posibles y desmitificando las etiquetas negativas asociadas con estos juegos; como promotoras de violencia, sedentarismo y distractoras y la realidad, con lo cual se encuentra que existen antecedentes que demuestran que la Educación Física tiene la oportunidad de la mano con las TIC de construir los procesos de formación, una vez se reconoce el impacto de la tecnología en el contexto actual.

Pero esto no es todo lo que se puede observar en el contexto local, pues al revisar el *plan sectorial de educación 2016-2020* (Secretaría de Educación del Distrito, 2017), existen aún más bases que demuestran la importancia de las TIC en los procesos formativos en nuestro tiempo, en este plan puede ver interés de promoción de las TIC y educación como relación que fomenta una innovación educativa, textualmente se rastrea lo siguiente:

Se generarán procesos para que en el 100 % de las instituciones educativas los directivos, docentes y estudiantes desarrollen las competencias digitales, a través de ambientes y desarrollos de aprendizaje innovadores que se renuevan con la incorporación de las TIC y contenidos digitales (Secretaría de Educación del Distrito, 2017, p. 90).

Entonces, el interés por los videojuegos a nivel de proyectos de grado y su influencia en la educación, acompañado del plan regional de educación nos facilitan reconocer que las TIC con la

Educación Física está fundamentada en las bases de un contexto local que requiere de esta relación.

Siguiendo con la contextualización, en el contexto nacional e internacional se pueden encontrar elementos similares a los anteriormente ya expuestos, empezando por el contexto nacional a través de lo que nos dice el *plan decenal de educación 2016-2026* del ministerio nacional de educación (MEN), en este caso, se plantea un desafío estratégico específicamente centrado en el uso de las TIC para la educación, este es el sexto desafío estratégico: “impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida” (MEN, 2017, p. 51), dónde cabe resaltar dos lineamientos:

5. Fomentar en la comunidad educativa el uso adecuado y aprovechamiento de la capacidad de las TIC en el aprendizaje continuo.
11. Incentivar el uso de las TIC en la práctica docente de forma pertinente en los procesos de planeación curricular, enseñanza y seguimiento del aprendizaje de los estudiantes (MEN, 2017, p. 54).

Las tecnologías no se están viendo solo como una herramienta que ayuda a promover nuevas oportunidades de aprendizaje, sino son reconocidas como elementos base en los procesos de enseñanza a los cuales la comunidad educativa debe prestar atención y saber utilizar, indicando para este proyecto que nuestra idea de que la Educación Física en la actualidad puede utilizar las TIC en sus procesos de formación, para un desarrollo humano acorde a las necesidades del contexto actual, no solo no contradice lo que se quiere en educación para Colombia, sino que va en el lineamiento que se busca de educación.

En el contexto internacional, revisando el *Unesco Education Strategy 2014- 2021*, que nos plantea los objetivos estratégicos previstos para los países miembros, incluyendo a Colombia más específicamente en su objetivo estratégico número uno séptimo punto, se puede encontrar que las tecnologías de la información o ICT (por sus siglas en inglés), son un elemento importante para la educación, *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) lo plantea de la siguiente manera:

UNESCO está determinado a promover la adopción de las TIC como solución educativa lo que facilitará la diseminación del conocimiento, aprendizaje más

efectivo y el desarrollo de servicios educativos más eficientes, como también la reconceptualización de procesos de enseñanza y aprendizaje. La organización está convencida que las soluciones basadas en TIC, conducidas por la pedagogía, pueden hacer una gran contribución (...) (UNESCO, 2014, p. 43) (traducción propia).

En definitiva, el panorama educativo a varios niveles va en congruencias con este PCP, ahora es tiempo de realizar una descripción del contexto desde lo social, político y económico. Para ello, que mejor que traer a colación el marco legal respecto a educación, que nos facilita no perder la línea del sustento educativo en relación con TIC y nos da elementos para avanzar el discurso al mostrar la ley en educación, evidencia del sustento desde el contexto de la política que plantea necesario la relación TIC y educación. Siguiendo lo anterior se puede ver la Ley 115 de febrero 8 de 1994, específicamente en los artículos que apoyan nuestra propuesta.

ARTICULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines: (...)

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo (MEN, 1994, pp. 1-2).

Aquí se encuentra lo que la ley espera de la educación bajo la perspectiva política nacional, construida en la constitución política, se nota cómo la tecnología aparece ligada al desarrollo del país en el sentido de la producción desde la perspectiva económica (la Comisión de Regulación en Comunicaciones, 2010). Esto muestra que la tecnología es importante en los procesos educativos, también nos revela que el contexto esta también bajo fuerzas políticas, sociales y económicas, las cuales son importante reconocer.

Para poder dilucidar con más detalle el contexto de la política, es elemental conocer las fuerzas ya mencionadas que promueven la educación desde las TIC, según la UNESCO (2011) en su texto *Transforming Education: the power of ICT policies*, ya que va en el mismo hilo conductor con lo ya descrito en este texto y muestra una política clara respecto al uso de las nuevas tecnologías.

Muchos de los más importantes cambios económicos y sociales que se han experimentado a finales del siglo veinte e inicios del veintiuno han sido facilitados o provocados directamente por el dramático incremento de las capacidades y disponibilidad de las tecnologías de la información y la comunicación. La notable

aceptación de las TIC no solamente ha afectado a los sectores de tecnología y las telecomunicaciones sino también se ha entrelazado con todos los aspectos de la economía y sociedad (UNESCO, 2011, p. 5) (traducción propia).

Entonces, se observa que la política de la UNESCO de mano del marco legal constituido a nivel nacional, apoyan procesos educativos donde el uso de las TIC no es solo una opción sino una necesidad (MEN, 1994; UNESCO, 2011), y aún existen más fundamentos desde lo social y económico que refuerzan esta idea y serán abordados a continuación.

En cuanto a lo social, el hecho de que las computadoras evolucionaran de manera que los individuos en la sociedad no solo consumían gran cantidad de contenido a nivel mundial, sino también lo podían producir con facilidad desde la comodidad de sus hogares (Matamala, 2016), ha convertido social algo mundial, los individuos tienen acceso a todo tipo de información y las relaciones han empezado a pedir de conocimientos básicos sobre TIC para aprovechar el máximo potencial de oportunidades que se nos presentan en especial para los jóvenes, el simple hecho de que tener celulares con acceso a internet para compartir y conocer desde las redes sociales lo que pasa actualmente en cualquier lugar del globo es una muestra de esta afirmación (Bernette, 2010), y lo anterior solo es una descripción de lo social, a nivel económico el panorama es aún más sorprendente, lo siguiente resume un poco la realidad en este ámbito

El estudio encontró que las TIC están siendo integradas en las empresas, computadoras reemplazan a los trabajadores que realizan tareas físicas y cognitivas repetitivas, pero son complemento para aquellos trabajadores con trabajos no rutinarios o que requieren solución de problemas. A razón que las tareas repetitivas y predecibles ya han sido automatizadas, la computarización de lugares de trabajo ha visto un aumento en la demanda por resolución de problemas y tareas de comunicación como responder a discrepancias, mejora de procesos de producción y coordinación y manejo de actividades para otros. (UNESCO, 2011, p. 12) (traducción propia).

En la economía de hoy en día se comprende que la tecnología y como tal las TIC no son una opción para mejorar la demanda productiva y competitiva de hoy, en realidad son una necesidad, pues como nos dice el fragmento anterior es posible reemplazar al ser humano en tareas repetitivas a nivel físico y cognitivo, y aunque la tarea no sea de ese estilo es necesario que la persona desarrollando tareas más complicadas sea capaz de aprovechar el potencial de las TIC,

se ve entonces desde lo social y económico que es necesario estar involucrado con las tecnologías de la información, esto se ve reflejado en las políticas emprendidas por las naciones para preparar a su población.

Las políticas que la UNESCO, los planes de educación en Colombia y Bogotá están dirigidos a preparar a su población el uso de las TIC, es importante resaltar por supuesto que las políticas están dirigidas a la educación, pues esta es el elemento formador desde la perspectiva estatal, con esta perspectiva es importante aclarar un último elemento para no confundir afirmaciones importantes, en un documento de La Facultad de Educación de la Universidad de Oulu (2007) donde se habla de las oportunidades y retos de la relación TIC y educación se resalta que estas tecnologías son más que un artilugio, *Oulu University*, (2007), nos permite entonces esclarecer que las TIC no son un elemento de ayuda para lo social, económico, político y educativo, estas tecnologías hacen parte misma de lo que define estos contextos para el tiempo actual.

Lo anterior es esencial tenerlo claro, pues de esta manera se da a conocer nuestra perspectiva educativa; ya teniendo en claro lo que nos da el contexto local, nacional e internacional, reconociendo lo social, político y cultural, se afirma que lo que se busca con este proyecto curricular particular es formar un ser humano capaz de utilizar las tecnologías de la información desde la educación física, esto le da bases para actuar en una realidad que demanda de un sujeto capaz de aprovechar estas tecnologías en su contexto.

Para conseguir esto, el proyecto utiliza el videojuego, más específicamente *osu!*, a razón que este videojuego de ritmo (*osu!*, 2018) enmarcado dentro del género musical de los videojuegos (Gamerdic, 2018), utiliza el cuerpo y movimiento como eje central de acción, dando oportunidades de desarrollar al hombre desde la educación física a través de las tecnologías de la información. Es importante reconocer que este juego al permitir realizar educación física con TIC facilita al individuo adquirir no solo lo que aporta la educación física sino las oportunidades de las tecnologías de la información, cumpliendo con lo que se busca formar.

Sí bien las dudas metodológicas de cómo se logra esto se abordan en los siguientes capítulos de este texto, es importante hacer una contextualización de este juego en particular, pues es la TIC principal en el proyecto. El sitio oficial del juego describe *osu!* (2018) como un videojuego de ritmo dividido por cuatro modos de juego, para este PCP es relevante el modo

osu!standard que consiste en una interacción del sujeto con la interfaz del juego a partir del cuerpo y movimiento.

Este videojuego fue creado por Dean Herbert mejor conocido por la comunidad del juego como peppy en 2007, si tiene un pequeño grupo especializado en mantener el juego funcionando a todo momento, la comunidad aporta gran parte del contenido jugable y tiene estructuras de selección de dicho contenido que están soportadas por el grupo administrador principal. (r3venger | osu!, 2017).

En 2008 se introdujo al juego el multijugador, con lo que el juego empezó a tener mucha más popularidad, al hacerse la comunidad más grande, se inició un proceso de organización propio, que daría origen a un sistema claro y calificado para la creación de mapas para jugar, creación de torneos locales y con el tiempo internacionales, comunidades de personas dedicadas a ver y crear contenido multimedia que generaría dinero desde plataformas como twitch.tv y por supuesto un lugar para que la comunidad de jugadores en línea se reunieran para hablar y socializar (r3venger | osu!, 2017).

Este juego es muy popular en Asia, Europa y Norteamérica, en Latinoamérica en los últimos años ha tomado popularidad en países como México, Chile y Argentina, en Colombia existe una comunidad de jugadores con algunos de los mejores a nivel mundial, esto es importante conocerlo para identificar que en la actualidad este juego está marcado por el boom de la creación de contenido en plataformas de *streaming* y producción audiovisual en *YouTube* donde el videojuego está constantemente expuesto a una comunidad activa a nivel mundial e incluso tiene una oportunidad para generar procesos de desarrollo económico importantes (Deng, Cuadrado, Tyson y Uhlig, s.f; Foster, 2016; Turnšek, Kurež. Brumen, Rosi, y Rangus, 2013), mostrando el potencial e influencia de los videojuegos en el mundo actual.

Lo anterior muestra un videojuego que no solamente requiere del cuerpo y movimiento como principal elemento para su jugabilidad, pues es a partir de estos elementos primordiales para la educación física que el sujeto aprende, interactúa y alcanza nuevas perspectivas y límites dentro de osu!, sino además una TIC con gran alcance en la forma como socializan los jóvenes en varias partes del globo con las facilidades de comunicación en línea que provee su plataforma, con un nivel de impacto económico desde el fenómeno del *streaming* y *Youtube*, mostrando el videojuego no como un elemento de entretenimiento que se disfruta en una sala o cuarto en el tiempo libre con los primos, sino como una fuente de nuevos desarrollos sociales y económicos

(Deng, Cuadrado, Tyson y Uhlig, s.f; Foster, 2016; Turnšek, Kurež. Brumen, Rosi, y Rangus, 2013).



Figura 1. Captura de pantalla de un *Streaming* en vivo de uno de los mejores jugadores de osu!.

Fuente: Canal de *YouTube Circle People*. Bingström (Circle People), 2017.

En la imagen se muestra a un jugador del más alto nivel jugando en una emisión en directo (*Streaming*) para un gran número de espectadores en vivo, se puede destacar que existe la presencia de una cámara que muestra en vivo los movimientos de la mano y algo de gran interés para los espectadores que buscan conocer la relación del cuerpo y movimiento con la interfaz del juego. En conclusión, osu! nos facilita explorar los alcances de las TIC y la Educación Física, en un trabajo en conjunto entendiendo que el trabajo de estos dos elementos es necesario para cumplir con las necesidades contextuales actuales.

Perspectiva educativa

Para dar inicio a la perspectiva educativa, se da a conocer el ideal de hombre, este es un sujeto capaz de adaptarse al entorno utilizando las TIC, ya que como se pudo observar en la contextualización estas tecnologías están siendo necesitadas en el contexto local (Secretaría de Educación del Distrito, 2017), nacional (MEN, 2017) e internacional (UNESCO, 2011) al reconocer su aporte a la formación de seres humanos de acuerdo a las necesidades del contexto actual (Dubois y Cortés, 2005).

Se hace necesaria una teoría que soporte el ideal de hombre, por tal razón se tiene como base la propuesta de (UNESCO, 2005), esta teoría no solo reconoce las tecnologías de la información como necesarias en la formación de los individuos en la actualidad, sino que además propone que a través de la educación se debe buscar la adaptación al uso dichas tecnologías, lo cual va en la línea que buscamos para la consecución del ideal de hombre.

Es importante reconocer que al adoptar esta teoría como sustento se reconoce que la sociedad actual ya está buscando adaptarse a las TIC (UNESCO, 2005) y los individuos deben adaptarse a la propuesta que la sociedad propone (Carrillo y Rivera, 2008), en otras palabras, es necesario y oportuno proponer una educación que tenga como finalidad adaptar a los individuos a las Tecnologías de la información en la actualidad.

Ahora, la educación actual tiene como necesidad fundamental la adaptación de los individuos a las Tecnologías de la información (Martínez, 2007), dentro del marco construido por el ideal de hombre y teoría de desarrollo humano. Lo cual hace bastante acertado elegir una forma de educación que tenga a las TIC como elemento central en este proyecto, por tal razón es que el *e-learning* será la perspectiva en educación primordial para la construcción de la perspectiva educativa; El concepto de *E-learning* no tiene una única definición, pero “cualquier tipo de formación que utilice TIC para su transmisión y difusión, es una práctica *e-learning* y se le otorga unilateralmente esa definición” (Stephenson y Sangrá, 2004, p.7).

Lo anterior nos obliga a aclarar que la educación desde el *e-learning* tiene sus propios constructos teóricos, que deben ser apropiados a este proyecto. Para empezar a incluir dichos constructos particulares se comenta que la teoría curricular elegida para el proyecto es la de los cuatro cuadrantes, construida por Commey y Stephenson (2001), esta nos permitirá sentar las bases para más adelante dar a conocer el modelo pedagógico didáctico y evaluativo elegidos en la perspectiva educativa de este PCP.

Esta teoría curricular surge bajo la idea de que “el *e-learning* no se sitúa en un modelo pedagógico en particular” (Stephenson y Sangrá, 2004, p.10), lo cual indica que con el *e-learning* no viene por defecto el uso de un modelo en particular, es posible elegir un modelo pedagógico según las necesidades del proyecto. Aun así, la elección de modelo pedagógico se ve limitada dentro de la teoría curricular por tres paradigmas y sus dos lados del espectro:

- instructivismo y constructivismo
- industrial y postindustrial
- centrado en el profesor y centrado en el alumno

Entendiendo estas como las clasificaciones que Stephenson y Sangra dan de los modelos pedagógicos anteriores o ajenos al *e-learning* que son usados para configurar los cuadrantes dentro de su teoría curricular, pues para estos autores en los inicios del *e-learning* se estaba perpetuando la educación y no se aprovechaba las nuevas oportunidades de la educación de la mano de las nuevas tecnologías, se hacía necesario construir una manera de garantizar un desarrollo humano de acuerdo con las nuevas necesidades actuales que proponen las TIC en educación (Stephenson y Sangrá, 2004).

También es importante que, dentro de esta teoría curricular, en general la educación en *e-learning* tiene que ser dirigida por un grupo de trabajo con un enfoque pedagógico en común (determinado por el cuadrante en el cual se ubica el proyecto según la teoría curricular de los cuatro cuadrantes de Stephenson (Coomey y Stephenson, 2001) es de resaltar lo anterior pues en esencia la teoría de los cuatro cuadrantes busca organizar el grupo de trabajo a cargo del proyecto bajo una misma línea de acción, teniendo en cuenta la clasificación de los paradigmas

pedagógicos y las necesidades propias del *e-learning*. (El cómo se organiza el grupo de trabajo para este PCP será discutido en detalle al comentar el modelo didáctico más adelante) Con las aclaraciones y contexto anterior ahora es posible presentar en qué consiste la teoría curricular. La teoría de los cuatro cuadrantes propone dos variables desde las cuales se organizan los cuadrantes:

1. El punto hasta el cual el proceso de aprendizaje es controlado por el alumno o por el profesor / formador
2. El punto hasta el cual el contenido y las tareas son controladas por el alumno o por el profesor / formador (Stephenson y Sangrá, 2004, p. 29).

Estas variables construyen los cuadrantes; noroeste (tarea específica determinada por el profesor), noreste (tarea específica determinada por el alumno), sudoeste (actividades de aprendizaje abiertas y estratégicas determinadas por el profesor) y el cuadrante sudeste (actividades de final abierto gestionadas por el alumno), la idea de las cuadrículas es resumir la orientación del proyecto *e-learning* para determinar una ruta clara desde el inicio, evitando confusiones en la implementación, malas elecciones del camino a seguir y producir un diálogo más efectivo entre los directores del proyecto (Stephenson y Sangrá, 2004).

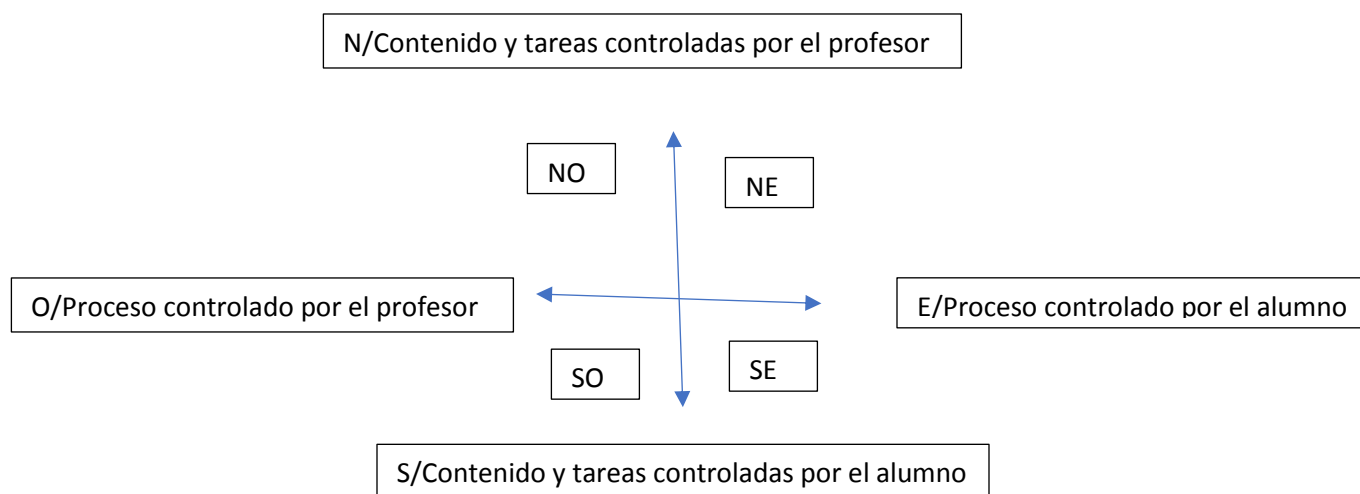


Figura 2. Cuadrícula de los cuatro cuadrantes.

Fuente: Stephenson y Sangrá, 2004.

Pero eso no es todo en esta teoría, pues se debe tener en cuenta que cada uno de los cuadrantes tiene cuatro elementos que garantizan el éxito del cuadrante elegido: diálogo, implicación, apoyo y control (DIAC). Sobre este DIAC se establecen entonces las diferencias entre cada cuadrante y se da el lineamiento general de cómo está constituido el programa, dando una ruta clara sobre la cual plantear, desarrollar y evaluar el proceso *e-learning* a desarrollarse.

Una vez aclarados los elementos más importantes de la teoría se puede hablar sobre el modelo pedagógico elegido para este PCP. Recordando que a razón de la estructura de la teoría es posible elegir uno de los cuadrantes como la estructura que guía la intención pedagógica (Coomey y Stephenson, 2001), pues haciendo memoria, el *e-learning*, al no ubicarse en un modelo pedagógico en particular utiliza los cuadrantes para determinar los lineamientos pedagógicos a seguir (Stephenson y Sangrá, 2004).

El cuadrante elegido es el cuadrante noreste (tarea específica determinada por el alumno), en este las tareas y quizá, las metas de aprendizaje están especificadas con anterioridad, pero los alumnos controlan como trabajar y logran las metas establecidas, es muy importante que al elegir este modelo exista la posibilidad de aprendizaje auto gestionado con una relación entre docente y profesor constante (Stephenson y Sangrá, 2004).

Este cuadrante encaja con el ideal de hombre, ya que permite que los estudiantes reconozcan e interactúen con las TIC en un ambiente de aprendizaje controlado, donde los docentes tienen la capacidad de guiar a los estudiantes mientras interactúan con las nuevas tecnologías, garantizando que los estudiantes tengan la libertad necesaria para adaptarse y aplicar lo que aprenden luego de clase, pero cumpliendo con los objetivos y metas desde la Educación Física y la guía del profesor en este campo.

Ahora, como se mencionó con anterioridad, al elegir una sección dentro de la cuadrícula de la teoría curricular elegida, se debe tener en cuenta el DIAC, que es particular para cada cuadrante, en el caso del cuadrante noreste (tarea específica determinada por el alumno) el DIAC nos dice lo siguiente:

Diálogo: - el profesor establece las responsabilidades y los procedimientos generales, pero no la participación, el contenido ni el uso.

-El alcance se limita a la tarea, pero los sistemas y protocolos dan apoyo al dialogo gestionado por el estudiante con otros estudiantes, compañeros y expertos.

Implicación: -grupos auto gestionados centrados en tareas.

-los grupos pueden ser seleccionados y/o auto moderados.

-el alumno es capaz de relacionar o adaptar tareas a sus propias circunstancias y aspiraciones.

Apoyo: - El tutor aconseja sobre la naturaleza de la tarea, las metas de aprendizaje, etc.

-principalmente, contacto por correo electrónico o grupos de debate moderados por el tutor.

- los estudiantes proporcionan *feedback* a los miembros de su propio grupo y a otros.

Control: -el control de la tarea depende del alumno.

-énfasis en vínculos navegables a una amplia variedad de fuentes.

-uso de recursos fuera del programa.

Amplia elección del alumno respecto a las actividades, el contenido y los resultados de aprendizaje (Stephenson y Sangrá, 2004, pp. 34 - 35).

Con estos elementos se reafirma la idea expuesta anteriormente, donde se dan oportunidades para que los estudiantes se adapten al uso de la TIC con unos lineamientos controlados y determinados por el docente, a lo que se suma un elemento extra del cuadrante noreste es que este es el más indicado para la educación a distancia y en especial para los cursos donde las TIC son un elemento necesario para el desarrollo didáctico (Coomey y Stephenson, 2001), con lo cual se solidifica la elección de este cuadrante como modelo pedagógico para este PCP.

Planteada tanto la teoría curricular como el cuadrante que marca la línea intención pedagógica es momento de plantear el modelo didáctico a trabajar. Primero se debe aclarar que en este proyecto se entiende que al conocer el diseño instruccional se conoce el modelo didáctico del proyecto, pues ambos nos dan la guía al docente para garantizar la eficiencia del proceso de enseñanza y aprendizaje, dando también las herramientas y estrategias para el actuar en clase, en otras palabras, el diseño instruccional es el modelo didáctico de los proyectos *e-learning*. (Food and Agriculture Organization of the United Nations [FAO], 2011). Con lo anterior claro, es posible ahondar en el diseño instruccional, para este PCP se eligió el Modelo ADDIE ya que va de acuerdo con los planteamientos de la teoría curricular en cuanto a que en ambos:

- La formación del sujeto utiliza TIC para transmitirse y difundirse, lo que lo hace una práctica *e-learning* (Stephenson y Sangrá, 2004).
- Se busca organizar un grupo de trabajo para laborar bajo la misma línea pedagógica (FAO, 2011) (Coomey y Stephenson, 2001), teniendo en cuenta que el aprendizaje desde *e-learning* no se sitúa en un modelo en particular (Stephenson y Sangrá, 2004).
- Consideran el diseño instruccional como la guía didáctica de un proyecto *e-learning* (Coomey y Stephenson, 2001), (FAO, 2011)

Donde además es de resaltar que es posible aplicar el cuadrante elegido según la teoría de los cuatro cuadrantes desde el diseño instruccional propuesto en modelo ADDIE, ya que este modelo busca organizar una intención pedagógica ya concebida en planeación y actividades desde las TIC (FAO, 2011).

Ya se mencionó que para un proceso educativo desde el *e-learning* es necesario que exista un grupo de trabajo a cargo bajo un mismo enfoque pedagógico (Coomey y Stephenson, 2001), ya que se está explicando el diseño instruccional en este PCP, es momento de entrar en más detalle sobre cómo se compone este grupo y cuáles son sus características y funciones desde la clasificación de los miembros del grupo de trabajo propuesta del modelo ADDIE (FAO, 2011).

El primer cargo es *Human Resources/ Capacity development manager*, su labor es la de analizar las necesidades y audiencia del proyecto, además coordina todas las actividades y roles en distintas fases del proceso evaluando las cargas de trabajo de los miembros del grupo.

El segundo cargo es *Instructional Designers (IDs)*, es responsable de la estrategia instruccional y la mantiene fija en el objetivo planteado con el SME, también se encarga de organizar actividades dentro del programa llevando la propuesta pedagógica del SME a la acción con actividades. Sí el proyecto es muy grande el IDs puede contratar diseñadores extra para planear las actividades.

El tercer cargo es *Subject Matter Experts (SME)*, son los que proveen el conocimiento y la información que se va a enseñar, trabajan de la mano de los *IDs* para la construcción de actividades, es posible que puedan intervenir en las actividades online explicando y resolviendo preguntas a los estudiantes.

El cuarto cargo es *Web Developers and Media Editors*, son los miembros del equipo centrados en construir los recursos audiovisuales, componentes interactivos y la plataforma virtual base desde la cual los sujetos interactúan.

El quinto cargo es *Course Administrators, Online Facilitators and Tutors*, estos intervienen en la fase de implementación, el administrador de curso se encarga de tener el control sobre la subscripción de estudiantes al programa, mientras los tutores y facilitadores online apoyan y motivan a los participantes. La idea es que este equipo promueva el flujo constante de información y mantenga un ritmo de aprendizaje que permita alcanzar las metas propuestas.

Y el último cargo es *Technical support specialist*, son los especialistas que mantienen toda la infraestructura online y sirven de ayuda a los que producen y aprenden con el programa de *e-learning*. Luego de conocer las funciones es importante conocer en qué momentos interviene cada uno dentro del proceso, en la siguiente grafica se podrá observar cómo se da dicha intervención.

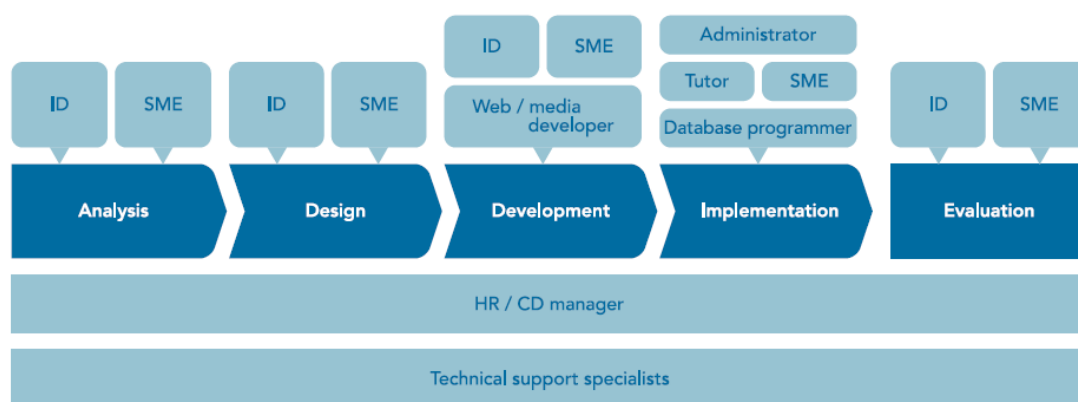


Figura 3. Áreas de Responsabilidad de los Miembros del Grupo en las Fases del Modelo ADDIE.
Fuente: FAO, 2011.

Ahora que se conoce cómo interactúa el grupo dentro del diseño instruccional, se da paso a explicar las fases del modelo ADDIE y que se hace en cada una de estas, el modelo ADDIE se compone de cinco fases (FAO, 2011):

1. *Analysis*: En este momento se busca conocer que experiencia, manejo de tecnología y el contexto de la población que trabajara en el curso con el propósito de determinar si es necesario un entrenamiento previo para llenar huecos en conocimientos profesionales o habilidades, además en este momento es cuando se determina si *e-learning* es la mejor solución para el problema. Con esto anterior se pueden determinar cuáles serán los objetivos. Donde es importante realizar el análisis de la población, con lo que se determinara que tareas se deberán realizar en el curso, de la mano con el tipo de contenidos se utilizan a lo largo del programa de *e-learning*.

2. *Design*: En esta fase se formulan objetivos de aprendizaje necesarios para alcanzar el objetivo general del programa, también se determina la secuencia de los contenidos y la estrategia con la que se ofrecerán dichos contenidos y su respectiva evaluación.

3. *Development*: En esta fase los materiales con los que se trabajara en curso *e-learning* se producen, estos materiales pueden ser desde archivos escritos con poca o ninguna interactividad hasta recursos audiovisuales que requieran participación del estudiante y su creación se da en tres momentos:

- recolección o escritura de datos e información que fundamentan el material

- creación de un *storyboard*, un documento que sustenta pedagógicamente el material que se va a crear. Incluyendo elementos como imágenes, textos, interacciones y uso.

- crear el material para ser presentado a los estudiantes y presentarlo en una plataforma en la cual los miembros del curso puedan acceder a esté (FAO, 2011). Se debe añadir que el *e-learning* tiene elementos específicos en cuanto a su metodología, (Epignosis LLC, 2014) nos dice que:

- Los recursos multimedia, texto, chat, foros y blog pueden ser utilizados como instrumentos en el aprendizaje, por lo cual nuestra aplicación los utiliza para conseguir los objetivos planteados.

- Los materiales se deben organizar de acuerdo con los avances del grupo, esto va de la mano a las características del *E-learning* que se explicaron anteriormente, puesto que como ya se mencionó la flexibilidad y atención a los que aprenden y la relación maestro estudiante esta también mediado en la forma como el estudiante se desarrolla dentro de las prácticas.

- El estudiante puede acceder a los recursos multimedia en cualquier momento, por tal razón todos los recursos estan publicados y enviados directamente a los estudiantes.

- La aplicación de lo que se aprende es esencial por tal razón el videojuego toma aún más fuerza a la hora de ser utilizado como la relación del estudiante con las TIC, pues estos juegos piden constantemente de la aplicación de lo aprendido para su desarrollo.

4. *Implementation*: Es la fase en la cual se presenta el curso en su totalidad a los estudiantes y se realizan las actividades planteadas, el servidor central se activa en esta fase.

5. *Evaluation*: Como su nombre lo indica en esta fase es en la cual se realiza la evaluación, se puede realizar la evaluación de lo adquirido por los estudiantes, así como el programa en general.

Es de bastante importancia que el nombre de los cargos del grupo y las diferentes etapas están en inglés a razón que la referencia bibliográfica se encuentra en este idioma y las distintas gráficas o por ejemplo las siglas ADDIE son más fácil de comprender si se mantienen algunos elementos en inglés.

Además de esto, en el modelo ADDIE aprender en conjunto con otros estudiantes y el profesor bajo la guía de unos objetivos claramente planteados es esencial, pues el diálogo entre estudiantes y profesores ayuda a la consecución de las metas previamente planteadas (*Organization for Economic Co-Operation and Development [OECD] 2005*). Este diálogo entre estudiantes y profesores de manera constante hace que en *e-learning* las estructuras anteriormente expuestas se adapten a las necesidades de cada proyecto en específico, a continuación, se puede evidenciar el nivel de flexibilidad de un curso *e-learning*. “objetivos de aprendizaje importados pueden ser editados y adaptados según la necesidad. Los profesores pueden atar el objetivo de aprendizaje a las varias actividades de aprendizaje y evaluaciones en su curso” (Anderson y McCormick, 2005, p. 2) (traducción propia).

En la cita anterior, se encuentra que en todo momento se busca alcanzar el objetivo general planteado, aun así, la estructura puede transformarse según la necesidad del curso por parte del docente en las actividades y tareas que se proponen. Se sigue cumpliendo con el objetivo, pero es posible adaptar las actividades, su metodología y finalidades para alcanzar la meta general del curso de una manera más coherente según las necesidades emergentes que se presenten en el desarrollo de la clase.

Además, en la estructura del modelo ADDIE *e-learning* “Algunos de estos pasos pueden ser saltados o simplificados de acuerdo a los objetivos y requerimientos del Proyecto, como presupuesto, experticia y limitaciones organizacionales” (FAO, 2011, p.21) (traducción propia) con lo que nos queda claro que las fases del proceso pueden ser saltadas o simplificadas si no existen los recursos, para seguir letra por letra el modelo en su totalidad. Lo que nos lleva finalmente a la estructura del grupo, donde el mismo modelo nos dice que:

Algunos de los roles descritos en esta sección pueden ser combinados en un simple perfil de trabajo. De hecho, la composición del equipo depende de factores como:

Tamaño del proyecto;

Cantidad de trabajo encargado a externos;
Capacidad del equipo para cubrir diferentes roles;
y los medios y tecnología requeridos. (FAO, 2011, p. 22) (traducción propia).

Se puede ver de nuevo que el modelo reconoce que muchas veces es necesario adaptar la estructura dada para garantizar mejores resultados, aun así, las estructuras son referencias de cómo se debe trabajar en un proceso *e-learning* y solo son modificables en las instancias citadas, es necesario entonces respetar las estructuras elegidas, pero reconocer la propuesta que nos dan al responder a las necesidades particulares de cada proyecto.

Una vez abordado el aspecto didáctico con la explicación del diseño instruccional, se pondrá a conocimiento del lector como se entiende la evaluación para este proyecto en específico. La evaluación en este PCP seguirá la línea de la teoría de los cuatro cuadrantes y el modelo ADDIE pues este es un proyecto educativo *e-learning*, pero principalmente la meta a conseguir de adaptar a los estudiantes a las TIC se realiza a través de la Educación Física es necesario garantizar que la evaluación se produzca con fundamentos de Educación Física en conjunto con el *e-learning*.

El referente de Educación Física a utilizar que nos permitirá evidencia Educación Física en la evaluación serán los estilos de enseñanza de Muska Mosston (1986), que además de guiar el accionar docente desde la perspectiva de un educador física permite evaluar desarrollos propios de la Educación Física.

Para garantizar que la teoría abordada hasta ahora en *e-learning* pueda trabajar de manera coherente con las ideas de Mosston se analizan los elementos ya expuestos en esta perspectiva educativa con el estilo de enseñanza que se elegirá para este PCP, encontrando las relaciones entre el estilo de enseñanza y los elementos propios del *e-learning* consiguiendo así que la evaluación al final pueda valorar elementos propios de la Educación Física.

El estilo de enseñanza elegido para este PCP es el estilo divergente: resolución de problemas, partiendo de esto se ve su compatibilidad con la teoría de los cuatro cuadrantes y

específicamente el cuadrante que elegimos para este PCP Recordando que los dos elementos primordiales del cuadrante son la presencia de un grupo de trabajo con un mismo enfoque pedagógico y el DIAC que determina las características específicas de cada cuadrante.

En el DIAC del cuadrante noroeste elegido para este PCP, se muestra que el diálogo, la implicación, el apoyo y control el profesor establece las responsabilidades y procedimientos generales alrededor de las tareas específicas, pero es el estudiante quien decide cómo participar y dar uso al contenido, con los protocolos que considere adecuados, donde la comunicación entre estudiantes y profesores es fundamental (Stephenson y Sangrá, 2004), y de la misma manera en el estilo de enseñanza de resolución de problemas, el docente está allí para proponer lo que se va a realizar (el problema), pero son los estudiantes que mediante diálogo y acción llegan a sus propias soluciones, la tarea en sí está dominada por la participación del estudiante (Mosston, 1986), entonces que la teoría de los cuadrantes y en especial el cuadrante noreste son los más adecuados para trabajar con el estilo de enseñanza de la resolución de problemas.

En cuanto al requerimiento de tener un grupo de trabajo al mando del proyecto *e-learning* bajo una misma visión pedagógica, Stephenson y Sangrá (2004) se crean más argumentos para elegir el estilo de enseñanza de resolución de problemas de Mosston. Esto a razón que en este estilo de enseñanza una fase crucial es la construcción de problema por parte del docente (Mosston, 1986) y el hecho que tenga ahora un grupo de trabajo de expertos no solo en Educación Física, sino también TIC, ayuda a que dicho problema se adapte mejor al contexto de aprendizaje mediante *e-learning*.

El modelo ADDIE es compatible con el estilo de enseñanza elegido, principalmente porque el diseño instruccional que provee el modelo ADDIE puede desarrollar habilidades cognitivas y aún más importante psicomotrices (FAO, 2011), prueba de esto es la siguiente imagen en la cual se expresan las múltiples posibilidades de desarrollos a partir del uso de las tecnologías de la información en *e-learning*, donde es de resaltar que se le da gran valor a lo cognitivo que es una base fundamental dentro de nuestra perspectiva pedagógica y sobre todo muestra la posibilidad de trabajar con el cuerpo y movimiento desde una intención educativa dando vía libre a una propuesta psicomotriz.

CAN E-LEARNING BE USED TO DEVELOP ANY TYPE OF SKILL?

A training program may aim at developing different types of skills:

- > **cognitive skills**, which can involve knowledge and comprehension (e.g. understanding scientific concepts), following instructions (procedural skills), as well as applying methods in new situations to solve problems (thinking or mental skills);
- > **interpersonal skills** (e.g. skills involved in active listening, presenting, negotiating, etc.); as well as
- > **psychomotor skills**, involving the acquisition of physical perceptions and movements (e.g. making sports or driving a car).

How can e-learning address these diverse domains?

Most e-learning courses are developed to build cognitive skills; the cognitive domain is the most suitable for e-learning. Within the cognitive domain, thinking skills may require more interactive e-learning activities because those skills are learned better "by doing".

Learning in the interpersonal domain can also be addressed in e-learning by using specific methods. For example, interactive role playing with appropriate feedback can be used to change attitudes and behaviours.

Figura 4. Posibles desarrollos en el *e-learning*.

Fuente: FAO, 2011.

Al poder desarrollarse este tipo de habilidades, existe una justificación más de elegir el estilo de enseñanza de resolución de problemas, por su interés específico en desarrollos cognitivos (Mosston, 1986) y al permitirse aprender desde el movimiento es posible que la Educación Física tenga capacidad de acción en el Modelo ADDIE del programa *e-learning*, que se construye en este PCP. Entonces, al observarse que la resolución de problemas es compatible con la perspectiva educativa de *e-learning* construida, se posibilita incluir este estilo de enseñanza para la evaluación.

Si bien ya se conoce el ideal de hombre que se busca formar y la estructura de *e-learning* con la que se puede alcanzar dicho objetivo, nos falta añadirles a los estilos de enseñanza de Mosston la tendencia de educación física específica que va a determinar lo que se enseñará, con esto aclarado será posible construir una evaluación que responda a la consecución del ideal de hombre desde la Educación Física con el apoyo del *e-learning*.

Según lo anterior, entonces es momento de presentar la Tendencia de Educación Física, si recordarnos que el modelo ADDIE (y en general los aprendizajes desde *e-learning*), y el estilo de enseñanza de resolución de problemas de Mosston se ubican en una pedagogía de carácter

cognitivo (Anderson y McCormick, 2005; OECD, 2005; Epignosis LLC, 2014; FAO, 2011; Mosston, 1986), es necesario pararnos en una tendencia de la educación física que centre su atención en lo cognitivo. Esta pedagogía de carácter cognitivo a la cual nos referimos está caracterizada por una relación maestro estudiante que constantemente busca mejorar el proceso de aprendizaje con relación al objetivo, con estudiantes dinámicos que interactúan a menudo con el diseño de las clases desde el contenido y su ejecución en clase, donde el desarrollo es progresivo (Flórez, 2005).

La tendencia de Educación Física que cumple con esta caracterización y por lo tanto es compatible con los elementos ya expuestos en este capítulo de perspectiva pedagógica es la tendencia de la psicomotricidad, que además caracteriza por tener como uno de sus objetivos la adaptación a los individuos al entorno (Jiménez y Jiménez, 2002), que es el ideal de hombre de este PCP.

Específicamente, la adaptación de los sujetos al entorno como ideal dentro de la psicomotricidad está dado desde la psicocinética de Jean le Boulch (Jiménez y Jiménez, 2002), por lo cual la tendencia elegida es la psicomotricidad desde la perspectiva de Le Boulch, es decir, psicocinética, es importante conocer que el objetivo de adaptación al entorno es entendido por la psicocinética como “adquisición de la destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada” (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47), donde la adquisición de la destreza, para ejecutar con precisión el gesto adecuado está determinado por cómo el esquema corporal se lleva a la acción a partir de coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas, es decir, el esquema de acción (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001; Vázquez, 1989).

Una vez determinada la tendencia que guía el proyecto, es necesario ahondar en algunas características específicas que ayudan a comprender qué elementos de educación física se trabajan, desde la comprensión psicomotriz, de la cual hace parte nuestra tendencia de la psicocinética, la educación se da principalmente desde el cuerpo y movimiento (Le Boulch, 2001); puesto que se puede describir la psicocinética como “un método general de educación que utiliza como material pedagógico el movimiento humano en todas sus formas” (Gallo citando a

Le Boulch, 2010, p.135), donde el cuerpo es “un espacio central de la praxis pedagógica” (Planella, 2006, p. 191).

Conociendo la línea común entre educación física y el *e-learning*, desde una perspectiva pedagógica es momento de establecer que en la evaluación se utiliza la estructura evaluativa del modelo ADDIE teniendo presente a Mosston y la psicocinética con el propósito de alcanzar el ideal de hombre de este PCP. Según lo anterior la estructura evaluativa se da de la siguiente manera desde las fases del modelo ADDIE (FAO, 2011):

1. *Analysis*: En esta fase, define objetivo del programa luego de realizar la caracterización del micro contexto, esto servirá de base para determinar los contenidos que se utilizaran para construir la evaluación.

2. *Design*: En esta fase se plantea como la evaluación dentro del macrodiseño que determina si el estudiante alcanzó el ideal de hombre que se buscaba, teniendo en mente una secuencia y tiempos que estén en concordancia con la tendencia psicocinética (desde los aportes de Le Boulch, 2001; Jiménez y Jiménez, 2002; Planella, 2006; Gallo, 2010; Vazquez, 1989).

3. *Development*: En este momento se realiza la primera evaluación, la cual consiste en la construcción del *storyboard* construido para respaldar los materiales que se utilizaran en las clases permite alcanzar el objetivo plantado en la fase inicial.

4. *Implementation*: En esta fase se aplican el diseño y los materiales con la intención de proveer los elementos necesarios para poder realizar la evaluación en la siguiente fase.

5. *Evaluation*: En esta fase ocurre la evaluación más importante del programa, donde a partir de los resultados al aplicar la resolución de problemas de la mano con los instrumentos, se determina si los estudiantes alcanzaron el objetivo planteado. Además, es necesario que como programa *e-learning* se realice una evaluación general final del programa construido.

Diseño e implementación

El primer momento dentro de este diseño e implementación es la definición del grupo de trabajo, donde es importante reconocer que es posible combinar algunos roles al considerar factores como; el tamaño del proyecto, la cantidad de trabajo encargado a externos, la capacidad de los miembros al cumplir algunas funciones y los medios y tecnologías necesarios para cumplir algunas funciones (FAO, 2011). Dando continuidad a lo anterior para este PCP, se define que, los cargos de; *Human Resources / Capacity development manager*; *Instructional Designers (IDs)*, *Subject Matter Experts (SME)* y *Course Administrators, Online Facilitators and Tutors*, se combinaron en uno solo.

Justificación creación grupo Administrador General

Tamaño del proyecto.

El proyecto está determinado para ser aplicado a un grupo de cuatro estudiantes en un periodo de tiempo menor a cuatro meses y estuvo administrado principalmente por dos personas (autores de este PCP) con la ayuda del tutor. La magnitud del proyecto no hace necesario un enorme grupo de trabajo y las funciones pueden ser cubiertas con relativa facilidad.

Trabajo encargado a externos.

Las funciones de los cargos agrupados pueden ser cubiertas por los autores del PCP y su tutor, de hecho, la razón por la cual *Web Developers and Media Editors* y *Technical support specialist*, es porque son los únicos dos roles que requieren de experticia más allá de la aptitud del grupo administrador (autores PCP y tutor).

Capacidad de los miembros para cumplir funciones.

El grupo administrador es capaz de cumplir la función de los roles agrupados, pues los autores del proyecto y el tutor en la construcción del proyecto han dado cuenta en los capítulos de este texto de la el cumplimiento de las funciones de los roles, continuación, se ven las funciones de cada rol propuesto por el modelo ADDIE que se agruparon en el rol administrador para este proyecto, entre paréntesis se encuentra en que capítulo se dio cuenta de la función.

Funciones de *Human Resources/ Capacity development manager*.

Analizar las necesidades y contexto de la población a quien se le presenta el curso.
(Contextualización).

-Determinar las funciones del grupo de trabajo y sus roles.

(Diseño e Implementación)

Funciones de *Instructional Designers* (IDs).

Plantear la estrategia instruccional y mantener un objetivo fijo, estableciendo una perspectiva pedagógica para el proyecto en general. (Perspectiva Educativa)

Funciones de *Subject Matter Experts* (SME).

Proveer el conocimiento propio de la Educación Física base de lo que se va a enseñar y tienen la capacidad de intervenir durante la clase para resolver las posibles dudas de los estudiantes.

(Perspectiva Educativa)

Funciones de *Course Administrators, Online Facilitators and Tutors*.

Capacidad de administrar el curso y de intervenir durante las sesiones de la fase de implementación, según una perspectiva pedagógica clara, para la consecución de un objetivo de formación.

(Perspectiva Educativa)

Medios y tecnologías necesarios para cumplir algunas funciones.

El grupo administrador tiene la capacidad de administrar las plataformas interactivas del curso, pero no las produce o se responsabiliza de su mantenimiento, por tal razón, los roles de *Web Developers and Media Editors* y *Technical support specialist* están fuera de esta agrupación. Ya conociendo él porque es posible agrupar los roles de *Human Resources/ Capacity development manager; Instructional Designers (IDs)*, *Subject Matter Experts (SME)* y *Course Administrators, Online Facilitators and Tutors*, propuestos por el modelo ADDIE en uno solo rol, a causa del cumplimiento de funciones evidenciado en la construcción de este texto, falta darle una denominación a este gran grupo de roles, para este PCP esta agrupación se denominó el rol Administrador general. En cuanto a los dos cargos que no se acoplan dentro del rol de Administrador general, serán agrupados en un mismo rol que se llamara para este PCP, Apoyo Tecnológico.

Justificación creación grupo Apoyo Tecnológico

Tamaño del proyecto.

Como ya se mostró anteriormente, la dimensión del proyecto permite que la administración se pueda dar desde el rol de Administrador General, corto periodo de implementación, poco personal y un solo objetivo general por alcanzar, lleva a pensar que del mismo modo el soporte tecnológico

que dan los roles de *Web Developers and Media Editors* y *Technical support specialists* debe ser agrupado en un mismo rol, que para este PCP se conoce como Apoyo Tecnológico.

Trabajo encargado a externos.

Es muy importante ahora reconocer que el rol emergente Apoyo Tecnológico será llevado a cabo con la ayuda de externos, el rol de Administrador General, si bien tendrá un medio de comunicación abierto y constante con éstos, no será el actor principal que realice las funciones agrupadas en el rol Apoyo Tecnológico. Lo cual da una razón más para crear este nuevo rol, facilitando la identificación de actores internos y externos dentro del proyecto.

Capacidad de los miembros para cumplir funciones.

Una vez mencionado que externos se encargarán de cumplir las funciones de *Web Developers and Media Editors* y *Technical support specialists* agrupadas en el rol Apoyo Tecnológico, es necesario ver si tienen la capacidad de cumplir, para ello se empezó a conocer que, los externos a los que se hace referencia son los grupos que administran Discord y osu! respectivamente, a razón que se utilizaron sus productos para cumplir con las funciones de *Web Developers and Media Editors* y *Technical support specialists*.

Empezando con Discord, se puede afirmar que es “un servicio gratuito de voz y chat” (Discord, 2018, s.p.), con el cuál se cubrió la función de dar una plataforma virtual base para permitir la interacción entre los profesores, estudiantes y otros miembros del grupo de trabajo establecido para el programa. Esto es posible porque la plataforma permite crear grupos privados, en los cuales compartir todo tipo de recursos audiovisuales y de texto, con la opción de hablar vía micrófono y/o cámara, compartir pantalla en tiempo real, entre otras opciones y todo desde un computador o celular, con el único requisito de instalar la aplicación gratuita y tener acceso a internet (Discord, 2018).

Y así como se pueden crear grupos privados también se pueden crear públicos, donde resalta principalmente el grupo privado conocido como osu!dev en el cual el grupo administrador y desarrollador de osu! trabaja en conjunto con la comunidad para mantener funcionando el videojuego y mejorarlo a diario, esta oportunidad fue aprovechada para tener un contacto directo con los encargados principales de esta TIC fundamental dentro del proyecto. Seguido podremos encontrar una captura de pantalla que muestra la interfaz general de Discord.

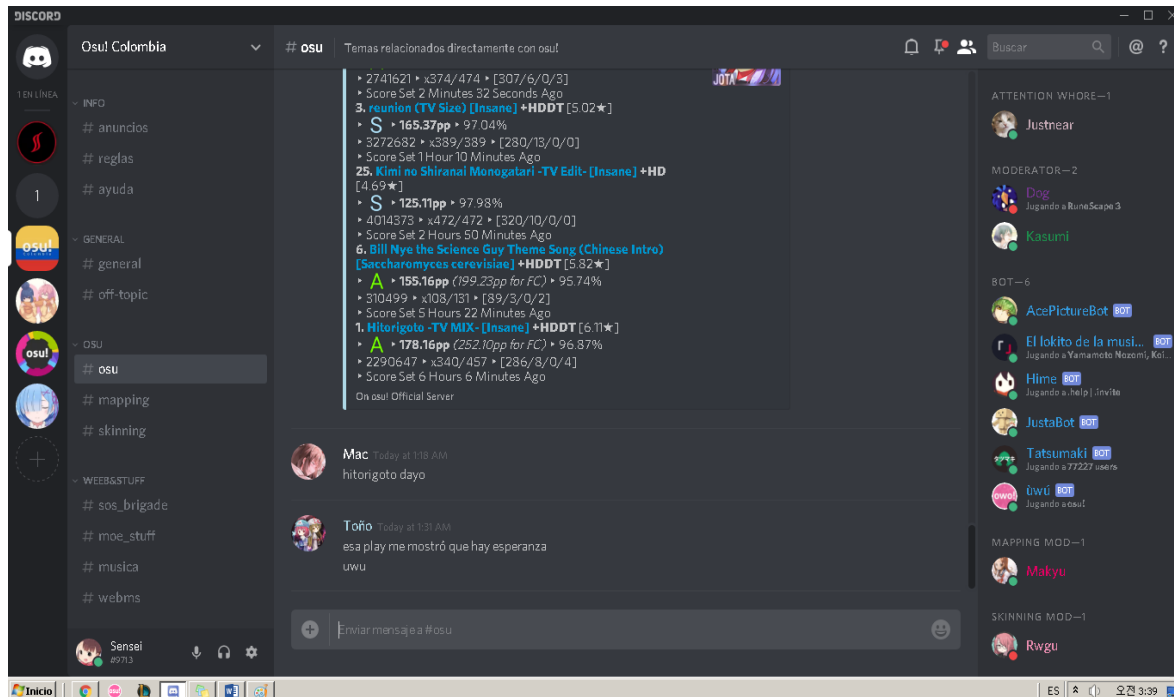


Figura 5. Vista General de la Plataforma Discord.

Fuente: elaboración propia.

Además, es posible el uso de esta aplicación dentro del proyecto a razón que los términos de uso de servicio de Discord indican que:

El servicio provee una plataforma social de *chat* online y móvil por medio de la aplicación y servicio a internet. El servicio permite participar en salones de *chat* públicos y privados además de utilizar la plataforma de mensajes para comunicarse con otros usuarios del servicio. Sujeto a su aceptación de estos términos, la compañía le permite una licencia El servicio provee una plataforma social de *chat* online y móvil por medio de la aplicación y servicio a internet. El servicio permite participar en salones de *chat* públicos y privados además de utilizar la plataforma de mensajes para comunicarse con otros usuarios del servicio. Sujeto a su aceptación de estos términos, la compañía le permite una licencia (Discord, 2018, s.p.) (traducción propia).

Aclarado entonces que Discord es capaz de cumplir una de las funciones de *Web Developers and Media Editors* de proveer la plataforma virtual, aún faltan dos funciones por

cumplir de este mismo rol, las cuales serán cubiertas por osu!, este es un videojuego de ritmo (osu!, 2018), que dentro del proyecto fue la TIC desde la cual se transfirieron las acciones de cuerpo y movimiento de la mano con las tecnologías, siendo esto la base fundamental para la construcción de un programa *e-learning* en Educación Física. Ciertamente es necesario conocer nuestra concepción de videojuego, a continuación, se presenta la definición de este que se trabaja en el PCP.

Un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, *mouse*, *gamepad*) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o "traduce" en algún aspecto (Pérez, 2011, p. 29).

Esta definición permite ver a osu!, un videojuego, como la herramienta que permitirá involucrar al cuerpo y movimiento, Al trasferir las acciones de estos a las TIC. Incluso la página web oficial de osu! muestra el énfasis del videojuego en el cuerpo, al afirmar que el videojuego pone énfasis en la habilidad del cuerpo para interactuar con la interfaz del juego y sus elementos (osu!, 2018). Al igual que con *Discord* los términos de servicio de osu!, nos permiten hacer uso del videojuego, desde lo especificado por sus términos de servicio se tiene acceso a lo siguiente:

Osu.ppy.sh provee servicios gratuitos de jugabilidad online a sus usuarios, además de acceso a rankings online, listados y medios de comunicación (específicamente foros y salas de chat). Osu.ppy.sh también provee a sus usuarios los medios para el alojamiento de contenido creado por el usuario que permite a otros usuarios obtener acceso al contenido subido (osu!, 2018, s.p.) (traducción propia).

Se describió entonces que osu! y Discord cumplen con las funciones del rol *Web Developers and Media Editors*, pero también cumplen el rol de *Technical support specialists*, pues tanto osu! como *Discord* tienen un grupo de soporte técnico que está constantemente comunicando el estado de la aplicación y el juego a través de:

- Información general del estado de Discord (*Discordstatus*): <https://status.discordapp.com/>
- Información sobre el estado de osu! (osu!status): <https://twitter.com/osustatus?lang=en>
- Blog del grupo desarrollador de osu! (PPY Blog): <https://blog.ppy.sh/>

-Canal público de Discord del grupo desarrollador de osu! (osu!dev):

<https://discordapp.com/invite/ppy>

Con lo cual se garantiza que exista información fiable del estado de las TIC que se utilizaron dentro del proyecto. Con todo lo anterior entonces se garantiza que las funciones del rol Apoyo Tecnológico y se explica por qué pudieron ser cumplidas ser cumplidas.

Medios y tecnologías necesarios para cumplir algunas funciones.

Según lo anterior, los medios y tecnologías necesario para cumplir las funciones del proyecto están al alcance de Discord y osu!, primordialmente porque tienen incluso la capacidad de proveer un servicio global y lo han hecho por gran cantidad de tiempo. La única preocupación es mantener un constante contacto con los desarrolladores para conocer el estado de los elementos utilizados en las sesiones de clase, aun así, como ya pudimos observar existen varios métodos para contactar a los desarrolladores.

Con todo lo anterior, se asegura que el grupo de trabajo para este PCP estuvo compuesto de dos roles, Administrador General y Apoyo Tecnológico; El primero integrado por los autores de este PCP y el tutor del proyecto, en cuanto al segundo estuvo conformado del equipo desarrollador de Discord y osu!.

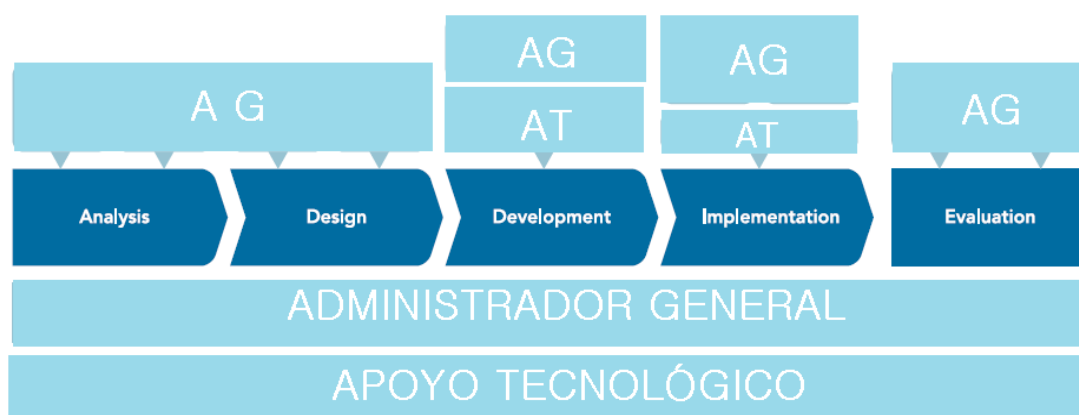


Figura 6. Funciones del Grupo de Trabajo.

Fuente: elaboración propia.

Con el grupo de trabajo definido, es momento de iniciar con el diseño e implementación, según lo descrito en la perspectiva educativa el diseño e implementación se presentó siguiendo las fases del modelo ADDIE, recordando que es el modelo instruccional que guía este PCP.

Fase uno *analysis*

Miembros del grupo de trabajo encargados: Administrador General y Apoyo Tecnológico.

En esta fase es necesario una intervención diagnóstica para cumplir con los siguientes objetivos, el principal fue determinar el objetivo del proyecto a alcanzar mediante las clases y aclarar los contenidos de EF específicos que se trabajaron en el curso, los secundarios eran determinar el nivel de experiencia de los estudiantes, determinar el nivel de manejo tecnológico de los estudiantes, conocer el contexto de los estudiantes, verificar si es necesario un entrenamiento previo para llenar vacío en habilidades básicas necesarias para una intervención con TIC y determinar si el *e-learning* es la mejor solución desde el planteamiento pedagógico, en cuanto a los resultados de la intervención diagnóstica se presentaron en tres grandes bloques:

Bloques de presentación de resultados diagnóstico.

1. Experiencia del estudiante: en este bloque se mostraron los resultados de los objetivos secundarios de determinar nivel de experiencia del estudiante, determinar el nivel de manejo tecnológico de los estudiantes y verificar si es necesario un entrenamiento previo para llenar hueco en habilidades básicas necesarias para una intervención con TIC. Entendiendo que las TIC fundamentales que se usaron para la intervención de este PCP son Discord y osu!. Principalmente en este bloque se dio un contexto de la relación que tienen los estudiantes con osu! y Discord, donde se podrá reconocer el nivel de experiencia del grupo de estudiantes.

2. Contexto Estudiantes: este bloque presento los resultados del objetivo secundario de conocer el contexto de los estudiantes, donde habrá especial interés por indagar la etapa de desarrollo desde la Psicocinética en la cual se encuentran los estudiantes respecto a la adaptación al entorno y la capacidad de acceso a osu! y Discord.

3. *E-learning*: este bloque presento los resultados del objetivo secundario de determinar si el *e-learning* es la mejor solución desde el planteamiento pedagógico, esto se logró haciendo una revisión de la perspectiva pedagógica de este PCP teniendo en cuenta la experiencia diagnóstica realizada.

Resultados de la práctica diagnóstico.

La práctica diagnóstica fue realizada en 6 sesiones de aproximadamente 2 horas cada una. Las dos primeras intervenciones fueron realizadas en el mes de marzo de 2018 con la intención de conocer al grupo de estudiantes y realizar intervenciones prácticas que finalmente fueron discutidas ante un auditorio de noveno semestre de la facultad de Educación Física en la Universidad Pedagógica Nacional Sede Valmaría. Las últimas cuatro clases se realizaron ya teniendo una perspectiva pedagógica definida, como parte de la fase de *Analysis* que propone el modelo ADDIE, del 24 al 27 de Julio de 2018, siendo la clase del 24 de Julio una introducción general para darle a conocer a los estudiantes el proyecto y la intención de la fase diagnóstico que se iba a desarrollar, con esto expuesto, se podrá evidenciar los resultados obtenidos luego de la intervención práctica.

Bloque uno experiencia del estudiante.

Para alcanzar los objetivos secundarios de este bloque, se buscó determinar el nivel de experiencia de los estudiantes con osu! y Discord. Durante las tres sesiones se realizaron actividades que involucraran el uso de las Tecnologías ya mencionadas. En los resultados se encontraron algunas palabras específicas en torno a osu! que no suelen ser comúnmente conocidas para aquellos que no han interactuado con esta tecnología, por tal razón a continuación está un pequeño glosario, algunos de los términos no tienen una traducción al español oficial dentro de la terminología del juego y son universalmente conocidas en inglés.



Figura 7. Interfaz de osu!.

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Game_Modes/osu!.

La barra superior izquierda es la barra de vida, que disminuirá a un ritmo constante (dependiendo de la configuración de dificultad del *beatmap*), pero puede rellenarse tocando notas en el momento adecuado o girando la ruleta. Un golpe perfectamente

sincronizado (un 300 o Geki) recuperará la salud más que un golpe mal sincronizado (50). Un fallo total sacará un buen pedazo de salud de la barra de vida. A la derecha de la barra de salud está la puntuación total. Debajo de eso está la precisión. El círculo junto a la precisión (y debajo del puntaje) es un temporizador para la duración del *beatmap*. El número en la parte inferior izquierda es el combo contador/multiplicador de puntaje (osu!, 2018, s.p.).



Figura 8. Círculos de golpeo de osu!.

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Game_Modes/osu!.

La explicación de este objeto esta descrita por su interacción dentro del juego.

Un pequeño círculo de aproximación de color similar en el exterior del círculo de golpeo se reducirá con el tiempo. Toca la nota en el punto exacto cuando este toque el borde blanco del círculo de golpeo. Una ráfaga de puntaje aparecerá después de tocar el círculo de golpeo, mostrando el puntaje y los cambios de salud dependiendo de la sincronización de los círculos de golpeo (osu!, 2018, s.p.).

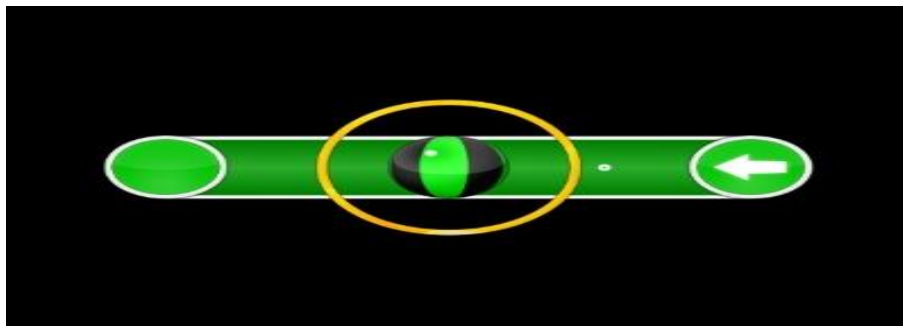


Figura 9. Controles deslizantes de osu!.

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Game_Modes/osu!.

La explicación de este objeto esta descrita por su interacción dentro del juego.

Primero, toca en el momento preciso, sin embargo, no termina allí. Una pelota comenzará a moverse a través del camino. Mantén presionado el botón del mouse/teclado (o mantén el lápiz sobre la tableta) y sigue la bola dentro del círculo naranja que la rodea mientras se mueve. El círculo exterior naranja, llamado círculo de seguimiento, aparecerá al sostener la bola del control deslizante, pero desaparecerá cuando se suelte.

A veces, como se muestra en la captura de pantalla anterior, la bola puede invertir su dirección y el jugador debe seguir la bola de regreso al inicio de la ruta o viceversa. La señal visual es una flecha inversa en el círculo final/inicial de la ruta (osu!, 2018, s.p.).



Figura 10. Ruletas de osu!.

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Game_Modes/osu!.

Este objeto es el menos común dentro del juego y si bien sigue expresando el ritmo del *beatmap*, la forma de interactuar con este se basa principalmente en mantener el *click* y hacer girar la ruleta con el movimiento del mouse (osu!,2018).

Beatmap: “Los *beatmaps* son los niveles a completar en osu! (...) se componen de una canción y varios *hitobjects* situados en el espacio y el tiempo al ritmo de la música. Pueden tener como fondo una imagen, un vídeo o un *storyboard*” (osu!, 2018, s.p.) siendo los círculos de golpeo, controles deslizantes y ruletas el conjunto de *hit objects*.

Precisión o *Accuracy*: La precisión es un cálculo obtenido según el juicio ganado en cada nota por su valor y dividiendo por la cantidad máxima posible. Donde cada Fallo cuenta como 0 puntos, cada 50 cuenta como 50 puntos, cada 100 como 100 puntos y cada 300 como 300 puntos (osu!, 2018).

En otras palabras: $\text{Precisión} = \frac{\text{Puntos totales de golpe}}{(\text{Número total de golpes} * 300p)}$

Termino	Formula
Puntos totales de golpes	$(50s * 50p) + (100s * 100p) + (300s * 300p)$
Número total de golpes	$(\text{Fallos} + 50s + 100s + 300s) * 300$
s	Número de
p	Puntos

Figura 11. Formula detrás de la precisión en osu!.

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Game_Modes/osu

Rango: los rangos son una forma de puntuación en osu! que muestra una clasificación según la precisión obtenida luego de completar un *beatmap*. En la siguiente imagen se encuentran los distintos rangos dentro del juego con su respectiva precisión (osu!, 2018).

Rango	Condición
SS	100% de precisión
S	Más del 90% de 300, menos del 1% de 50 y sin fallas
A	Más del 80% de 300 y sin errores D más de 90% de 300
B	Más del 70% de 300 y sin errores D más de 80% de 300
C	Más del 60% de 300
D	Todo lo demas

Se puede obtener una S o SS plateada usando el modificador *Hidden* y/o *Flashlight*.

Figura 12. Rangos de puntuación osu!.

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Game_Modes/osu.

Game Modifiers(mods): También conocidos como *mods*, son modificaciones opcionales que se pueden hacer a los objetos y opciones de un *beatmap*. Este cambio puede ser realizado desde la barra de tareas dentro del juego al seleccionar un *beatmap* (osu!, 2018).

Easy (EZ): es un *mod* que otorga dos vidas adicionales al jugar en caso de que su barra de vida baje totalmente (osu!, 2018).

Half Time(HT): este *mod* disminuye la velocidad del *beatmap* (BPM) un 75% e incrementa la duración de la canción un 33% (osu!, 2018).

Double Time (DT): este *mod* aumenta la velocidad del *beatmap* (BPM) un 150% y reduce la duración de la canción un 33% (osu!, 2018).

Hard Rock (HR): este *mod* aumenta el *circle size* un 33% y el resto de *difficulty settings* un 40%. Además de invertir los *hit objects* de la interfaz en el eje X (osu!, 2018).

Hidden (HD): este *mod* remueve los círculos de aproximación y causa que los objetos empiecen lentamente a desaparecer luego de aparecer en pantalla (osu!, 2018).

Flashlight (FL): este *mod* limita el área de juego visible al jugador, esta área disminuye un poco más al llegar a 100 de combo y aún más luego de 200 de combo (osu!, 2018).



Figura 13. *Flashlight mod* en osu!standard (traducción propia).

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Beatmap_Editor/Song_Setup.

Difficulty settings: son las configuraciones que determinan que tan difícil es jugar en *beatmap* y son modificadas al inicio de la creación de un *beatmap*.

HP drain Rate (HP): Comúnmente abreviado como *HP*, es un *difficulty setting* del *beatmap* que determina la velocidad según la cual la barra de vida pasa de 100% a 0%. El valor va de cero a diez, para detener la caída del porcentaje de la barra de vida se debe acertar los círculos de golpeo y obtener un 50, 100 o 300, entre más alto el valor de *HP*, menos se recuperará la barra de vida tras aciertos y más rápido caerá el porcentaje (osu!, 2018).

Circle size (CS): Comúnmente abreviado *CS*, es un *difficulty setting* que determina el tamaño de los círculos de golpeo y deslizadores, el valor está en una escala de dos a siete, siendo tres a cuatro los más comunes, cinco a seis los usados algunas veces y siete el más visto con el modificador *HardRock*. Los siguientes *mods* provocan estos cambios en el *CS*:

Easy: Disminuye el *Circle size* a la mitad del valor original. (Por ejemplo, CS10 → CS5)

Hard Rock: Aumenta el *Circle size* un 30% (osu!, 2018)



Figura 14. Vista de algunos tamaños de *hitcircles* (traducción propia).

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Beatmap_Editor/Song_Setup.

Approach Rate (AR): Comúnmente abreviado *AR*, es un *difficulty setting* expresado en un rango de 0-10, entre más alto el *AR* existirá un menor tiempo para golpear los objetos del *beatmap*. Este valor por lo tanto indica cuanto tiempo permanecerán los objetos en pantalla, cabe la pena resaltar que el *AR* bajo, si bien da más tiempo para reaccionar ante el objeto en pantalla puede provocar que se acumulen bastantes objetos dificultando la jugabilidad. La duración en la cual un objeto permanece en pantalla oscila de 1800ms (milisegundos) en *AR0* hasta 450 ms en *AR10*. Los siguientes *mods* provocan estos cambios en *AR*.

Easy: deja el *AR* a la mitad del original (por ejemplo, $AR10 \rightarrow AR5$)

HardRock: multiplica el valor de *AR* por 1.40, hasta un máximo de *AR10*. (Ejemplo $AR3 \rightarrow AR4.2$ o $AR9 \rightarrow AR10$)

Double Time: El valor de *AR* no se afecta, pero a razón del incremento en velocidad los objetos permanecen 33% milisegundos menos en pantalla.

Half Time: El valor de *AR* no se afecta, pero a razón de reducción en velocidad los objetos permanecen 33% milisegundos más en pantalla (osu!, 2018).

El *AR* puede salirse de la escala representativa de cero a diez con la ayuda de algunos *mods*.

Overall Difficulty (OD): Comúnmente abreviado *OD*, es un *difficulty setting* que indica que tan difícil es conseguir una precisión alta en el *beatmap*, los valores van de 0-10. Como la precisión es importante para obtener *HP* y *OD* indica generalmente la dificultad para completar un mapa, el *OD* también hace que el tiempo para golpear los objetos sea más corto entre más alto sea el valor. Las ruletas también son más difíciles de completar con un *OD* más alto. La duración en la cual se puede obtener un *hitscore* de 300 al *clickear* un objeto en *OD* 0 es de 79.5ms para *OD*10 es menos de 19.5ms. Los siguientes *mods* provocan estos cambios en *AR*.

Easy: deja el *OD* a la mitad del original (por ejemplo, $OD10 \rightarrow OD5$)

HardRock: multiplica el valor de *OD* por 1.40, hasta un máximo de *OD10*. (Ejemplo $OD3 \rightarrow OD4.2$ u $OD9 \rightarrow OD10$)

Double Time: El valor de *OD* no se afecta, pero a razón del incremento en velocidad los objetos permanecen 33% milisegundos menos en pantalla.

Half Time: El valor de *OD* no se afecta, pero a razón de reducción en velocidad los objetos permanecen 33% milisegundos más en pantalla (osu!, 2018). A continuación, esta información

detallada de AR y OD en relación con algunos *mods* dentro del juego, con lo cual se culmina el glosario y se pasará a mostrar los resultados de las sesiones diagnóstico.

AR Table : Approach Rates on all Mod Combinations								
HT+EZ			HT			HT+HR		
Base	AR	ms	Base	AR	ms	Base	AR	ms
0	-5	2400	0	-5	2400	0	-5	2400
1	-4.33	2320	1	-3.67	2240	1	-3.13	2176
2	-3.67	2240	2	-2.33	2080	2	-1.27	1952
3	-3	2160	3	-1	1920	3	0.6	1728
4	-2.33	2080	4	0.33	1760	4	2.67	1480
5	-1.67	2000	5	1.67	1600	5	5	1200
6	-1	1920	6	3.33	1400	6	6.87	920
7	-0.33	1840	7	5	1200	7	8.73	640
8	0.33	1760	8	6.33	1000	8	9	600
9	1	1680	9	7.67	800	9	9	600
10	1.67	1600	10	9	600	10	9	600
EZ			Default			HR		
Base	AR	ms	Base	AR	ms	Base	AR	ms
0	0	1800	0	0	1800	0	0	1800
1	0.5	1740	1	1	1680	1	1.4	1632
2	1	1680	2	2	1560	2	2.8	1464
3	1.5	1620	3	3	1440	3	4.2	1296
4	2	1560	4	4	1320	4	5.6	1110
5	2.5	1500	5	5	1200	5	7	900
6	3	1440	6	6	1050	6	8.4	690
7	3.5	1380	7	7	900	7	9.8	480
8	4	1320	8	8	750	8	10	450
9	4.5	1260	9	9	600	9	10	450
10	5	1200	10	10	450	10	10	450
DT+EZ			DT			DT+HR		
Base	AR	ms	Base	AR	ms	Base	AR	ms
0	5	1200	0	5	1200	0	5	1200
1	5.27	1160	1	5.4	1120	1	5.747	1088
2	5.53	1120	2	6.07	1040	2	6.493	976
3	5.8	1080	3	6.6	960	3	7.24	864
4	6.07	1040	4	7.13	880	4	8.07	740
5	6.33	1000	5	7.67	800	5	9	600
6	6.6	960	6	8.33	700	6	9.93	460
7	6.87	920	7	9	600	7	10.87	320
8	7.13	880	8	9.67	500	8	11	300
9	7.4	840	9	10.33	400	9	11	300
10	7.67	800	10	11	300	10	11	300

Figura 15. Gráfica detallada del AR (traducción propia).

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.ppy.sh/help/wiki/Beatmap_Editor/Song_Setup.

Base	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
No Mod	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
300	19.5	25.5	31.5	37.5	43.5	49.5	55.5	61.5	67.5	73.5	79.5
100	59.5	67.5	75.5	83.5	91.5	99.5	107.5	115.5	123.5	131.5	139.5
50	99.5	109.5	119.5	129.5	139.5	149.5	159.5	169.5	179.5	189.5	199.5
DT	11.08	10.42	9.75	9.08	8.42	7.75	7.08	6.42	5.75	5.08	4.42
300	13.0	17.0	21.0	25.0	29.0	33.0	37.0	41.0	45.0	49.0	53.0
100	39.7	45.0	50.3	55.7	61.0	66.3	71.7	77.0	82.3	87.7	93.0
50	66.3	73.0	79.7	86.3	93.0	99.7	106.3	113.0	119.7	126.3	133.0
HT	8.92	7.54	6.25	4.92	3.54	2.25	0.92	-0.42	-1.75	-3.08	-4.42
300	26.0	34.0	42.0	50.0	58.0	66.0	74.0	82.0	90.0	98.0	106.0
100	79.3	90.0	100.7	111.3	122.0	132.7	143.3	154.0	164.7	175.3	186.0
50	132.7	146.0	159.3	172.7	186.0	199.3	212.7	226.0	239.3	252.7	266.0
HR	10	10	10	9.8	8.4	7	5.6	4.2	2.8	1.4	0
300	19.5	19.5	19.5	20.5	29.5	37.5	45.5	53.5	62.5	70.5	79.5
100	59.5	59.5	59.5	60.5	71.5	83.5	94.5	105.5	116.5	127.5	139.5
50	99.5	99.5	99.5	101.5	115.5	129.5	143.5	152.5	171.5	186.5	199.5
HRDT	11.08	11.08	11.08	10.97	10.08	9.08	8.19	7.31	6.31	5.42	4.42
300	13.0	13.0	13.0	13.7	19.0	25.0	30.3	36.7	41.7	47.0	53.0
100	39.7	39.7	39.7	40.3	47.7	56.7	63.0	70.3	77.7	86.0	93.0
50	66.3	66.3	66.3	47.7	77.0	86.3	96.7	106.0	114.3	123.7	133.0
HRHT	8.92	8.92	8.92	8.69	6.92	4.92	3.14	1.36	-0.64	-2.42	-4.42
300	26.0	26.0	26.0	27.3	38.0	50.0	60.7	71.3	83.3	94.0	106.0
100	79.3	79.3	79.3	60.7	95.3	111.3	126.0	140.7	156.3	170.0	186.0
50	132.7	132.7	132.7	136.3	154.0	172.7	191.3	210.0	228.7	247.3	256.0
EZ	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5	0
300	49.5	52.5	55.5	58.5	61.5	64.5	67.5	70.5	73.5	76.5	79.5
100	99.5	103.5	107.5	111.5	115.5	119.5	123.5	127.5	131.5	135.5	139.5
50	149.5	154.5	159.5	164.5	169.5	174.5	179.5	184.5	189.5	194.5	199.5
EZDT	7.75	7.42	7.08	6.75	6.42	6.08	5.75	5.42	5.08	4.75	4.42
300	33.0	35.0	37.0	39.0	41.0	43.0	45.0	47.0	49.0	51.0	53.0
100	66.3	69.0	71.7	74.3	77.0	79.7	82.3	86.0	87.7	90.3	93.0
50	99.7	103.0	106.3	109.7	113.0	116.3	119.7	123.0	126.3	129.7	133.0
EZHT	2.25	1.54	0.92	0.25	-0.42	-1.08	-1.75	-2.42	-3.08	-3.75	-4.42
300	66.0	70.0	74.0	78.0	82.0	86.0	90.0	94.0	98.0	102.0	106.0
100	132.7	138.0	143.3	148.7	154.0	159.3	164.7	179.0	175.3	180.7	186.0
50	199.3	206.0	212.7	219.3	226.0	232.7	239.3	245.0	252.7	259.3	266.0

Figura 16. Gráfica detallada del OD (traducción propia).

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) https://osu.py.sh/help/wiki/Beatmap_Editor/Song_Setup.

Clase uno diagnostico 25 de julio de 2018.

Esta clase se enfocó en encontrar el nivel del grupo en cuando a su desempeño en las diferentes clasificaciones de dificultad que presenta osu!, la dificultad es representada por un número de la siguiente manera:



Figura 17. Ranking de estrellas (traducción propia).

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) <https://osu.ppy.sh/help/wiki/Difficulties>.

Los estudiantes y docentes nos reunimos en una sala multijugador dentro de osu1, donde durante las siguientes dos horas se jugaron 24 *beatmaps*, elegidos por los docentes y previamente puestos al alcance de los estudiantes. La comunicación se realizó mediante *Discord* en el servidor privado destinado para la clase. Los resultados fueron anotados según la precisión final luego de jugar cada *beatmap*, si bien se tenía planeado inicialmente jugar cinco *beatmap* por cada dificultad, al llegar a *Expert* y *Expert+* se pudo observar que ninguno de los estudiantes estaba en la capacidad para continuar las canciones en su totalidad en estas dificultades, a razón de esto se jugaron 3 en *Expert* y 1 en *Expert+*.

Los resultados que se muestran a partir de una escala de medición que asigna números a unos ítems según unas reglas claras, donde para este caso se utilizó una escala de tipo ordinal, pues esta escala organiza la información según niveles según identidad y magnitud, es decir, los números representan una cualidad que se están midiendo permiten diferencia entre niveles superiores e inferiores (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010). Las reglas particulares según las cuales se organizaron los datos de cada tabla se anexaron en la presentación de cada figura.

Tabla 1.

Resultados clase diagnóstico 1.

Dificultades						
Estudiante	Easy(acc)	Normal(acc)	Hard(acc)	Insane(acc)	Expert(acc)	Expert+(acc)
_Umida	91.9	97.26	75.84	38.44	28.01	10.27
	95.36	88.47	66.43	42.95	15	
	96.86	93.9	78.93	31.75	24.33	
	99.08	87.84	70.75	39.45		
	97.18	83.55	60.47	35.4		
Promedio	96.08	90.20	70.48	37.60	22.45	10.27
Desempeño	Muy Superior	Muy Superior	Regular	Pobre	Pobre	Pobre

Dificultades						
Estudiante	Easy(acc)	Normal(acc)	Hard(acc)	Insane(acc)	Expert(acc)	Expert+(acc)
lolwuttt	97.14	84.93	88.1	82.74	78.48	36.25
	88.8	89.21	61.08	81.86	46.17	
	94.92	93.9	88.8	56.71	64.73	
	96.67	89.85	76.42	71.04		
	94.35	90.75	88.69	75.48		
Promedio	94.38	89.73	80.62	73.57	63.13	36.25
Desempeño	Muy Superior	Superior	Sobresaliente	Regular	Pobre	Pobre

Dificultades						
Estudiante	Easy(acc)	Normal(acc)	Hard(acc)	Insane(acc)	Expert(acc)	Expert+(acc)
YurixD	96.47	86.36	86.96	62.92	50.56	19.46
	79.24	91.12	71.24	54.32	29.74	
	98.74	94.14	91.31	36.56	29.74	
	97.14	96.56	80.32	55.24		
	98.76	92.26	85.32	60.46		
Promedio	94.07	92.09	83.03	53.9	36.68	19.46
Desempeño	Muy Superior	Muy Superior	Sobresaliente	Pobre	Pobre	Pobre

Dificultades						
Estudiante	Easy(acc)	Normal(acc)	Hard(acc)	Insane(acc)	Expert(acc)	Expert+(acc)
goodaim	100	86.53	86.18	86.23	90.88	51.63
	81.69	88.77	67.38	92.44	67.53	
	97.62	79.39	95.27	57.63	79.62	
	97.47	93.1	75.47	94.21		
	94.16	91.83	94.72	84.29		
Promedio	94.19	87.92	83.804	82.96	79.34	51.63
Desempeño	Muy Superior	Superior	Sobresaliente	Sobresaliente	Regular	Pobre

Fuente: elaboración propia.

Nota tabla 1. Según los resultados de esta clase se pudo afirmar que *Hard* es la dificultad que posibilita proponer trabajos durante las sesiones que presenten un reto y a su vez no estén fuera del alcance de sus habilidades actuales. Se manifestó de parte de los estudiantes que la dificultad para poder jugar otros niveles de dificultad principalmente radica en que otras dificultades se salen de la comodidad de sus procesos usuales, que realizan automáticamente. En la tabla el desempeño de los estudiantes en *beatmaps* según el nivel de dificultad, está organizado dando a los valores de ACC (precisión) presente en la tabla una asociación según las siguientes reglas:

Precisión 0-69: Pobre

Precisión 70-79: Regular

Precisión 80-84: Sobresaliente

Precisión 85-89: Superior

Precisión 90-99: Muy Superior

Precisión 100: Excelente

Clase 2 diagnostico 26 de julio de 2018.

Según los datos obtenidos de la clase uno de diagnóstico, esta clase buscó encontrar dentro de las dificultades *Hard* que rango numérico presenta mayor o menor complicación al alterar los *difficulty settings* (CS, HP, AR, OD). Con el propósito de tener una idea más clara del nivel de los estudiantes. En esta sesión se jugaron ocho *beatmaps* en una sala multijugador con acceso solamente permitido a estudiantes y docentes del proyecto dentro de osu!, la comunicación se realizó en un servidor privado de Discord. La sesión tuvo una duración de una hora. Como referencia para conocer los *difficulty settings* apropiados según la dificultad *Hard* se utilizó la recomendación oficial de la wiki.

- HP Drain (Drenaje de vida): 6+
- Circle Size (Tamaño de círculo): 4 o 5
- Approach rate (Ratio de aproximación): 6+
- Overall Difficulty (Dificultad general): 6+

Figura 18. *Difficulty Settings Hard.*

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) <https://osu.ppy.sh/help/wiki/Difficulties/Hard>.

Tabla 2.

Resultados clase diagnóstico 2.

	Precisión	Difficulty Settings Hard	Desempeño		Precisión	Difficulty Settings Hard	Desempeño
_Umida	77.72	HP=6+	Regular	YurixD	72.28	HP=6+	Regular
	82.64	CS=4 ó 5			91.52	CS=4 ó 5	
	71.76	AR=6+			68.75	AR=6+	
	87.26	OD=6+			70.88	OD=6+	
	83				79.08		
	69.61				61.20		
	85.65				83.80		
	78.53				79.25		
Promedio	79.52			Promedio	75.85		

	Precisión	Difficulty Settings Hard	Desempeño		Precisión	Difficulty Settings Hard	Desempeño
lolwuttt	71.77	HP=6+	Sobresaliente	goodaim	78.23	HP=6+	Regular
	88.81	CS=4 ó 5			89.99	CS=4 ó 5	
	76.62	AR=6+			73.92	AR=6+	
	85.84	OD=6+			79.18	OD=6+	
	79.11				72.60		
	70.71				56.52		
	89.78				92.03		
	78.04				83.09		
Promedio	80.09			Promedio	78.20		

Fuente: elaboración propia.

Nota tabla 2. Según estos resultados se confirma que la dificultad *Hard* es en la que el grupo de estudiantes se encuentra en un nivel similar, además durante la sesión y según los resultados se pudo encontrar que AR6, AR7 presentan mayor dificultad a los estudiantes en cuanto a HP, CS y OD, están mayormente dominados por el grupo y al variarlos no cambia considerablemente la precisión al jugar los *beatmaps* de dificultad *Hard*. En esta sesión persistió la percepción del estudiante de que los *AR* que no podían manejar eran a causa de que se salían de los procesos automáticos que ya tenían contruidos al jugar. En la tabla los desempeños se miden según los siguientes rangos, inspirados por los rangos oficiales de *osu!*:

Precisión 0-69: Pobre

Precisión 70-79: Regular

Precisión 80-84: Sobresaliente

Precisión 85-89: Superior

Precisión 90-99: Muy Superior

Precisión 100: Excelente

Clase 3 Diagnostico 27 de julio de 2018.

En esta sesión se buscó ver la experiencia de los estudiantes con Discord, para ello se realizaron una serie de pruebas para determinar el nivel de habilidad, dichas pruebas fueron realizadas utilizando un servidor privado de Discord y se lideraron por los profesores, la sesión duró aproximadamente dos horas, más adelante, se podrán evidenciar los resultados obtenidos.

Tabla 3.

Resultados clase diagnóstico 3.

Comunicación en LLamada					
Creación y Modificación de Canales de Voz Grupales		Iniciación y Finalización de LLamadas de Voz Grupales		Puntuación Parcial	
YurixD	Se Cumple		Se Cumple		100
goodaim	Se Cumple		Se Cumple		100
lolwuttt	Se Cumple		Se Cumple		100
_Umida	Se Cumple		Se Cumple		100
Compartir Archivos Multimedia					
Envía y descarga todo tipo de Archivos multimedia (Documentos, Imágenes y Videos)			Puntuación Parcial		
YurixD	Se Cumple			100	
goodaim	Se Cumple			100	
lolwuttt	Se Cumple			100	
_Umida	Se Cumple			100	
Comunicación Via Texto					
Redacta y envía mensajes de texto claros y coherentes		Domina Mark Down		Puntuación Parcial	
YurixD	Se Cumple		No Se Cumple		80
goodaim	Se Cumple		No Se Cumple		80
lolwuttt	Se Cumple		No Se Cumple		80
_Umida	Se Cumple		No Se Cumple		80
Dominios Extra					
Responde Mensajes		Ancla Mensajes		Corrige Mensajes	Puntuación Parcial
YurixD	Se Cumple		Se Cumple	Se Cumple	100
goodaim	Se Cumple		Se Cumple	Se Cumple	100
lolwuttt	Se Cumple		Se Cumple	Se Cumple	100
_Umida	Se Cumple		Se Cumple	Se Cumple	100
Puntuación Total		Desempeño			
YurixD	380	Superior			
goodaim	380	Superior			
lolwuttt	380	Superior			
_Umida	380	Superior			

Fuente: elaboración propia.

Nota tabla 3. En la tabla se evidencian 4 bloques que enmarcan alguna habilidad específica en el uso de *Discord*, dentro de estos bloques existen uno a tres ítems que se califican como; “Se Cumple” o “No Se Cumple”, la puntuación parcial está en una escala de 0-100 y el desempeño es calificado dentro de los siguientes rangos. Según lo evidenciado entonces todos los miembros del grupo de estudiantes tienen un desempeño Superior en el uso de *Discord*, con lo cual se puede garantizar que la comunicación durante la implementación final puede realizarse primordialmente desde esta tecnología.

Pobre: 0-99 puntos totales

Regular: 100-199 puntos totales

Sobresaliente: 200-299 puntos totales

Superior: 300-399 puntos totales

Excelente: 400 puntos totales

Resultados bloque uno experiencia del estudiante.

Como se mencionó anteriormente este bloque de presentación de resultados denominado Experiencia del Estudiante, busca cumplir 3 objetivos:

- Determinar nivel de experiencia del estudiante
- Determinar el nivel de manejo tecnológico de los estudiantes
- Verificar si es necesario un entrenamiento previo para llenar hueco en habilidades básicas necesarias para una intervención con TIC.

En cuanto al nivel de experiencia del estudiante, se puede afirmar que los estudiantes reconocen y utilizan las tecnologías principales destinadas a ser usadas en el curso, además de tener un desempeño similar en la dificultad *Hard* de *osu!* y el uso general de *Discord*, que permite establecer una base de trabajo similar para todos los miembros del grupo.

Ahora, en cuanto al manejo tecnológico de los estudiantes, se puede afirmar con gran seguridad que los estudiantes podrán hacer uso de las tecnologías durante el curso y que no es necesario ningún trabajo de intervención centrado en la preparación en el manejo de las TIC previo para la implementación del curso, los estudiantes conocen la tecnología que va a usar en el curso, tienen experiencia con esta y se encuentran en un nivel similar de desempeño que permite dar un punto de partida común y no obliga a una preparación particular para nivelar al grupo. Cabe resaltar que el hecho que los estudiantes perciban su relación con la interfaz TIC *osu!*, desde lo automático y sin reflexión, muestra que su relación con el entorno y los objetos desde el esquema corporal necesita trabajo para lograr la adaptación desde la psicocinética.

Bloque dos contexto estudiantes.

El contexto de los estudiantes que presenta mayor interés para el proyecto se relaciona con conocer la etapa de desarrollo de estos según la base teórica de la Psicocinética. Para conocer la etapa de desarrollo del grupo la información fundamental que se debe conocer es la edad.

La edad es un elemento fundamental para la concepción de adaptación dentro de la psicocinética, pues este elemento determinada por el esquema corporal y esquema de acción, (Le Boulch, 2001; Vázquez, 1989) desde unos rangos de edad que están establecidos y determinan la etapa de desarrollo del esquema corporal (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001).

Cuerpo vivido (0-3 años): consciente de su cuerpo

Cuerpo Percibido (3-7 años): Hacerse cargo de sus propios aprendizajes motores

Cuerpo Representado (7-12 años): Ajuste programado según nuevos conocimientos El estudiante debe disponer de su esquema corporal

Los siguientes autores citando a Le Boulch definen esquema corporal como “Intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que lo rodean” (Vázquez, 1989, p.88; Jiménez y Jiménez, 2002, p.23).

Al pasar los 12 años el individuo es capaz de ser consciente de su cuerpo que le permite hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001). En cuanto al esquema de acción es primordialmente un “Esquema de coordinaciones basado en datos temporales, visuales y kinestésicos” (Vázquez, 1989, p.89) que actúa sobre el esquema corporal, es decir, tiene como base el esquema corporal y lo pone en acción, por lo tanto se debe definir según la edad de los estudiantes cuál es la Etapa de desarrollo de su esquema corporal pues es la base del trabajo de esquema de acción y como tal de la adaptación que tiene como objetivo el proyecto (Vázquez, 1989). En la Sesión introductoria al Diagnóstico del 24 de julio de 2018, se preguntó la edad a los estudiantes, según la información obtenida el grupo de estudiantes tiene una edad que oscila entre los 18- 22 años.

Resultados bloque dos contexto estudiantes.

La edad del grupo nos dice, entonces, que los estudiantes ya han pasado por las tres etapas de desarrollo de su esquema corporal, por lo cual son capaces de ser conscientes de su propio cuerpo, permitiéndoles hacerse cargo de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001), además, van a utilizar el esquema de acción con un esquema corporal completamente desarrollado permitiéndoles adaptarse a un entorno con todo tipo coordinaciones basadas en datos temporales, visuales y kinestésicos que ponga en acción su esquema corporal (Vázquez, 1989).

El esquema corporal es contenido fundamental para nuestra propuesta pues se busca adaptar este esquema de la mano de las TIC por la necesidad del contexto explicada en la contextualización. Ahora lo primero que se debe hacer es definir que es esquema corporal. Vale la pena anotar que la Educación psicomotriz planteada por Le Boulch puede darse para todas las edades (Gallo, 2010), lo que incluye al grupo de estudiantes y que esquema de acción se fundamenta en dos criterios necesarios para aplicar un programa psicomotor en la psicocinética “El primero de ellos es la novedad del aprendizaje, propuesto en relación con la experiencia vivencial del sujeto, y el segundo es el nivel funcional del sujeto que aprende desde el doble punto de vista de las funciones psicomotrices y de los factores de ejecución” (Gallo, 2010, p.141).

Bloque tres e-learning.

El concepto de *E-learning* no tiene una única definición, pero “cualquier tipo de formación que utilice TIC para su transmisión y difusión, es una práctica *e-learning* y se le otorga unilateralmente esa definición” (Stephenson y Sangrá, 2004, p.7). Este proyecto desde la teoría de los cuatro cuadrantes como teoría curricular y la elección del cuadrante noroeste como modelo pedagógico (Stephenson y Sangrá, 2004), más el objetivo inicial en este PCP de promover una adaptación a través de las TIC, indican que la línea del proyecto está siempre orientada a un aprendizaje desde el *E-learning*. Incluso podríamos añadir que el diseño del curso está determinado por la teoría del Modelo *ADDIE* propia del *E-learning*, para demostrar que para este proyecto el *E-learning* es la mejor solución para alcanzar el objetivo planteado.

Resultados bloque tres e-learning.

Desde los resultados obtenidos se pudo observar que es posible que el grupo de estudiantes desde su manejo tecnológico puedan producir un proceso de adaptación a través de la Psicocinética como saber propio de la Educación Física, pues el esquema corporal ya formado de los estudiantes le permite hacer conciencia de su propio cuerpo que le permite hacerse cargo de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001), dichos conocimientos en este caso facilitados por las TIC, que buscan un proceso de adaptación al igual que el esquema corporal propuesto por Le Boulch (2001), confirman el uso de *E-learning* como la mejor opción para este proyecto.

Conclusiones según los resultados.

-El objetivo del proyecto a alcanzar durante las clases será que: los estudiantes tengan la capacidad de adaptarse al entorno osu! desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la psicocinética.

-Los contenidos serán esquema corporal y esquema de acción.

Esto a razón de que los resultados del diagnóstico indican:

-La adaptación al entorno propuesta por la psicocinética permite la inclusión de nuevos conocimientos, como los que proveen las TIC para principales de este proyecto osu! y Discord.

-La edad del grupo permite el uso de esquema corporal y de acción como contenidos para alcanzar una adaptación.

-osu! permite a los estudiantes realizar coordinaciones visuales, kinestésicas y temporales observables haciendo uso de su esquema corporal.

-Discord permite mantener una comunicación constante entre docente y estudiantes, permitiendo el uso de la resolución de problemas de Mosston (1986), dando lugar la propuesta del problema por parte del docente y acompañamiento al proceso de resolución de este por parte de los estudiantes.

-Discord permite el cumplimiento del DIAC del cuadrante noroeste (Stephenson y Sangrá, 2004) principalmente en cuanto al acompañamiento a lo largo de la tarea realizada por los estudiantes.

- Discord permite aplicar los fundamentos de aprendizaje vía *e-learning* propuestos por el Modelo ADDIE (FAO, 2011) cuando se menciona que son necesarios canales de comunicación abiertos que permitan desarrollar un *feedback* constante mediante el uso de las TIC en el curso.

-Es necesario partir del Esquema Corporal como contenido a razón de que los estudiantes muestran procesos de relación con el entorno sin reflexión a partir del cuerpo y movimiento.

Anotación extra del diagnóstico.

Reconociendo osu! y Discord como las TIC fundamentales a ser utilizadas en el proyecto se hacía necesario conocer si el grupo de estudiantes tenía los requisitos de sistema necesario para poder utilizar dichas tecnologías. Según lo observado durante las clases y la charla en la sesión introductoria del diagnóstico, todos los estudiantes cumplen con los requisitos mínimos de sistema, los cuáles se muestran en la siguiente imagen. Donde se entienden estos requisitos como aquellas características del sistema necesarios para poder utilizar tanto osu! como Discord.

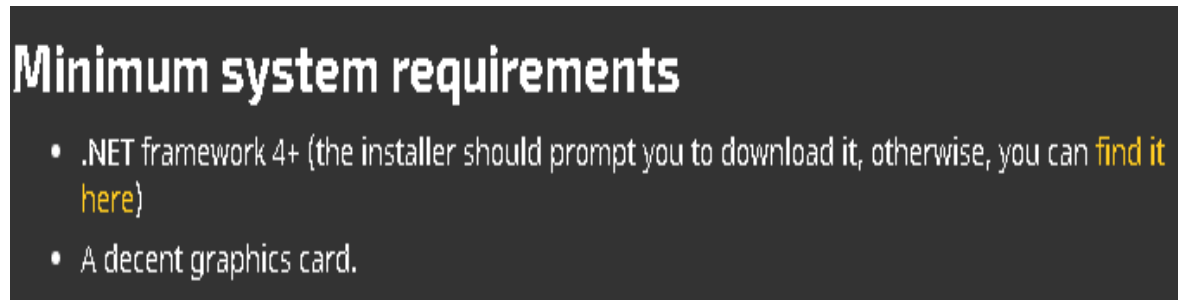


Figura 19. Requisitos de sistema mínimos (traducción propia).

Fuente: Página oficial de osu! (wiki) <https://osu.ppy.sh/help/wiki/Installation>

DESKTOP

Windows 7+

MacOS 10.10+ (Yosemite)

MOBILE

iOS 9.0+

Note: iPhones 3.5" or **smaller** are **not** supported.

Android 4.1 (Jellybean)

Note: Amazon Kindles, despite being on Android OS are currently **not** supported.

BROWSER

Google Chrome, Firefox, Opera, Microsoft Edge 17 (Windows 10)

Figura 20. ¿Cuáles son los requerimientos de sistema para OS/Windows? (traducción propia).

Fuente: Página oficial de Discord <https://support.discordapp.com/hc/en-us/articles/213491697-What-are-the-OS-system-requirements-for-Discord->.

Fase dos *design*

En esta fase se formulan los objetivos de aprendizaje necesarios para alcanzar el objetivo general del programa, también se determina la secuencia de los contenidos y la estrategia con la que se ofrecerán estos con su respectiva evaluación, que determinara si el estudiante alcanzo el ideal de hombre durante las sesiones de clase ejecutadas.

Objetivo: plantear la estructura curricular del proyecto, con la definición de: objetivos, contenidos, métodos y evaluación.

Miembros del grupo de trabajo encargados: Administrador General y Apoyo Tecnológico

Objetivo General: Formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno osu! desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la Psicodinámica
--

Figura 21. Objetivo general del macrodiseño.

Fuente: elaboración propia.

El macrodiseño del proyecto tiene como objetivo general el obtenido en la fase de *Analysis*, de adaptación al entorno osu! partiendo del esquema corporal y esquema de acción dentro del marco de la psicodinámica, siguiendo con la línea de trabajo del modelo ADDIE al aplicar lo obtenido en la fase anterior, donde además se tiene como base principal mantener siempre presente la tendencia de educación física elegida.

Unidad Adaptación al Entorno osu!	
Contenidos: esquema corporal y esquema de acción	
Esquema Corporal	Esquema de Acción

Figura 22. Unidad temática y sus contenidos.

Fuente: elaboración propia.

Para alcanzar este objetivo se plantea trabajar una unidad temática denominada, unidad de adaptación, esta se compone de dos contenidos el esquema corporal y esquema de acción, esta estructuración está pensada principalmente a razón que la adaptación se consigue desde la psicotécnica al trabajar estos esquemas, donde se trabaja primero un énfasis al esquema corporal que permite trabajar el esquema de acción con posterioridad, en cuanto al nombre de los contenidos responde a que (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001; Vázquez, 1989).

Objetivo	Establecer relación sujeto con el espacio y los objetos a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico	Trabajar el esquema de acción desde coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para completar un proceso de adaptación al entorno con el cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico teniendo como base el esquema corporal.
----------	---	---

Figura 23. Objetivos de cada contenido.

Fuente: elaboración propia.

Los objetivos de cada contenido están definidos según las características principales de cada contenido, siendo para esquema corporal la relación del sujeto con el espacio y los sujetos que lo rodean y para esquema de acción el trabajo desde coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para completar un proceso de adaptación teniendo como base el esquema corporal. (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001; Vázquez, 1989).

En cuanto al hecho que en estos objetivos de contenido se afirma que el cuerpo será eje central de la práctica y el movimiento será material pedagógico, responde a nuestra concepción de Educación Física como educación del cuerpo y movimiento donde estos dos elementos se comprenden de dicha manera (Gallo citando a Le Boulch, 2010 y Planella, 2006), esta definición proviene de reconocer que la psicocinética tiene como base el trabajo del cuerpo y movimiento y además osu como videojuego hace una transferencia de acciones desde el cuerpo y movimiento (Jiménez y Jiménez, 2002; osu!, 2018; Pérez, 2011).

Metodología	Resolución de problemas: énfasis en como desde el cuerpo y movimiento los estudiantes establecen una relación con los objetos y el espacio del entorno osu!	Resolución de problemas: énfasis en la variación de los difficulty settings (AR, OD, CS, HP) y los mods (EZ, HT, HR, DT, HD, FL) con la intención de manipular la respuesta visual, kinestésica y temporal de los estudiantes para que pongan en acción el esquema corporal, buscando llegar a una adaptación al entorno desde osu!
-------------	---	---

Figura 24. Metodología de cada contenido.

Fuente: elaboración propia.

La metodología estuvo determinada por el uso del estilo de enseñanza de la resolución de problemas (Mosston, 1986), ya que permiten un trabajo constructivista que va en la línea cognitiva de la propuesta pedagógica del proyecto, donde se promueve un trabajo en conjunto de los estudiantes y docentes para la consecución del objetivo, con una comunicación constante entre estos dos sujetos y donde el proceso educativo procesual (Flórez, 2005 y Mosston, 1986).

Duración	Mínimo 4 sesiones de 2 horas. A razón que por la etapa de desarrollo de la población los estudiantes son conscientes de su propio cuerpo, que le permite hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos. Por lo cuál solo es necesario que reconozcan el espacio y los objetos en particular que les propone osu!	Mínimo 12 sesiones de 2 horas. A razón que es necesario dedicar tiempo a cada una de las variaciones en las coordinaciones visual, kinestesica y temporal con el gran número de variantes en los difficulty settings y mods de osu!
----------	---	---

Figura 25. Duración de cada contenido.

Fuente: elaboración propia.

En el macrodiseño también se tiene en cuenta la duración, que es diferente para cada contenido, principalmente porque como arrojaron los resultados del diagnóstico, la etapa de desarrollo en la cual se encuentran los sujetos con los que se trabajó, durante las sesiones del diagnóstico, muestra que ellos son conscientes de su propio cuerpo, lo cual permite hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos, haciendo que lo que se deba trabajar con ellos desde el esquema corporal sea que reconozcan el espacio y los objetos en particular que les propone osu!. En cuanto a la duración del contenido de esquema de acción está sustentado desde un mínimo de sesiones a razón que es necesario trabajar coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas desde distintos *mods* y *difficulty settings*, que requieren mayor número de clases que las que se determinan para el esquema de corporal.

Objetivos de Aprendizaje por Sesiones	Establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz del osu!	Trabajar el esquema de acción enfocandose en variación visual con <i>mods</i> HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects	Trabajar el esquema de acción enfocandose en variación temporal con <i>mods</i> HR, DT, EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
	Planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento	Trabajar el esquema de acción enfocandose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!

Figura 26. Objetivos de aprendizaje por sesión de cada contenido.

Fuente: elaboración propia.

Más adelante en el macrodiseño, se encuentran los objetivos de aprendizaje de las sesiones que están diseñados para evidenciar las metas que se deberán alcanzar en cada contenido con osu!, para llegar a los objetivos de cada contenido y el objetivo general. Para explicar con más detalle por qué se plantearon estos objetivos de sesiones, es necesario abarcar el tema de las herramientas didácticas TIC a utilizar que están presentes en el macrodiseño. Para trabajar el contenido del esquema corporal y conseguir que los estudiantes establezcan una relación con el espacio y los objetos a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico, el editor de *beatmaps* de osu!, les permitirá reconocer el funcionamiento de la interfaz del juego (entorno) y los *hitobjects* (objetos) y como el cuerpo y el movimiento establecen relación con esto, en cuanto a la elección a los *beatmaps Hard*, estos permitirán que los estudiantes realicen una interacción con los objetos y el entorno que presente una disonancia cognitiva base para el proceso de resolución de problemas (Mosston, 1986), recordando que el diagnóstico arrojó que los *beatmaps Hard*, eran los más adecuados para trabajar esto, la inclusión de algunos *beatmaps Insane, Expert y Expert+* (beatmaps de mayor dificultad) facilitó la evidencia del avance procesual propio de un proceso educativo de carácter cognitivo (Flórez, 2005) como lo es este proyecto.

Herramientas	Sistema de editor dentro del juego	Mods de osu!(EZ, HT, HR, DT, HD y FL)
Didácticas TIC		
Principales	Conjunto de <i>beatmaps</i> dificultad <i>Hard</i> y algunos <i>beatmaps Insane, Expert y Expert+</i>	<i>Difficulty settings</i> de osu!(AR, OD, CS y HP)

Figura 27. Herramientas didácticas TIC de cada contenido.

Fuente: elaboración propia.

Ahora al pasar al Esquema de acción, las variaciones visuales, temporales y kinestésicas se trabajaron desde los *mods* (EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y *difficulty settings* (AR, OD, CS, HP), ya que estos transforman la percepción visual, desde la manipulación de cómo se muestran los objetos y el entorno del juego, (mods HD, FL Y EZ/ *difficulty settings* CS) temporal, desde la manipulación del tiempo en pantalla de los objetos, que obliga a ser más preciso con el gesto y reconocer los tiempos propios de cada *beatmap* (mods HR, DT, EZ Y HT/ *difficulty settings* AR y OD) y finalmente transformación kinestésica desde el aumento general de la dificultad con *beatmaps Insane, Expert y Expert+* reemplazando el uso de la dificultad *Hard*, llevando a los

estudiantes a un reto mayor donde los *difficulty settings* que determinan la dificultad se llevaron a los límites de mayor complicación (osu!, 2018), para hacer evidente el proceso realizado durante todo el curso siguiendo de nuevo el proceso educativo de carácter cognitivo procesual (Flórez, 2005) como lo es este proyecto. Es muy importante señalar que los objetivos de aprendizaje de las sesiones del esquema de acción como unidad tienen en cuenta el trabajo del esquema de acción siguiendo lo planteado por Vázquez (1989), donde la secuencia de contenidos debe ser esquema corporal y luego esquema de acción, trabajando el segundo desde el primero para llegar a la adaptación al entorno.

Evaluación	Por medio del instrumento didáctico- evaluativo se evalúa: La relación comprendida por el estudiante con el espacio y los objetos del entorno osu!, a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico, luego de realizar la resolución del problema planteado para la sesión Items a evaluar: Comprensión de la relación del sujeto con los objetos (<i>hitobjects</i> de osu!) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones Comprensión de la relación del sujeto con el espacio (<i>Interfaz</i> de osu!) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones	Por medio del instrumento didáctico- evaluativo se evalúa: Adaptación al entorno osu!, que se entiende como: adquisición de destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada Items a evaluar: Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal según el elemento específico del esquema de acción coordinación visual, evidenciable en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal según el elemento específico del esquema de acción coordinación temporal, evidenciable en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal según el elemento específico del esquema de acción coordinación kinestésica, evidenciable en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones
------------	---	--

Figura 28. Evaluación de cada contenido.

Fuente: elaboración propia.

Finalmente, la casilla de evaluación se hizo a partir de un instrumento didáctico evaluativo que evalúa los objetivos de cada contenido, en el esquema corporal para determinar el estado del

esquema corporal para ser trabajado en el esquema de acción y en el contenido de esquema de acción se evalúa la adaptación al entorno, pues como se mencionó con anterioridad al trabajar esquema corporal y acción en este orden se alcanza una adaptación al entorno (Vázquez,1989).

MACRO DISEÑO		
Objetivo General: Formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno osul desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la Psicodinámica		
Unidad Adaptación al Entorno osul		
Contenidos: esquema corporal y esquema de acción		
	Esquema Corporal	Esquema de Acción
Objetivo	Establecer relación sujeto con el espacio y los objetos a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico	Trabajar el esquema de acción desde coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para completar un proceso de adaptación al entorno con el cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico teniendo como base el esquema corporal.
Metodología	Resolución de problemas: énfasis en como desde el cuerpo y movimiento los estudiantes establecen una relación con los objetos y el espacio del entorno osul	Resolución de problemas: énfasis en la variación de los difficulty settings (AR, OD, CS, HP) y los mods (EZ, HT, HR, DT, HD, FL) con la intención de manipular la respuesta visual, kinestésica y temporal de los estudiantes para que pongan en acción el esquema corporal, buscando llegar a una adaptación al entorno desde osul
Duración	Mínimo 4 sesiones de 2 horas. A razón que por la etapa de desarrollo de la población los estudiantes son conscientes de su propio cuerpo, que le permite hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos. Por lo cuál solo es necesario que reconozcan el espacio y los objetos en particular que les propone osul	Mínimo 12 sesiones de 2 horas. A razón que es necesario dedicar tiempo a cada una de las variaciones en las coordinaciones visual, kinestésica y temporal con el gran número de variantes en los difficulty settings y mods de osul
Objetivos de Aprendizaje por Sesiones	Establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz de los osul	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods: HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul
	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods: HR, DT, EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul
	Planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul
Herramientas Didácticas TIC	Sistema de editor dentro del juego	Mods de osul (EZ, HT, HR, DT, HD y FL)
Principales	Conjunto de beatmaps: dificultad Hard y algunos beatmaps Insane, Expert y Expert+	Difficulty settings de osul (AR, OD, CS y HP)
Evaluación	Por medio del instrumento didáctico- evaluativo se evalúa: La relación comprendida por el estudiante con el espacio y los objetos del entorno osul, a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico, luego de realizar la resolución del problema planteado para la sesión Items a evaluar: Comprensión de la relación del sujeto con los objetos (hitobjects de osul) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones Comprensión de la relación del sujeto con el espacio (Interfaz de osul) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones	Por medio del instrumento didáctico- evaluativo se evalúa: Adaptación al entorno osul, que se entiende como: adquisición de destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada Items a evaluar: Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal según el elemento específico del esquema de acción coordinación visual, evidenciable en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal según el elemento específico del esquema de acción coordinación temporal, evidenciable en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal según el elemento específico del esquema de acción coordinación kinestésica, evidenciable en la respuesta divergente a problemas planteados durante las sesiones

Figura 29. Macrodiseno.

Fuente: elaboración propia.

Fase tres *development*

Miembros del grupo de trabajo encargados: Administrador General y Apoyo Tecnológico

Objetivo principal: Construir el instrumento didáctico evaluativo.

En esta fase se da la construcción de los materiales TIC a utilizar en las sesiones, pero como ya se mostró con anterioridad, gran parte de estos materiales ya están contruidos por los miembros externos del grupo de trabajo, grupo de Apoyo Tecnológico, pues estos son los creadores y

desarrolladores de osu! y Discord, aun así, con relación a lo dicho en la fase de *design* existe un material producido para evaluar que los estudiantes consiguieran los objetivos del macrodiseño que desarrolla el grupo Administrador General, según la FAO (2011), es necesario de tres momentos para que este material sea realmente valido; el primero es la recolección y presentación de la información base que sustenta el material, el segundo es la justificación pedagógica de dicho material (a partir de la construcción del storyboard) y finalmente crear el material para ser presentado a los estudiantes.

Recolección y presentación de la información base que sustenta el material.

El siguiente material es un instrumento que surge de la necesidad de construir un material que permita evaluar la consecución del objetivo del macrodiseño y el ideal de hombre en el proceso de los estudiantes, como tal está diseñado para dar una evaluación de lo realizado en las sesiones y guiar las clases, también responde a la necesidad de producir material propio según el modelo ADDIE (FAO,2011).

Creación storyboard.

El instrumento está construido para ser la base estructural de cómo se realizaron las sesiones de clase y tendrá presente la escala de evaluación. La perspectiva pedagógica será la fuente teórica soporte, teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico y el macrodiseño. Este instrumento al buscar plantear como se desarrollaron las sesiones de clase tendrá como base estructural el estilo de enseñanza de la resolución de problemas de Mosston (1986), según esto se debe tener en cuenta que la estructura del estilo tiene tres momentos durante la clase; disonancia cognitiva → indagación → descubrimiento, que son trabajados mediante estímulo → mediación → respuestas, respectivamente.

Por lo anterior, el instrumento dio cuenta del estímulo, la mediación y las respuestas, en relación con alcanzar el objetivo general del macrodiseño, Teniendo en cuenta que este representa el ideal de hombre a alcanzar dentro del proyecto, y por lo tanto alcanzar el objetivo del macrodiseño es alcanzar el objetivo del proyecto en general.

Se inicia por discutir el estímulo dentro del instrumento, según Mosston (1986), este se puede dar en forma de pregunta, problema, o situación, llevando al estudiante a un estado de disonancia cognitiva, creando la necesidad de buscar soluciones. El estímulo se diseña y expresa

para incitar la búsqueda de respuestas múltiples y divergentes, según esto entonces el primer elemento del instrumento será el estímulo en forma de pregunta, problema o situación. La decisión sobre cuál estímulo se utilizó será dada por los profesores en la fase de pre-impacto antes de iniciar la sesión (Mosston, 1986). Al ser esta la primera fase y en la que se define el estímulo base de la sesión, es el primer elemento del instrumento, ahora durante la fase de pre-impacto dentro de los lineamientos del estilo de enseñanza de resolución de problemas, los docentes además de decidir el estímulo también deciden la actividad y tema concreto con la que los estudiantes se realizaron la mediación (Mosston, 1986).

El hecho de que el docente plantee las responsabilidades y procedimiento generales va de acuerdo con los lineamientos de DIAC del cuadrante noreste (tarea específica determinada por el alumno), (Stephenson y Sangrá, 2004), que es el lineamiento pedagógico elegido para este proyecto.

Dentro del instrumento, el objetivo de aprendizaje de la sesión y la herramienta didáctica TIC, serán parte del siguiente ítem la mediación, que sigue a la decisión del estímulo (Mosston, 1986), dentro de este ítem, se debe tener en cuenta que el objetivo de aprendizaje de la sesión y la herramienta didáctica TIC ya están definidas. La herramienta didáctica TIC que ya está propuesta y argumentada en el macrodiseño, además el hecho que este proyecto busca utilizar las TIC, más específicamente osu!, como la herramienta para la adaptación al entorno, entendiendo que la concepción de *e-learning* de Stephenson y Sangrá (2004) garantiza la posibilidad de dar un proceso educativo con el uso de TIC, donde la concepción de videojuego de Pérez (2011) que afirma que los videojuegos permiten la traducción de interacciones a través de una interfaz audiovisual, la página oficial de osu! describe el énfasis del videojuego en la relación del cuerpo y movimiento con la interfaz de osu! (osu!, 2018) y el modelo ADDIE diseño instruccional que guía lo didáctico y evaluativo de este proyecto permite desarrollos psicomotrices desde el *e-learning* (FAO, 2011).

En cuanto al el objetivo de aprendizaje de la sesión, que se puede encontrar en el macrodiseño, está definido por la tendencia de Educación Física y los resultados del diagnóstico realizado, la psicocinética dice que, para alcanzar el objetivo de adaptación al entorno, es

necesario trabajar el esquema corporal y esquema de acción (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001; Vázquez, 1989), donde es importante recordar que primero se debe trabajar el esquema corporal para iniciar un trabajo desde el esquema de acción, donde ninguno de estos contenidos puede ser tratados sin relación con el otro dentro de un proceso que busque una adaptación al entorno (Vázquez, 1989), además, la adaptación se da específicamente si las coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas, es decir, el esquema de acción, permiten adquirir la destreza y precisión para responder a una situación dada (Le Boulch, citado por Gallo, 2007), por lo tanto, en la mediación se garantizó que los problemas sean resueltos a partir de las coordinaciones mencionadas usando la herramienta de las TIC.

A lo anterior se suma el hecho que dentro el macrodiseño está planteado que primero se trabajó el esquema corporal y posteriormente esquema de acción dentro de una unidad temática nombrada, unidad adaptación, siguiendo la misma lógica detrás de la secuencia y relación de los contenidos.

Como último apunte relacionado a la inclusión de los contenidos ya mencionados dentro del instrumento, el diagnóstico aclaró que por la etapa de desarrollo de los estudiantes es posible trabajar dentro de las sesiones, el esquema corporal, pues si bien el esquema corporal puede y debe ser trabajado en cualquier edad (Gallo, 2010), luego de los doce años los sujetos son capaces de ser conscientes de su cuerpo, permitiéndoles hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001), haciendo posible trabajar un esquema corporal mediante la resolución de problemas que necesita de los estudiantes puedan realizar el ajuste programado desde el conocimiento nuevo que obtienen en la fase de mediación (Mosston, 1986).

Como se puede ver, el objetivo de aprendizaje de la sesión y las herramientas didácticas propias del juego osu! ya están definidas, aún falta mostrar que estos dos elementos garanticen unas respuestas divergentes que es requisito para la aplicación de un estilo de enseñanza desde la resolución de problemas, en la siguiente tabla se mostró una tabla que muestra la variabilidad posible dentro de la herramienta elegida para este proyecto al relacionarse con coordinaciones visuales, temporales y Kinestésicas además de relación con el espacio y los objetos que le rodean que permiten evidenciar adaptación (Mosston, 1986; Le Boulch citado por Gallo, 2007; Vázquez, 1989).

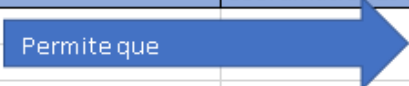
Variabilidad TIC (osu!)	Evidencia de adaptación
Relación Sujeto - Interfaz del Juego	Relación con el espacio y los objetos que le rodean
Alteración Percepción Hitobjects	Coordinaciones Visuales
Alteración Tiempo de Respuesta y BPM de Beatmap	Coordinaciones Temporales
Alteración de niveles de dificultad y difficulty Settings	Coordinaciones kinestésicas
	

Figura 30. Elementos de osu! y su relación con evidencias de adaptación.

Fuente: elaboración propia.

En la figura entonces se puede observar qué elementos permiten alcanzar una evidencia de adaptación según lo propuesto por la psicocinética y la prueba que existe variabilidad para la propuesta de estímulos, a razón que, la tabla muestra que la variabilidad de la TIC se puede dar en más de un elemento, proporcionando variadas oportunidades para proponer un estímulo adecuado.

Lo anterior nos lleva a discutir el elemento relacionado con las respuestas dentro del instrumento, que se dieron en la fase final de post-impacto y evidencian el resultado del proceso durante la sesión del estudiante (Mosston, 1986). En el instrumento se anotó un resumen a la respuesta obtenida en clase, estas respuestas serán revisadas por docente y estudiantes siempre y cuando el estudiante no pueda verificar por su cuenta que llegó a la solución, por el contrario, en caso de que el estudiante anuncia haber llegado a una solución, la respuesta es válida esta no necesita verificación de nadie más para ser aceptada (Gallo citando a Le Boulch, 2007 y Mosston, 1986).

El factor principal para cuando el docente entra en dialogo con el estudiante y determine, si no se llegó a una solución, es revisar, si dicha solución demuestra relación con el espacio y los objetos que le rodean con destreza y precisión para responder al estímulo desde las coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas, en una situación dada (Gallo citando a Le Boulch, 2007), donde es muy importante anotar que la respuesta se exprese a través del movimiento (Mosston, 1986). Recordando que lo anterior tiene sustento si el estudiante controla la tarea y la resuelve, lo cual esta soportado desde el cuadrante noreste elegido como lineamiento pedagógico del proyecto (Stephenson y Sangrá, 2004) y la intención pedagógica de carácter

cognitivo teniendo presente durante el proceso una relación contante entre estudiante y docente para alcanzar las metas planteadas (Flórez, 2005).

El instrumento al tener la intención de valoración tiene unos criterios y escala de evaluación, para este caso como en el diagnostico utilizo una escala ordinal (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010), para organizar por niveles lo realizado por los estudiantes durante la sesión de clase, tendiendo como eje central el cómo se dio la resolución de problema, es decir, la relación estímulo respuesta. La escala se puede observar a continuación.

Escala de evaluación por clase:

1. El estudiante no realizó la actividad
2. El estudiante realizó la actividad, pero no da respuesta al estímulo planteado.
3. El estudiante realizó la actividad, pero la respuesta no fue aceptada como válida al terminar la sesión.
4. El estudiante realizó la actividad y la respuesta fue aceptada como válida.

El ítem cuatro es que el estudiante realice la actividad y su respuesta sea aceptada como válida, pues indica que el estudiante se enfrentó al estímulo lo resolvió y fue conciente de cómo lo realizó según los parámetros pedagógicos que el docente en la mediación procura manejar para que los sujetos si bien den respuestas divergentes lleguen a soluciones que les permitan llegar al ideal de hombre, lo cual le permitirá ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular, elemento esencial de la adaptación al entorno (Gallo citando a Le Boulch, 2007).

En el ítem tres, si bien el estudiante hace la actividad, la respuesta al no ser aceptada como válida indica que el estudiante no comprende cómo llegó a esa solución y por lo tanto no puede aplicar esa destreza a cualquier variación que se le presente en el futuro, determinando que no existe adaptación (Gallo citando a Le Boulch, 2007), en el ítem dos el estudiante hace la actividad, pero, no reconoce el estímulo como parte de un desarrollo que va a hacia la adaptación desde el esquema corporal o esquema de acción, indicando que realizó la resolución del problema con otro propósito que no es la adaptación al entorno y en el ítem uno al no realizar la actividad,

no hizo parte del proceso y por tal razón va a estar en la escala más baja de nivel de adaptación al entorno.

Cada sesión de clase arrojo entonces un número de uno a cuatro, que represento el nivel alcanzado durante la sesión, este número será utilizado luego para realizar un promedio entre los resultados de las diferentes sesiones de clase, con lo cual se determinó el nivel de adaptación del sujeto al utilizar el juego desde esquema corporal y esquema de acción. Para determinar el nivel de adaptación se utilizó también una escala ordinal (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010), que se puede evidenciar a continuación.

Escala de evaluación final del proceso:

- 1-1.99- El estudiante presenta bastantes dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.
- 2-2.99- El estudiante presenta algunas dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.
- 3-3.99- El estudiante presenta pocas dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.
- 4 - El estudiante se ha adaptado al entorno con facilidad desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.

Esta escala permitirá conocer qué nivel de adaptación al entorno entendida como “ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada" (Gallo citando a Le Boulch, 2007, p.47), el hecho de que se realice un promedio de los resultados de cada sesión es para dar una valoración al proceso general, porque la adaptación al entorno es producto del trabajo de todas las sesiones como parte de un proceso, como indica el modelo enfoque cognitivo del proyecto (Flórez, 2005).

Además, la evaluación evidencia un promedio luego de las clases de esquema corporal pues desde el macrodiseño se busca evaluar el estado del esquema corporal antes de comenzar con el trabajo desde esquema de acción, pues el estado del esquema corporal influirá constantemente

cuerpo y movimiento, desde los principios de la Educación Física (tendencia psicocinética) y las TIC, que se determinaron desde el macrodiseño.

Presentación del material a los estudiantes.

A través de *Discord* la TIC de comunicación principal entre estudiantes y docentes se presentó la estructura del instrumento didáctico evaluativo y se dio a conocer los ítems de evaluación, a razón que el proceso de enseñanza y aprendizaje es de ambas partes desde el enfoque pedagógico cognitivo (Flórez, 2005) elegido para el proyecto.

Fase cuatro *implementation*

Miembros del grupo de trabajo encargados: Administrador General y Apoyo Tecnológico.

Objetivo principal: aplicar el diseño y los materiales en varias sesiones de clase para obtener el objetivo de formación plantado.

La fase de implementación estuvo compuesta por dieciséis sesiones de clase guiadas por el macrodiseño y el instrumento didáctico evaluativo, bajo la intencionalidad considerar lo construido en cada una de las fases anteriores y tener coherencia en la ejecución de las sesiones para alcanzar el objetivo de adaptar al entorno a través de las TIC y que el proceso realizado pueda ser analizado con posterioridad para una evaluación de la intervención desde los resultados propios de los estudiantes y la construcción y aplicación general del PCP.

Para adentrarnos en los aspectos más específicos de esta fase, se empieza por evidenciar como se realizaron las sesiones de intervención, fueron dieciséis sesiones de clase, a razón que desde el macro diseño evidenciamos la necesidad, de realizar mínimo cuatro sesiones para el esquema corporal por el estado de desarrollo avanzado de la población intervenida según los resultados del diagnóstico, doce sesiones para la intervención del esquema de acción por la gran variedad de trabajo garantizada por el conjunto de los elementos propios de osu! con las coordinaciones visuales temporales y kinestésicas posibilitadas desde el cuerpo como centro de la práctica y movimiento como material pedagógico.

Siguiendo con la intencionalidad de ser coherentes con el macrodiseño, pues este refleja y organiza los elementos del proyecto para ponerlos al servicio de una intervención que logre los objetivos propuestos desde la teoría según la relación educación física y TIC, se construyó una

plantilla de microdiseño para poder mantener la línea con el diseño general en cada una de las clases, este formato aplicado en los macrodiseños de todas las sesiones (ver apéndice A), lo encontramos a continuación y será explicada en detalle, para dar a conocer cómo se expresó el producto de la fase *design* en la fase de implementación.

Tabla 4.

Microdiseño clase 2.

Microdiseño clase 2	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects
Enfoque del Estímulo	Promover respuestas divergentes expresadas en el movimiento en cuanto a la relación cuerpo y movimiento con la interfaz del osu!
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Beatmaps dificultad <i>Hard</i> y algunos <i>beatmaps Insane, Expert y Expert+</i>

Fuente Propia.

Nota tabla 4. En el microdiseño se observa que se trasladan directamente del macrodiseño los objetivos de aprendizaje de la sesiones, la herramienta didáctica TIC, el enfoque del estímulo donde este último es nombrado en el macro como objetivo y está dirigido a lo que se quiere alcanzar con el contenido ya sea esquema corporal o de acción, el cambio de nombre dentro del microdiseño corresponde a que en la aplicación práctica la resolución de problemas de Mosston (1986) es el elemento central y se da a partir de lo que se conoce como estímulo u problema, es necesario entonces dirigir el macrodiseño a aclarar cómo se dio el problema y como se tratara en la mediación, lo cual corresponde a las casillas que no se trasladan directamente y son nuevas entre las que están, enfoque de estímulo, tipo de estímulo y duración de la mediación.

De lo anterior es importante reconocer que en el microdiseño existen dos tipos de estímulo, esto sigue el estilo de enseñanza de la resolución de problemas (Mosston, 1986), que hace necesario tener problemas únicos, pero también secuencias de problemas pues al solo tener de los primeros los estudiantes pierden dirección y empiezan a desconocer la finalidad de lo que hacen, al tener tantos estímulos solitarios. La secuencia de problemas se utiliza luego de que los estudiantes conozcan cómo se la dinámica de resolución de estímulos con la intención que junten en una clase lo trabajado anteriormente, desde un conjunto de problemas que ponen a prueba lo aprendido con anterioridad.

Durante el proyecto la secuencia de problemas se utilizó en la sesión tres, puesto que se buscó que los estudiantes juntarán lo aprendido en las dos primeras sesiones y lo aplicaran, lo que los preparo para el estímulo de la clase cuatro que presentó un nivel de dificultad mayor al trabajado al iniciar la implementación del proyecto, ya que en allí se finalizó el trabajo centrado específicamente en el esquema corporal antes de juntarlo con el esquema de acción.

La secuencia también se utilizó en las últimas dos sesiones (quince y dieciséis) con la intención de que los estudiantes reconocieran y aplicarán lo trabajado en las clases anteriores apuntando a que fueran capaces de utilizar el esquema corporal y esquema de acción en relación con la TIC osu! para llegar a una adaptación desde estas tecnologías, objetivo del proyecto planteado en el macrodiseño como objetivo general e ideal de hombre en el proyecto general.

Tabla 5.

Información General Estudiantes.

Información General Estudiantes		
Nombre Estudiante	Edad	Nacionalidad
_Umida	18+	Chileno
goodaim	18+	Colombiano
lolwuttt	18+	Chileno
YuriixD	18+	Mexicano

Nota tabla 5. Se puede observar en la información general de los estudiantes los dos datos más relevantes, la edad pues es el factor que determino la etapa de desarrollo de los estudiantes que permitía trabajar desde un esquema corporal ya formado que generaba enfoque en la intervención por adaptar dicho esquema al entorno osu!. En cuanto a la nacionalidad es importante conocerla para ver el alcance de un proceso educativo en *e-learning* donde se posibilita trabajar con estudiantes a nivel global desde las facilidades de las TIC.

Para cerrar la explicación de la implementación, es importante reconocer como se trabajaron específicamente los elementos planteados en el macrodiseño en cada una de las clases, pues si bien se ha explicado las generalidades de la aplicación es primordial conocer como cada sesión contribuyo a alcanzar el objetivo general de formación, la siguiente imagen muestra dicha información.

MACRODISEÑO				
Unidad Adaptación al entorno osu!. Objetivo General: Formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno osu! desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la psicocinética				
Sesiones	Objetivo de sesión	Metodología	Criterios de evaluación	Forma de evaluación
	Esquema Corporal en el Juego. Objetivo: Establecer relación sujeto con el espacio y los objetos de osu!, a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico			Dar solución válida al estímulo planteado, luego de realizar la fase de mediación
1	Establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz del osu!	Resolución de problemas y jugar osu!	Comprensión de la relación del sujeto con los objetos (hitobjects de osu!) y el espacio (Interfaz de osu!) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico	
2 y 3	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects			
4	Planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento	Resolución de problemas y creación de un entorno con el sistema de editor dentro del juego		
Esquema de Acción Fina. Objetivo:Trabajar el esquema de acción fina desde coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para completar un proceso de adaptación al entorno con el cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico teniendo como base el esquema corporal en el juego.				
5 a 8	Trabajar el esquema de acción enfocandose en variacion visual	Resolución de problemas y variaciones en la percepción visual del entorno osu!	Adquisición de destreza que se entiendo como ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular desde variantes visuales, temporales y kinestésicas	
9 a 12	Trabajar el esquema de acción enfocandose en variacion temporal	Resolución de problemas y variaciones en la percepción temporal del entorno osu!		
12 a 14	Trabajar el esquema de acción enfocandose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+)	Resolución de problemas y variaciones del entorno osu! que requieren movimientos más difíciles de realizar		
15	Reconocer como el esquema corporal y de acción han contribuido a la adaptación al entorno a través de osu!	Resolución de problemas (problemas consecutivos) y jugar osu!		
16	Enfrentar al estudiante a múltiples escenarios para poner a prueba su nivel de adaptación a partir del movimiento	Resolución de problemas (problemas por ramificación) y jugar osu!		

Figura 32. Elementos del macrodiseño aplicados en las sesiones.

Fuente: elaboración propia.

De la gráfica es importante extraer que, los elementos propios de osu! se usarón en la intervención con una intención específica, los *hitobjects* y la interfaz del juego eran los objetos y el entorno desde el cuál el sujeto establecía la relación de su esquema corporal con el entorno del videojuego, entendiendo que el cuerpo y el movimiento estaban presentes al jugar por la transferencia realizada a través de la tecnología (Pérez, 2011), sin dejar de lado que el sistema editor permitió a los sujetos manipular el entorno más allá de solo jugar con lo que se presentaba ante ellos en este espacio.

En cuanto a los *mods*, estos se utilizarón para crear las variaciones necesarias para trabajar el esquema de acción (Vázquez, 1989), siendo *HD*, *EZ* y *FL* quienes proveían la variante visual, el primero al esconder el *approach circle* del *hitcircle*, el segundo que aumentaba el tamaño de los objetos y el tercero que ocultaba zonas de la interfaz, *HR*, *EZ*, *DT*, y *HT*, donde se disminuía y aumentaba el tiempo para interactuar con los elementos con los dos primeros *mods* y donde se aceleraba o desaceleraba el ritmo de la canción con los dos últimos, finalmente los *difficulty*

settings y dificultades dentro del juego permitían manipular los *beatmaps* para promover en el estudiantes la variación del movimiento de mayor complejidad.

Evaluación y discusión de resultados

Fase cinco *evaluation*

Miembros del grupo encargados: Administrador General y Apoyo Tecnológico

Objetivo: Mostrar los resultados de evaluación a los estudiantes y el proyecto en general, analizando los resultados obtenidos.

La evaluación de este PCP se divide en dos: la que se encarga de valorar el progreso de los estudiantes y la que busca determinar la coherencia en la construcción del proyecto en general, esta repartición va en concordancia con la propuesta del modelo ADDIE, que nos dice que es necesario evaluar tanto el proceso de los estudiantes como el proyecto en general (FAO, 2011), por tal razón los resultados se presentarán en dos grandes grupos.

Evaluación del progreso de los estudiantes.

Como se planteó en la fase de design y development, la evaluación de los estudiantes se realizó utilizando un instrumento didáctico evaluativo, del cual teniendo en cuenta la propuesta de Niño (2011) se siguieron ciertos lineamientos para procesar, analizar e interpretar la información, que serán abordados en detalle en la medida que se realizan, con lo que fue posible dar evidencia de la evaluación de los estudiantes y su significancia en resultados.

Técnica de recolección de información utilizada.

El primer elemento desde lo propuesto por Niño (2011), fue definir que técnica de registro de la información se utilizó en el instrumento didáctico evaluativo, se encontró que se utilizó un registro por medios electrónicos, este se caracteriza por recoger la información mediante las TIC (Niño ,2011), en este proyecto específicamente, desde el computador de los docentes se registró la información en la plantilla del instrumento (ver apéndice B), donde es de resaltar que se añadió al instrumento una casilla extra para registrar las conceptualizaciones construidas en clase al ser relevantes para el proceso de adaptación al entorno de los sujetos, pues fueron evidencia de la

relación que se hizo entre la teoría de educación física y osu! . Luego de aclarar la técnica utilizada es necesario presentar los datos obtenidos y recordar cómo estos se procesaron.

Datos obtenidos y procesamiento.

Datos principales.

A este tipo de dato nos referimos por aquellos que muestran si se alcanza o no el objetivo general del macrodiseño y el ideal de hombre planteado, los datos principales obtenidos con el instrumento son de tipo cuantitativo que surgen de codificar datos cualitativos (el resumen de la respuesta de los estudiantes) en una valoración numérica, esta forma de ordenar de los datos fue sustentada por la escala ordinal utilizada (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010) y además es coherente con la propuesta de Niño (2011), que afirma que este tipo de organización de datos es necesario para el procesamiento de la información.

Considerando que es necesario abordar en detalle de donde surgieron los resultados cualitativos, estos fueron un resumen de la respuesta dada por cada estudiante en clase, a causa que es el resultado escrito de lo que el estudiante manifiesta como respuesta que dialogo con sus compañeros y docentes ante el estímulo, y no consideramos que estuviera en su totalidad todo lo discutido palabra por palabra, partiendo de esto es fundamental aclarar que el resumen registrado si bien no representa palabra por palabra todo el diálogo, si muestra el resultado de la resolución de problemas aplicada en clase (Mosston, 1986), pues esta reseña muestra lo que el estudiante reconoce como respuesta y lo que la clase considera relacionado al estímulo planteado(ver apéndice B), teniendo en cuenta la posible divergencia de las soluciones, todos estos, elementos esenciales de la posición ante un estímulo que puede ser parte de evaluación en el proceso educativo (Mosston,1986).

Presentada la justificación de cómo se organizó la información es momento de presentar los datos cuantitativos obtenidos luego de finalizar todas las clases, con este propósito se mostraran los resultados cuantitativos de cada una de las clase así como su promedio parcial y general, recordando que los nombres de los estudiantes son sobrenombres que utilizan en el juego y no representan su identidad real, pues se trabajó bajo unos consentimientos informados firmados por el grupo estudiantil (ver apéndice C).

Tabla 6.

Datos cuantitativos obtenidos del instrumento didáctico evaluativo.

	Nombre Estudiante	Valoraciones			
		_Umida	goodaim	lolwuttt	YuriixD
Esquema corporal	Clase 1	4	4	4	4
	Clase 2	2	4	3	4
	Clase 3	4	4	4	4
	Clase 4	3	3	3	3
	Promedio esquema corporal	3.25	3.75	3.5	3.75
	Clase 5	4	4	4	2
	Clase 6	4	4	4	4
	Clase 7	3	4	3	4
	Clase 8	4	4	4	3
	Clase 9	3	4	4	4
	Clase 10	4	2	3	4
	Clase 11	3	2	4	3
	Clase 12	4	2	4	4
	Clase 13	4	4	4	4
	Clase 14	3	4	4	4
Esquema de acción	Clase 15	4	4	4	4
	Clase 16	4	4	4	4
	Promedio esquema de acción	3.67	3.50	3.83	3.67
	Nivel de adaptación	3.83	3.63	3.67	3.71

Fuente: elaboración propia.

Nota tabla 6. Los datos presentados en esta tabla representan el nivel de adaptación que los estudiantes mostraron luego de terminar el proceso, siendo evidencia entonces de qué tanto se alcanzó el objetivo del macrodiseño e ideal de hombre en cada uno de los estudiantes, donde, haciendo memoria, estos datos cuantitativos tienen una representación cualitativa a razón de la escala ordinal utilizada en el instrumento (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010), es decir, los números representan un nivel de adaptación cualitativo que se observa en la escala ubicada al terminar este párrafo.

Escala de evaluación final del proceso:

1-1.99- El estudiante presenta bastantes dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.

2-2.99- El estudiante presenta algunas dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.

3-3.99- El estudiante presenta pocas dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.

4 - El estudiante se ha adaptado al entorno con facilidad desde su esquema corporal y de acción utilizando osu!.

Además, en la tabla podemos observar que existe un dato numérico que representa la valoración promedio obtenida en las fases de intervención denominadas esquema corporal y esquema de acción, según el esquema en el cual se hizo énfasis para dichas sesiones. Cada número representa a un dato cualitativo al ser parte del instrumento que utiliza la escala ordinal (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010), estos datos son relevantes a los datos principales pues a partir del promedio de estos es como se obtuvo el nivel de adaptación de los estudiantes, la escala que relaciona el dato cualitativo con su representación numérica para cada una de las sesiones es diferente a la escala de evaluación para todo el proceso y puede ser revisada al terminar este párrafo.

Escala de evaluación por sesión:

1. El estudiante no realizó la actividad
2. El estudiante realizó la actividad, pero no da respuesta al estímulo planteado.
3. El estudiante realizó la actividad, pero la respuesta no fue aceptada como válida al terminar la sesión.
4. El estudiante realizó la actividad y la respuesta fue aceptada como válida.

Conceptualizaciones.

Los datos secundarios son aquellos que surgen del instrumento y la intervención pero no representan directamente resultados relacionados con el objetivo general del macrodiseño o el ideal de hombre, están compuestos por las conceptualizaciones realizadas en conjunto por los estudiantes y los docentes, estos surgieron luego de la respuesta divergente de los estudiantes que relaciono la teoría de educación física con elementos propios que los estudiantes conocían de osu!, los conceptos construidos son los siguientes.

“Reading: adaptación al entorno desde la psicocinética [destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada (Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p.47)].

Movimiento fluido: Movimiento constante del cursor en la interfaz de osu! producto de la traducción de la acción que el cuerpo y movimiento ejercen sobre un dispositivo, en este caso el mouse.” (Recuperado de los resultados del instrumento didáctico evaluativo (ver apéndice B).

Análisis de los datos obtenidos.

El análisis se realizó para cada uno de los dos tipos de estos obtenidos, donde se debe tener en cuenta que, se muestran las inferencias sobre los datos según como están presentados, la interpretación de estos en relación con la intencionalidad de formación se realizará más adelante, tal y como lo propone Niño (2011).

Análisis de datos principales.

Estos datos son datos cuantitativos de carácter ordinal (Cohen y Cohen, Saris, Stevens y Stronkhorst citados por Orlandoni, 2010; Niño, 2011), para analizarlos se debían tener como base la escala de evaluación utilizada. Partiendo de allí, se afirmó que, desde los datos obtenidos en la sesión por sesión, los estudiantes realizaron las actividades satisfactoriamente propuestas para todas las clases y en su mayoría daban respuesta valida al estímulo (ítem cuatro de la escala de evaluación por sesión), también presentaban ocasionalmente inconvenientes para dar una respuesta que ellos mismos consideren válida luego de hacer con éxito la actividad (ítem tres de la

escala de evaluación por sesión), teniendo en cuenta que este criterio de validación propia está basado en lo propuesto por Mosston (1986), que afirma que el estudiante es quien determina la validez de su respuesta producto de la mediación con otros estudiantes, docentes y respecto al estímulo.

Análisis de las conceptualizaciones.

De los datos cualitativos obtenidos que se muestran de manera conceptual (Niño, 2011), podemos inferir que relacionan conceptos de educación física con los conocimientos de los estudiantes de osu!; el primer concepto conocido como *reading* fue creado entre los estudiantes y docentes al identificar en las clases que la concepción de adaptación de Gallo (2007), representaba lo que los estudiantes reconocían como *reading* en osu!, donde es muy importante reconocer que dentro de la conceptualización de osu! dicho término no está definido oficialmente sino es utilizado vagamente por los jugadores para describir varios elementos del juego, razón por la se tomó la concepción del grupo. En cuanto al segundo concepto, movimiento fluido, tiene su origen en la necesidad de llegar a un concilio entre el grupo de estudiantes y los docentes de lo que se entendía por el movimiento que más se utilizaba en las clases, con la intención de facilitar la comprensión de las preguntas problema planteadas (estímulos).

Interpretación de los datos obtenidos.

En la interpretación se tomaron los dos tipos de datos obtenidos y se les atribuyó un sentido en relación al objetivo general del macrodiseño e ideal de hombre de formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno osu! desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la psicocinética.

Interpretación de datos principales.

El instrumento didáctico evaluativo y la escala utilizada buscaron determinar el nivel de adaptación de los estudiantes al pasar por el proceso planteado en las clases, los resultados de cada clase arrojaron que los estudiantes realizaban las actividades y podían dar respuesta al estímulo aunque en ocasiones no fuera aceptada como válida (ítem tres de la escala de evaluación por sesión), pero en mayor medida que los estudiantes realizaron la actividad y la respuesta fue aceptada como válida (ítem cuatro de la escala de evaluación por sesión), de lo que se deduce que en gran parte de las clases los estudiantes no solo realizaban la actividad planteada con éxito sino daban respuesta válida al estímulo (ver apéndice B) a causa de que los estudiantes durante la fase

de mediación si bien en ocasiones no entendían el estímulo la primera vez que se les presentaba, ellos eran capaces de interpretar las acciones que realizaban desde el cuerpo y movimiento para comprender la pregunta, lo que les ayudaba a dar una respuesta válida desde lo experimentado.

Aun así, en algunas clases los estudiantes no podían dar una respuesta válida al estímulo, esto fue consecuencia del planteamiento del estímulo, se dice que los datos son causados por cómo se planteó el estímulo a razón que, en la fase de preimpacto como propone Mosston (1986), los docentes plantean las preguntas a utilizar en la sesión y estas al ser expuesta en la fase de mediación debían usualmente ser explicadas múltiples veces por el profesorado para la comprensión de los estudiantes, lo cual era señal de que las respuestas de los estudiantes pudieran no estar relacionadas con la pregunta inicial, a esto se suma que las preguntas sobre el estímulo en ocasiones estaban presentes.

Los resultados que cada clase se reflejan en los finales del proceso del grupo, donde se encontró que los estudiantes estuvieron en el ítem tres de la escala de evaluación final, ubicándolos en un nivel de adaptación donde presentan pocas dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando TIC (ver apéndice B), esto los estudiantes lo mostraron por su capacidad para adaptarse a los múltiples escenarios planteados en clase, pues en su totalidad el estudiantado desarrolló con éxito las actividades planteadas, de allí es que se sustenta el resultado del nivel de adaptación final, donde si bien fue constante la dificultad de comprensión del estímulo en las clases los estudiantes en su mayor parte lograron superar esta dificultad y dar soluciones consideradas como válidas.

Como elemento final, no se debe ignorar que uno de los estudiantes (goodaim) presentó en la valoración de algunas clases una calificación de dos, que indica que hizo la actividad pero no dio dar respuesta al estímulo (ver apéndice B), esto fue porque el estudiante pudo hacer la actividad pero su computadora sufrió daños que le impidieron dar una solución en clase, donde si bien existía un grupo de Apoyo Tecnológico este se enfocaba en mantener el funcionamiento de osu! y Discord, no de la computadora de los estudiantes, a pesar de esta dificultad el estudiante fue capaz de lograr una calificación tres al final del proceso por el gran número de cuatros que obtuvo como calificación en otras clases, mostrando que era un sujeto adaptable a las situaciones desde la acción del cuerpo movimiento y su relación con osu!.

Interpretación de conceptualizaciones.

Los conceptos de *reading* y movimiento fluido creados entre los estudiantes y profesores durante el proceso, son producto de la dificultad ya mencionada de la constante incomprensión a primera vista de los estímulos planteados para las clases, pues dichas conceptualizaciones fueron resultado de la intención de crear elementos comunes que permitieran hacer entender mejor a los sujetos que intervenían en clase.

Pero esto no es lo único que se puede interpretar de estos datos, pues también como se mostró en la interpretación de los datos principales los estudiantes a pesar de las dificultades de comunicación a partir del estímulo, lograron recurrentemente obtener la calificación máxima de cuatro en la escala de valoración por clase y de tres en la escala final de valoración del proceso. El grupo estudiantil fue capaz de relacionar lo que conocían de osu! con los nuevos conceptos de educación física para dar a luz a los conceptos contruidos, si bien el movimiento fluido fue una explicación del movimiento que los estudiantes realizaron durante la clase para responder a las preguntas planteadas, el concepto de *reading* en el cual el propósito de adaptación fue transformado a palabras de osu!, es la principal muestra del porqué de los resultados positivos obtenidos durante la intervención.

Conclusiones a partir de los datos.

A partir de los datos se pudo afirmar que el ideal de hombre que a la vez es el objetivo del macrodiseño de formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno osu! desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la psicocinética, se cumplió pues los estudiantes según los resultados del instrumento presentan pocas dificultades para adaptarse al entorno desde su esquema corporal y de acción utilizando TIC (ítem tres de la escala de evaluación final del proceso), con lo que afirma que los estudiantes llegaron a un nivel de adaptación con las prácticas y los resultados al ser obtenidos con la resolución de problemas a través del esquema corporal, esquema de acción y osu! cumplen con la intención del objetivo. Si bien se logró la finalidad planteada para el proyecto, aún existe campo para obtener mejor producto, como los que plantea el ítem cuatro de la escala de evaluación final de proceso donde los estudiantes pueden ser capaces de adaptarse al entorno con facilidad desde su esquema corporal y de acción utilizando TIC.

Los resultados finales plantean posibles utilidades para la educación física, las instituciones de educación y la calidad de vida de las personas; para la educación física el reconocer que las TIC elemento fundamental en el desarrollo actual de las sociedades (Dubois y Cortés, 2005; Martínez, 2007; UNESCO, 2005), pueden estar al servicio de sus intenciones educativas, permite reconocer que la potencialidad de la educación física esta donde el cuerpo y el movimiento estén presentes, las instituciones educativas con este proyecto pueden plantear línea de trabajo interdisciplinario con otros saberes, especialmente los informáticos, crinándose puentes de comunicación que pueden crear conocimientos favorecidos desde distintas perspectivas. En cuanto a su beneficio para la calidad de vida de las personas, el reconocimiento de otras formas de hacer educación física desde las TIC, abrirá las puertas de este tipo de educación a personas que pueden tener gran afinidad con las tecnologías pero no el cuerpo y movimiento, dando luz a nuevas oportunidades de relacionarse con la realidad, entre estas poblaciones resaltamos el trabajo que se puede hacer con la comunidad que diariamente esta inmiscuida en el mundo de los videojuegos y suele usar el cuerpo y movimiento sin la guía del profesional de educación física, que desde su experticia podría dar un nuevo valor a la actividad de estos individuos.

Vistas las oportunidades que genera el proyecto y hasta dónde se llegó en relación con la intención, también es importante reconocer lo que se puede mejorar, a partir de los datos obtenidos, se encuentra que al trabajar el estilo de enseñanza de la resolución de problemas (Mosston, 1986), en una relación educación física – TIC, es importante tener una forma de grabar lo que sucede en clase, para que el proceso de evaluación tenga en cuenta más detalles de la mediación y como estos influyeron en las respuestas obtenidas, con lo cual se alcanzara a construir una perspectiva más amplia del proceso de intervención, además de esto es muy importante que durante la ejecución de las clases se cuente con un personal calificado que pueda responder ante el daño de los dispositivos informáticos con los que se trabaja en clase, pues como se evidenció en el proceso no es suficiente con tener un equipo de Apoyo Tecnológico que responda por el funcionamiento de las aplicaciones utilizadas.

Además de todo lo anterior también se propone que en un futuro este trabajo puede ser el pilotaje de un proyecto en el cual se aprovechen los resultados del trabajo desde las TIC en educación física, al ver como lo aprendido se transfiere a actividades sin estas tecnologías, lo cual

podría aún más datos sobre la utilidad de reconocer el papel tecnológico dentro del saber de la educación física.

Transformación estructural del instrumento.

Luego de evidenciarse los resultados de la evaluación y su discusión, es momento mostrar como el instrumento inicial elaborado se transformó luego de la ejecución piloto, con la intención conocer las medidas que se tomaron para mejorar el proyecto luego de tener la experiencia de aplicarlo.

Estructura Instrumento didáctico - evaluativo						
Esquema Corporal						
Nombre del Estudiante	Número de Clase	Estímulo	Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Herramientas Didácticas TIC Principales	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
	1					
	2					
	3					
	4					
					Valoración Promedio	
Esquema de Acción						
Nombre del Estudiante	Número de Clase	Estímulo	Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Herramientas Didácticas TIC Principales	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
					Valoración Promedio	
Adaptación		Conceptualizaciones Construidas				
Valoración Promedio Esquema Corporal		Reading				
Valoración Promedio Esquema de Acción		Movimiento fluido				
Nivel de Adaptación						

Figura 33. Estructura del instrumento en la ejecución.

Fuente: elaboración propia.

En esta imagen se puede encontrar la primera transformación del instrumento, en donde se añadió un espacio en el instrumento para incluir las conceptualizaciones creadas por el grupo estudiantil y docente, producto poder fortalecer la comunicación bidireccional en clase y comprender con mayor facilidad los estímulos propuestos por los profesores.

Estructura Instrumento didáctico - evaluativo							
Esquema Corporal							
Nombre del Estudiante	Número de Clase	Estímulo	Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Herramientas Didácticas TIC Principales	Link Grabación de la respuesta	Respuesta	Valoración por Sesión
	1						
	2						
	3						
	4						
						Valoración Promedio	
Esquema de Acción							
Nombre del Estudiante	Número de Clase	Estímulo	Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Herramientas Didácticas TIC Principales	Link Grabación de la respuesta	Respuesta	Valoración por Sesión
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
						Valoración Promedio	
Adaptación		Conceptualizaciones Construidas					
Valoración Promedio Esquema Corporal		Reading					
Valoración Promedio Esquema de Acción		Movimiento fluido					
Nivel de Adaptación							

Figura 34. Estructura del instrumento luego de analizar los resultados.

Fuente: elaboración propia.

En cuanto a esta figura, podemos observar que se incluye dentro del instrumento una casilla para acceder a la grabación de las clases y la casilla en donde antes se anotaba el resumen de la respuesta está destinada a anotar palabra por palabra lo dicho por el estudiante, a causa de esto se afirma que fue uno de los elementos por mejorar dentro del proyecto, pues con una fiel representación de lo que el estudiante responde, se puede dar una evaluación más aproximada a lo que se dio en las sesiones de intervención.

Evaluación del proyecto.

Técnica de recolección de información utilizada.

La técnica utilizada para la recolección de la información fue un registro electrónico (Niño, 2011), a través de Discord que tenía varios canales de texto y voz, los cuales tenían la función de facilitar la clasificación de la información. Los canales de texto fueron: información-del-curso, donde se publicaba el objetivo específico de las sesiones de clase y su respectiva agenda, reglas-generales, se establecieron las normas que permitirían el desarrollo de las sesiones, *osu-scores*, donde se publicaban las mejores puntuaciones de los estudiantes en sus partidas, preguntas, allí los estudiantes podían plantear las dudas que surgieran en el tiempo fuera de la clase, información-extra, lugar de aclaración de dudas respecto a las tareas de clase, listado de *beatmaps*, respuestas por escrito, entre otro tipo de aclaraciones eran publicadas en este canal y finalmente, canal-auxiliar donde se realizaban actividades extras con los estudiantes de manera autónoma (ver apéndice D).

Por último, los canales de voz eran empleados por estudiantes y docentes para mantener una comunicación abierta durante las sesiones de clase, esto permitió mantener una constante interacción con el grupo, las dudas que surgían en el momento de la práctica podían ser aclaradas en el mismo instante. El registro de estas conversaciones no hace parte de la recolección de información, únicamente se empleó lo depositado en los canales de texto.

En la siguiente imagen se muestra la interfaz del servidor electrónico de Discord, en la parte izquierda se encuentran los diferentes canales de texto y voz, en la parte central se observa la información publicada (información base del registro utilizado), en la parte derecha se

encuentran los integrantes, clasificados en dos roles: rol Administrador General, conformado por los dos profesores, y rol estudiante, integrado por el grupo que recibe la clase.

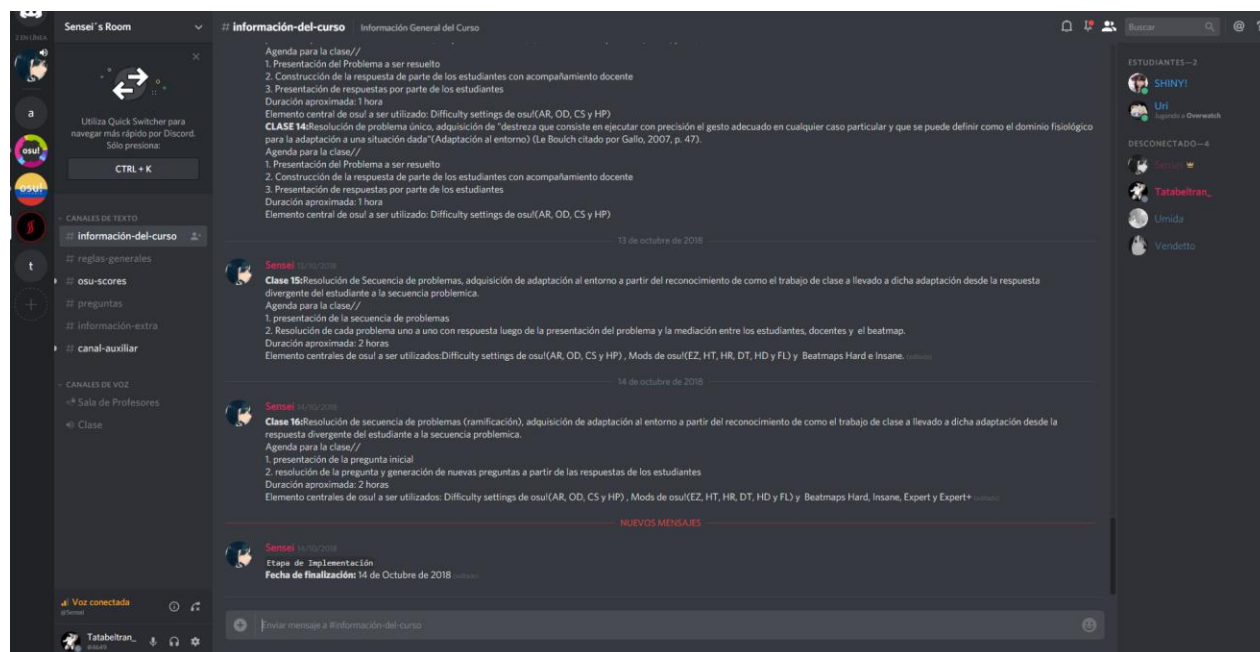


Figura 35. Captura de pantalla interfaz servidor Discord.

Fuente: elaboración propia.

Datos obtenidos y procesamiento de estos.

Descripción del instrumento.

El instrumento empleado para recolectar la información tenía como objetivo evaluar si las tecnologías de la información permiten alcanzar el objetivo general del proyecto a partir de los presupuestos de la educación física, es decir evaluar la coherencia del proyecto en general y la relación de sus componentes (ver apéndice E).

El método elegido fue el cuestionario, pues permitió recolectar la información necesaria para llegar al objetivo del instrumento, diseñar preguntas acordes al nivel de formación de la persona que responderá las preguntas (Niño, 2011), en este caso quien respondió las preguntas fue un docente con conocimientos de tecnologías de la información y comunicación, el cuestionario permitió elaborar preguntas semi cerradas que une las modalidades de preguntas abiertas y cerradas (Niño, 2011), dando la oportunidad de encontrar la relación de las TIC con educación

física y la perspectiva argumentación de la presencia o no presencia de dicha relación (ver apéndice E).

Como se mencionó anteriormente, se usarán preguntas semi cerradas, donde se usó una pregunta dicotómica, un tipo de pregunta cerrada, que tenga como respuesta Sí o NO, que pida una argumentación a la respuesta, característica de una pregunta abierta. La pregunta dicotómica de tipo cerrado nos permitirá saber si se encuentra una relación o no y la pregunta abierta dio una justificación (Niño, 2011).

La intervención del observador tiene ciertas características; primero, al ser no participante indica que el observador se queda ajeno a la situación que observa, sin involucrarse con el grupo, buscando un mayor nivel de imparcialidad (Niño, 2011), segundo al ser no estructurada existe una flexibilidad a lo que se observa permitiendo obtener información extra, la observación es no estructurada, el hecho que las preguntas del cuestionario fuerón construidas con anterioridad indican que existe una guía a la información que se registra en el informe, pero no una estructura que limite la observación de la clase, pues como se mencionó anteriormente esto podría ocasionar un sesgo de la información que no refleje la realidad de las sesiones. La respuesta debe ser argumentada para encontrar la justificación de la respuesta a la pregunta cerrada inicial, ya que esto permite recopilar la información necesaria para alcanzar el objetivo del instrumento. Para ejemplificar lo anterior encontrara una muestra del instrumento donde se encuentran los elementos mencionados.

EVALUACIÓN POR COMPONENTES			Responda a las siguientes preguntas afirmativa o negativamente, argumente su respuesta según la perspectiva educativa, el diseño del proyecto curricular particular y teniendo en cuenta el registro electrónico utilizado durante la observación			
Objetivo General						
Teoría	Finalidad	Pregunta	SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño	Evaluar si el objetivo general corresponde al ideal de hombre y al objetivo establecido en la etapa de analysis	¿El objetivo general del proyecto corresponde al ideal de hombre y al objetivo establecido en la etapa de analysis?				Argumento: Si, el objetivo general corresponde al ideal de hombre y al objetivo establecido en la etapa de analysis, ya que pretende formar sujetos que se adapten al entorno por medio de las tecnologías de la información teniendo en cuenta la necesidad del contexto actual y empleando los contenidos esquema corporal y esquema de acción.

Figura 36. Muestra del instrumento de validación del proyecto.

Fuente: elaboración propia.

El recuadro amarillo establece el tipo de evaluación que se realizó, en este caso se valoro el objetivo general de proyecto por separado, en la parte izquierda se encuentra la teoría que

sustenta el contenido a evaluar, en el recuadro central está la finalidad que orienta la pregunta, el cuestionamiento a ser resuelto está ubicado en el cuadro derecho y por último se ubica el espacio para que el evaluador responda a lo planteado con sí o no, argumentando en el siguiente recuadro.

Es importante aclarar que los resultados son producto de la relación entre el instrumento, el registro electrónico y el macrodiseño; el primero es la herramienta para hallar los resultados, el segundo da la información y el tercero es la base de análisis del proyecto al cruzarlo con los resultados obtenidos, evidenciado lo anterior, se abordan los datos obtenidos.

Resultados por componentes.

El primer tipo de dato que se obtuvo a partir de la relación entre el macrodiseño y el registro electrónico fue el resultado por componentes, donde se evaluó únicamente el componente en cuanto a su coherencia con lo planteado en el diseño y el documento a lo que se suma lo evidenciado en la práctica, de esto se obtuvo que los elementos del macrodiseño si se evidencian en la fase de implementación (ver apéndice E).

Resultados por relación entre componentes.

El segundo tipo de dato que se obtuvo fue el producto de la relación entre cada parte con los otros componentes, aquí se tomó cada elemento del macrodiseño y se cruzó con los demás para hallar si existió coherencia en lo aplicado en las sesiones, como resultado se encontró que en las clases se tiene en cuenta lo planteado y se lleva a la práctica el diseño programado (ver apéndice E).

Análisis de los datos obtenidos.

De lo anterior surgen dos categorías, resultados por componentes y resultados por relación entre componentes, a partir de ellas se realizó el análisis, a continuación, se muestra el producto de este proceso.

Análisis de resultados por componentes.

Teniendo en cuenta los datos recolectados se determinó que cada componente planteado en el macrodiseño se aplica en las sesiones de clase, todas las respuestas encontradas dan cuenta de su aplicación práctica (ver apéndice E), esto se refleja en como el registro electrónico se presenta las planeaciones de clase hay una transcripción de los objetivos y de la metodología planteada en el diseño (ver apéndice D), de donde se puede deducir que los estudiantes reciben el diseño construido teóricamente bajo el mismo lineamiento estructurado de la intención del proyecto.

Análisis de resultados por relación entre componentes.

Como resultado de la relación entre componentes, es evidente que hay una coherencia entre todos los elementos que componen el macrodiseño, se puede hallar entonces una línea de acción que guía todo el proyecto ya que se persigue el mismo objetivo en el diseño y la aplicación, esto deja ver que los elementos elegidos no fueron puestos al azar, existe una relación directa entre cada uno y su combinación permite que los resultados del diseño sean los esperados (ver apéndice E).

Interpretación de los datos obtenidos.

Interpretación de resultados por componentes.

Los resultados de los componentes nos permiten decir que tanto el diseño como los elementos que lo componen facilitan alcanzar el objetivo general del proyecto, el registro electrónico es prueba de ello, en este se evidencio que las planeaciones tenían como propósito cumplir los objetivos de los contenidos del diseño, desde el planteamiento de la intención de la clase como la metodología utilizada (ver apéndice D), esto dando luz entonces a que la práctica era un reflejo de intervención a lo planeado desde el documento.

Interpretación de resultados por relación entre componentes.

Los datos obtenidos, al mostrar que las relaciones dentro del diseño se cumplen en la intervención, permiten pensar que el macrodiseño cumplió el propósito de ser la estructura guía de la implementación y esto facilito cumplir el objetivo general del diseño, que es a su vez el objetivo general del proyecto, entonces, se pudo inferir que el cumplimiento de la estructura que guía el proceso educativo es garantía de alcanzar el objetivo del proyecto.

Conclusiones a partir de los datos.

Teniendo en cuenta los resultados anteriores, se puede concluir que el instrumento de evaluación permite evidenciar la coherencia que existe entre los elementos del macrodiseño y que esta coherencia llevo al cumplimiento del objetivo general del diseño e ideal de hombre planteado, lo anterior permitió afirmar que es posible plantear un proyecto que involucre las tecnologías de la información a los procesos de formación de la educación física si se mantiene una coherencia entre todos los componentes de un diseño previamente establecido y esto se lleva a la práctica.

Como elemento por mejorar del diseño, se piensa en la ayuda que puede dar el nombrar los contenidos del diseño teniendo en cuenta tanto la educación física como las TIC, pues de otra manera se invisibiliza alguna de las dos partes desde el planteamiento del diseño y puede llevar a

generar confusiones en la ejecución o a la hora de exponer el resultado del trabajo, esto hace referencia que dentro del proyecto se utilizó esquema corporal y esquema de acción como nombre de contenidos, ignorando la relación que permite incluir estos contenidos en un trabajo desde las TIC.

Finalmente, el proyecto al comprobar que pueden crearse propuestas educativas entre las TIC y educación física con énfasis en la adaptación al entorno, sirve de base para nuevos diseños que busquen transferir el trabajo con las TIC a otros campos desde los saberes de la educación física, pues el diseño realizado al permitir alcanzar la adaptación al entorno desde las nuevas tecnologías en los sujetos posibilita el recibir nuevas fases que lleven a aprovechar lo obtenido para aplicarlo a diversos contextos, eso sí, bajo la recomendación de tener en cuenta el nivel de experticia de los estudiantes, para saber a qué se deben adaptar, a qué nivel y de qué manera.

Transformación estructural del macrodiseño.

MACRO DISEÑO		
Objetivo General: Formar estudiantes capaces de adaptarse al entorno osul desde el esquema corporal y esquema de acción propuesto por la Psicodinética		
Unidad Adaptación al Entorno osul		
Contenidos: esquema corporal en el juego y esquema de acción fina		
	Esquema Corporal en el Juego	Esquema de Acción Fina
Objetivo	Establecer relación sujeto con el espacio y los objetos de osul, a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico	Trabajar el esquema de acción fina desde coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para completar un proceso de adaptación al entorno con el cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico teniendo como base el esquema corporal en el juego.
Metodología	Resolución de problemas	Resolución de problemas
Duración	Mínimo 4 sesiones de 2 horas	Mínimo 12 sesiones de 2 horas
Objetivos de Aprendizaje por Sesiones	Establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz del osul	Trabajar el esquema de acción fina enfocándose en la variación visual desde mods HD, FL y EZ, teniendo como base el esquema corporal en el juego
	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects	Trabajar el esquema de acción fina enfocándose en la variación temporal con mods HR, DT, EZ y HT, teniendo como base el esquema corporal en el juego
	Planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento	Trabajar el esquema de acción fina enfocándose en las variaciones kinestésicas a partir del aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal en el juego
Herramientas Didácticas TIC	Sistema de editor dentro del juego	Mods de osul (EZ, HT, HR, DT, HD y FL)
Principales	Conjunto de beatmaps dificultad Hard y algunos beatmaps Insane, Expert y Expert+	Difficulty settings de osul (AR, OD, CS y HP)
Evaluación	Por medio del instrumento didáctico- evaluativo se evalúa: La relación comprendida por el estudiante con el espacio y los objetos del entorno osul Items a evaluar: Comprensión de la relación del sujeto con los objetos (hitobjects de osul) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico Comprensión de la relación del sujeto con el espacio (Interfaz de osul) a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico	Por medio del instrumento didáctico- evaluativo se evalúa: Adaptación al entorno osul, que se entiende como: adquisición de destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada Items a evaluar: Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal en el juego según el elemento específico del esquema de acción fina coordinación visual Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal en el juego según el elemento específico del esquema de acción fina coordinación temporal Adquisición de destreza teniendo como base el esquema corporal en el juego según el elemento específico del esquema de acción fina coordinación kinestésica

Figura 37. Nueva versión del macrodiseño.

Fuente: elaboración propia.

Esta imagen representa la transformación que se puede hacer del macrodiseño presentado, con los cambios enfocados a darle un nombre específico a los contenidos que refleje la relación TIC con educación física, a esto se le agrega la intención de incluir menos texto dentro de las casillas con fines estéticos, entendiendo que la justificación de dichos elementos puede ser dada dentro del texto soporte del diseño.

Referencias bibliográficas

- Anderson, J. y McCormick, R. (2005). Ten Pedagogic Principals of E-learning. [Diez principios pedagógicos para e-learning] Londres: Insight Observatory for New Technologies and Education. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/47343091_Ten_pedagogic_principles_for_E-learning
- Bernete, F. (marzo ,2010). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Revista Estudios Juventud, s.v. (88), 97-114. Recuperado de <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf>
- Bingström, J. (Circle People). (2017). Cookiezi | Imperial Circus - Yomi yori Kikoyu [Kyouaku] +HD 2936x 99.07% 692PP #1 | Livestream! [Video de Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=wxTGeaqrLzE>
- Carrillo, E. y Rivera, L. B. (julio-diciembre, 2008). Construcción del sujeto e ideología social. Revista Tiempo de Educar, 9(18). 183-198. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/311/31111811002.pdf>
- Castañeda, H. A.; Cortes, M. A. y González, A. (2015). *Sedentarismo y videojuegos: propiciando la reflexión desde la Educación Física* (Tesis de pregrado). Recuperada de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2814/TE-18193.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, S.; Guzmán, B. y Casado, D. (s.m. ,2007). Las TIC en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Revista Laurus, 13(23), 213-234. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Comisión de Regulación en Comunicaciones. (2010). Análisis del Sector TIC en Colombia: Evolución y Desafíos. Bogotá: Comisión de Regulación de Comunicaciones – República de Colombia. Recuperado de https://www.crcm.gov.co/recursos_user/Documentos_CRC_2011/Actividades%20Regulatorias/AgendaRegulatoria/2011/DocumentoAnalisisIndustria.pdf
- Coomey, M. y Stephenson, J. (2001). Online Learning: it is all about, dialogue, involvement, support and control according to research. [Aprendizaje virtual: es esencialmente, diálogo, participación, apoyo y control de acuerdo con investigaciones] en *Autor* (Ed.), Teaching

- and Learning Online: Pedagogies for New Technologies. [Enseñando y Aprendiendo Online: Pedagogías para las nuevas Tecnologías] (pp. 37-52). Londres: Kogan page.
- Deng, J.; Cuadrado, F; Tyson, G. y Uhlig, S. (s.f.). Behind the Game: Exploring the Twitch Streaming Platform. [Detrás del Juego: Explorando la Plataforma de Streaming Twitch] Londres: Queen Mary University of London. Recuperado de <http://www.eecs.qmul.ac.uk/~tysong/files/twitch-netgames.pdf>
- Discord. (2018). Discordapp: Términos de servicio. Recuperado de <https://discordapp.com/terms>
- Dubois, A. y Cortés, J. J. (2005). Nuevas Tecnologías de la Comunicación para el Desarrollo Humano. Bilbao: Hegoa.
- Epignosis LLC. (2014). E-learning Concepts, Trends, Applications. [E-learning conceptos, tendencia y aplicaciones] 1-109. Resumen recuperado de <https://www.talentlms.com/elearning/elearning-101-jan2014-v1.1.pdf>
- Flórez, R. (2005). Pedagogía del conocimiento. Bogotá: Mc Graw Hill.
- Food and Agriculture Organization of the United Nations. (2011). E-learning Methodologies: a guide for designing and developing e-learning courses. Roma: Food and Agriculture Organization of the United Nations.
- Foster, L. B. (2016). *Effects of Video Game Streaming on Consumer Attitudes and Behaviors* (Tesis de Maestría). [Efectos del Streaming de Videojuegos en las actitudes y comportamientos de los consumidores] Recuperada de <https://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4451&context=etd>
- Gallo, L. E. (2007). Cuatro Hermenéuticas de la Educación Física en Colombia. En B. E. Chaverra y I.D. Uribe. (Eds.), Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física: Un campo en Construcción. (pp. 45-69). Medellín: Funámbulos Editores.
- Gallo, L. E. (2010). Los Discursos de la Educación física Contemporánea. Bogotá: Kinesis.
- Gamerdic, (2018). Gamerdic. Diccionario de Términos sobre Videojuegos y Cultura Gamer, Videojuegos Musicales. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/musical>
- Jiménez, J y Jiménez, I. (2002). Psicomotricidad: teoría y programación. Bilbao: CISSPRAXIS, S.A.
- Le Boulch, J. (2001). El cuerpo en la escuela del siglo XXI. Barcelona: INDE publicaciones.

- Martínez, J.I. (2007), ¿Qué es Educar en la Sociedad del Conocimiento? Responde la UNESCO. San Sebastián: Centro UNESCO de San Sebastián.
- Matamala, C. (s.m., 2016). Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal. *Revista Estudios Pedagógicos*, 42(3), 293-311. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000400016
- Ministerio Nacional de Educación. (1994). Ley 115 de febrero 08 de 1994. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio Nacional de Educación. (2017). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 el Camino Hacia la Calidad y la Equidad. Recuperado de http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf
- Mosston, M. (1986). La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza. Barcelona: Editorial Hispano Europea, S.A.
- Niño, V. M. (2011). Metodología de la investigación: diseño y ejecución. Bogotá: Ediciones de la U.
- Organization for Economic Co-Operation and Development. (2005). E-learning in Tertiary Education: where do we stand. [E-learning en educación terciaria: ¿dónde estamos parados?] Paris: Organization for Economic Co-Operation and Development.
- Orlandoni, G. (2010). Escalas de medición en Estadística. *Revista Telos*, 12(2), 243-247. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/993/99315569009.pdf>
- Osul. (2018). Osuppy. Wiki. Recuperado de <https://osu.ppy.sh/help/wiki/Welcome>
- Osul. (2018). Osuppy. Términos de servicio. Recuperado de <https://osu.ppy.sh/p/terms>
- Pérez, O. (2011). El lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes, S. A.
- Planella, J. (2006). Cuerpo, cultura y educación. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer S.A.
- r3venger | osul. (r3venger | osul). (2017). THE 8-BIT HISTORY OF OSU! [Animated] [Video de Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=Omyhkvy9yqg>
- Secretaría de Educación del Distrito. (2017). Plan Sectorial 2016 – 2020 Hacia una Ciudad Educadora. Recuperado de https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/NOTICIAS/2017/Plan_sectorial_2016-2020-.pdf

- Stephenson, J y Sangrá, A. (2004). Modelos Pedagógicos y e-learning. Cataluña: Universitat Oberta de Catalunya.
- Turnšek, M.; Kurež, B.; Brumen, B.; Rosi, M. y Rangus, M. (diciembre, 2013). The Political Economy of Social Media: What Does it Mean for Tourism? The Case of YouTube. [La Política y Economía de la Social Media: ¿Qué significa para el turismo? El caso de Youtube] Revista Academia Turistica, 6(2).17-28. Recuperado de <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-6E2UMXJY/a9909184-9c81-45cf-aec0-12f8218419e4/PDF>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2005). Hacia la Sociedad del Conocimiento. París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2011). Transforming Education: The Power of ICT Policies. [Transformando Educación: El poder de las políticas TIC] Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2014). UNESCO Education Strategy 2014–2021. [UNESCO Estrategia Educativa 2014-2021] París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- University of Oulu, Facultad de Educación. (2007). Educational Technology: opportunities and challenges. [Tecnologías educativa: oportunidades y riesgos]Oulu: Kari Kumpulainen.
- Vasquez. D. (2014). *De la virtualidad a la realidad* (tesis de pregrado). Recuperada de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2914/TE-17059.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vázquez, B. (1989). La educación física en la educación básica. Madrid: Editorial Gymnos.

Apéndice A

ESQUEMA CORPORAL

Microdiseño clase 1

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz del osu!
Enfoque del Estímulo	Promover respuestas divergentes expresadas en el movimiento en cuanto a la relación cuerpo y movimiento con la interfaz del osu!
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Editor <i>beatmaps</i> osu!

Microdiseño clase 2

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects
Enfoque del Estímulo	Promover respuestas divergentes expresadas en el movimiento en cuanto a la relación cuerpo y movimiento con la interfaz del osu!
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Beatmaps dificultad <i>Hard</i> y algunos <i>beatmaps Insane, Expert y Expert+</i>

Microdiseño clase 3

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects
Enfoque del Estímulo	Promover respuestas divergentes expresadas en el movimiento, para reconocer a partir del movimiento el funcionamiento de <i>hitobjects</i>
Tipo de Estímulo	Secuencia de problemas (Problemas Consecutivos)
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Beatmaps dificultad <i>Hard</i>

Microdiseño clase 4

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento
Enfoque del Estímulo	Promover respuestas divergentes expresadas en el movimiento, para permitir a los estudiantes el planteamiento de beatmaps de manera explicada
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Editor <i>beatmaps</i> osu!

ESQUEMA DE ACCIÓN

Microdiseño clase 5

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación visual con mod HD (Variación principal en la percepción de la interfaz) Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que, el estudiante adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	<i>Mods de osu!</i> (HD)

Microdiseño clase 6

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación visual con mod HD (Variación principal en la percepción de la interfaz) Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que, el estudiante adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	<i>Mods de osu!</i> (HD)

Microdiseño clase 7

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación visual con mod EZ (Variación principal en la percepción de la interfaz) Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que, el estudiante adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	<i>Mods de osu!</i> (EZ)

Microdiseño clase 8

Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación visual con mod FL (Variación principal en la percepción de la interfaz) Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que, el estudiante adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	<i>Mods de osu!</i> (FL)

Microdiseño clase 9	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ Y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación temporal con mod HR(variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos)Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que el estudiante, adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	Mods de osu!(HR)
Microdiseño clase 10	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ Y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación temporal con mod HR(variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos)Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que el estudiante, adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	Mods de osu!(HR)
Microdiseño clase 11	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ Y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación temporal con mod DT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos)Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que el estudiante, adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	Mods de osu!(DT)
Microdiseño clase 12	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ Y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variación temporal con mods EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos)Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que el estudiante, adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	Mods de osu!(EZ y HT)

Microdiseño clase 13	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variaciones a la respuesta Kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+). Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que el estudiante adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP)
Microdiseño clase 14	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!
Enfoque del Estímulo	Poner el esquema corporal en acción, a partir del esquema de acción con variaciones a la respuesta Kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+). Teniendo como base el Esquema Corporal del estudiante para que el estudiante adquiera "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Tipo de Estímulo	Problema Único
Duración Mediación	1 Hora
Herramientas Didácticas TIC Principales	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP)
Microdiseño clase 15	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Reconocer como el esquema corporal y de acción han contribuido a la adaptación al entorno a través de osu!
Enfoque del Estímulo	Retomar lo trabajado en las clases anteriores para que los estudiantes puedan aplicarlo en el proceso de adaptación
Tipo de Estímulo	Secuencia de Problemas (Problemas Consecutivos)
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP) , Mods de osu!(EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y Beatmaps Hard e Insane
Microdiseño clase 16	
Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Enfrentar al estudiante a múltiples escenarios para poner a prueba su nivel de adaptación a partir del movimiento
Enfoque del Estímulo	Promover la resolución divergente a partir del movimiento para encontrar distintas respuestas adaptativas a las situaciones que se presentan en la sesión
Tipo de Estímulo	Secuencia de Problemas (Ramificación)
Duración Mediación	2 Horas
Herramientas Didácticas TIC Principales	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP) , Mods de osu!(EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y Beatmaps Hard, Insane, Expert y Expert+

Apéndice B

Número de Clase	Estímulo
1	Seleccione tres beatmaps y explique los movimientos que permiten lograr la mejor precisión(acc) posible
2	Explique como influye el movimiento al jugar Jump maps
3	Episodio 1. Elabore VARIAS explicaciones del movimiento realizado en una sección de un beatmap dificultad Hard; enfocando dicha explicación solamente a los Spinners Episodio 2. Elabore VARIAS explicaciones del movimiento realizado en una sección de un beatmap dificultad Hard; enfocando dicha explicación a los hitcircles y sliders Episodio 3. En conjunto elabore VARIAS explicaciones del movimiento realizado en una sección de un beatmap dificultad Hard; la explicación debe incluir a todos los hitobjects dentro de la sección del beatmap elegido
4	Diseñe su propio beatmap y explique el funcionamiento de los hitobject y como tuvo en cuenta el movimiento para el diseño

Número de Clase	Estímulo
5	Al mantener un movimiento constante del cursor de hitobject a hitobject y completando en su totalidad las sliders bajo la modificación del beatmap desde el mod HD, ¿qué cambios en la percepción visual de la interfaz del juego y hitobjects, encuentra que el permiten adquirir destreza en la ejecución del beatmap?
6	Describa como el mod HD con la condicional de ejecución del movimiento fluido permite alcanzar precisión en el gesto en cualquier caso particular que presenta osu! (dominio fisiológico para adaptarse a una situación dada)tambien entendida como reading en osu!.
7	¿Qué transformaciones del movimiento son necesarias para jugar con el mod EZ con destreza (reading)?
8	Describa distintas opciones para superar la transformación visual que provee el mod FL en la interfaz a partir del movimiento

9	Describa distintas variables de como el movimiento influye en el reading con el mod HR
10	Describa diferentes maneras en las cuales el movimiento influye en la transformación temporal del beatmap al jugarlo con el mod HR
11	Encuentre 2 o más elementos que cambian entre jugar nomod a DT, explíquelos teniendo en cuenta el movimiento fluido y la relación de este con los hitobjects y la interfaz de osu!
12	¿Existen diferencias en el timing de tapeo de las canciones entre los mod HR, DT y EZ,HT?, explique a que se debe esto teniendo en cuenta la relación del movimiento fluido con lo hitobjects y la interfaz

13	¿Que transformación de movimiento debe realizarse al pasar de jugar beatmaps Hard a beatmaps Insane?, explique su respuesta teniendo en cuenta el movimiento fluido y la relación de este con los hitobjects y la interfaz de osu!
14	explique como transforma su movimiento fluido en mapas insane, explique su respuesta teniendo en cuenta el movimiento fluido y la relación de este con los hitobjects y la interfaz de osu!
15	Episodio 1. ¿Cómo el movimiento fluido en relación a los Hitobjects (hitcircles,sliders y spinners), lleva a obtener un mejor reading? Episodio 2. ¿Cómo el movimiento fluido en relación con la transformación visual a partir de los mods HD, EZ y FL, lleva a obtener un mejor reading? Episodio 3. ¿Cómo el movimiento fluido en relación con la transformación temporal a partir de los mods HR, DT, EZ y HT, lleva a obtener un mejor reading? Episodio 4. ¿Cómo el movimiento fluido al ser llevado de una dificultad Hard a Insane lleva a obtener un mejor reading?
16	Pregunta inicial:¿Cuál es la relación entre movimiento y reading?

Esquema Corporal

Número de Clase	Mediación	
	Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Herramientas Didácticas TIC Principales
1	Establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz del osul	Editor de Beatmaps Osul
2	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects	Beatmaps dificultad Hard y algunos beatmaps Insane, Expert y Expert+
3	Reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects	Beatmaps dificultad Hard
4	Planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento	Editor de beatmaps Osul

Esquema de Acción

Número de Clase	Mediación	
	Objetivo de Aprendizaje de la Sesión	Herramientas Didácticas TIC Principales
5	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(HD)
6	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(HD)
7	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(EZ)
8	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	
9	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(HR)
10	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(HR)
11	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(DT)
12	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul	Mods de osul(EZ y HT)

13	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP)
14	Trabajar el esquema de acción enfocándose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osu!	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP)
15	Reconocer como el esquema corporal y de acción han contribuido a la adaptación al entorno a través de osu!	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP) , Mods de osu!(EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y Beatmaps Hard e Insane
16	Enfrentar al estudiante a múltiples escenarios para poner a prueba su nivel de adaptación a partir del movimiento	Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP) , Mods de osu!(EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y Beatmaps Hard, Insane, Expert y Expert+

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
1	a.la postura influye en el movimiento y por consiguiente la acc. b.exageración del movimiento permite mejor destreza c.relación mano y muñeca como base del rango de movimiento d.ver las notas, no el cursor. Extra// práctica para acostumbrarse al ritmo influye en la calidad del movimiento	4
2	El rango de movimiento es primordial para tener éxito en los jump maps. Tocar el Hitcircle es el objetivo del movimiento.	4
3	1.girar más cerca del centro por distancia, no aplicar tanta fuerza y girar no en círculo sino ovalo(Más sencillo, menos desgaste) 2.-slider a hitcircle (seguir la trayectoria atravesando hitcircle)- hitcircle a hitcircle (me concentro en el centro), slider a slider (al terminar apuntar el movimiento al inicio de la siguiente slider),hitcircle a slider (espero en el centro y luego mueves a la slider) 3. spinner:el movimiento en spinner se debe a como se gira la muñeca en las acciones similares en la vida cotidiana, stream(hitcircle):el approach circle determina el inicio del movimiento al acercarse a los dos primeros hitcircle, luego mover el cursor en el cuerpo de los slider sin detenerse y slider:el movimiento esta predeterminado por la forma del slider. se recuperan movimiento similares que se hacen en la vida cotidiana.	4
4	Spinner y hit circle en relacion al orden de las notas que van apareciendo (Conoce la cancion porque la toco en piano y se baso en eso para ubicar los hit objetivos)Sliders nota presionada en la misma relación. Producto de la clase: https://osu.ppy.sh/beatmapsets/843288#osu/1764368	3
Valoración Promedio		3,75

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
5	la transformación visual me ayudo a no en las bolitas sino en el ritmo.	2
6	las pequeñas pausas existe un reposo. Partiendo de reposo hay más desgaste, el movimiento continuo permite eliminar este desgaste. El juego al ser del ritmo nunca para y así debe ser el movimiento. ElHD ayuda a confirmas si lo estás haciendo bien.	4
7	como en la anterior clase, EZ se basa en el reading de los sliders, mover el mouse en una línea imaginaria sin detener el movimiento me permite jugar el mod	4
8	El beatmap te da la línea (la followline) y solo es seguirla con el movimiento, pues así se encuentran los hitobjects (no parar)	3
9	1.al no existir tiempo para pausar, el mod HR ayuda a ser más conciente del movimiento fluido y reconocer como mejora mi destreza. 2.el movimiento me permite reconocer lo que estoy haciendo, al haber experimentado con la variación temporal del mod HR. 3. jugar osu! con movimiento fluido es como bailar, pues la secuencia musical que marca el ritmo no para.	4
10	La inversión en el eje X da oportunidad de nuevos movimiento a los que no estoy acostumbrando hace que mayor el nivel de destreza, es como en básquetbol las situaciones de juego que hacen que cambies de mano te dan más destreza. Al no comprender el timing necesita más atención y hace que el movimiento fluido sea más difícil de ejecutar. Hit circle y slider al cruzarse hacen que deba usar más dedos.	4
11	Los hitcircles al aparecer mas rápido hacen que se necesite más atención para no romper el flow del movimiento.	3
12	Con EZ el timing es más difícil por la información visual distorsionada que dan, principalmente por el aumento del tamaño de los hitcircles. En halt time el tener más tiempo de analizar la información general que te da la interfaz haciendo que el movimiento sea más cercano a la intención inicial. HR y DT no tienen diferencia de timing, el movimiento fluido es el mismo. pero para EZ y HT el movimiento fluido en estos mods necesita de acomodar el movimiento en diferentes velocidades.	4

13	No existe transformación del movimiento, pues este reading se puede aplicar a cualquier tipo de canción, pero si cambia la forma de tapeo por el número de hitobject, pero si el movimiento es el ideal no habría mucho cambio. El movimiento permite adaptarse a cualquier dificultad si se hace correctamente.	4
14	Aplico el no detener el mouse Insane especialmente los jumps y streams, aplico el movimiento aprendido anteriormente no necesito transformarlo como tal este se adapta solo.	4
15	1. El movimiento ayuda a pasar de un hitobject a otro con mayor facilidad. 2. El movimiento ayuda a verifica si en HD se hace bien, en EZ ayuda a seguir mejor los patrones y FL pero identificar patrones. 3. Jugar a partir del movimiento me ayuda con estos mods a mejorar e general mi jugabilidad, principalmente porque cambian mi rutina de juego sin mods. 4. Practicar primero con hard me ayuda a tener una base para insane, se debe prepara para la mayor complejidad que se representa en los hitobjects, hacerlo con movimiento fluido hace que tenga mejor reading.	4
16	Pregunta inicial 1. ¿Cuál es la relación entre movimiento y reading? Preguntas ramificadas de la inicial 2. ¿Es mejor el reading con el movimiento fluido? 3. ¿Es necesario aplicar el movimiento fluido en toda la canción? 4. ¿Se puede aplicar el movimiento fluido en los jumps largos y cortos? 5. ¿cómo se hacen los jumps largos? 1. la relación que tiene movimiento y reading, la forma en que se mueve el mouse es como se lee la canción. 2. el movimiento fluido si mejora el reading. 3. no es necesario cada cuál lo puede acomodar para adaptarse mejor, pero como regla básica siempre movimiento. 4. En los jumps cortos el movimiento fluido ayuda para el reading pero en los amplios no, los jumps cortos son casi automáticos. 5. los jumps cortos y largos son iguales con el movimiento fluido, se basa en como leer los patrones que hacen los hitobjects.	4
Valoración Promedio		3,67

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
1	Movimiento depende de conocer la canción y con ritmo, imaginarse "tocar" la canción, ayudandose de los hitsound y reconocer patrones que se deben aprender.	4
2	el movimiento es producto de práctica y automatismo.	3
3	1. anticipación, memorizar la forma antes de apretarlo, seguir con el ritmo. Usar el dedo pulgar como palanca para movimiento vertical y muñeca movimiento horizontal 2. se hace el movimiento que los círculos plantean como patrón, dedo pulgar como palanca para preciso vertical y muñeca para movimiento horizontales. Se mueve la mano según el patrón establecido corporalmente 3. spinner: el movimiento en spinner se debe a como se gira la muñeca en las acciones similares en la vida cotidiana, stream(hitcircle): el approach circle determina el inicio del movimiento al acercarse a los dos primeros hitcircle, luego mover el cursor en el cuerpo de los slider sin detenerse y slider: el movimiento esta predeterminado por la forma del slider.	4
4	Hit circle en relacion a el beat y el ritmo de la cancion la voz de la mujer marcaba algunos hit circle. Producto de la clase: https://osu.ppy.sh/beatmapsets/843290#osu/1764370	3
Valoración Promedio		3,5

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
5	Con la transformación visual desde el mod, no te concentras en ver el hitcircle, sino en entender el ritmo y ser conciente del ritmo, y según esto mover el mouse. El ritmo para mí es una limitante. Con este metodo podría mejorar mucho el ritmo.(adquirir destreza)	4
6	toda la canción es una slider invisible(el movimiento ya esta marcado para todo el beatmap en dicha slider invisible), las slider marcan el tiempo de todo el mapa. El movimiento permite no depender solo de lo visual.	4
7	Jugar EZ es hacerle un zoom a la pantalla, el movimiento cambia la sensibilidad y la velocidad con la que juego, muevo el mouse mas lento haciendo un reading las sliders marcan la velocidad del mouse para toda la partida	3
8	La mecánica de FL desde el movimiento, consiste principalmente en la información de los sliders. Seguir la follow line	4
9	el mod permite acostumbrarse a un movimiento fluido dando mayor destreza, además lo trabajado con las coordinaciones visuales sirve para tener pautas de acción en las coordinaciones temporales.	4
10	El movimiento no puede ser fluido al no entender la variación temporal del beatmap con hr.	3
11	el beatmap mas rápido da paso a un nuevo nivel desde el ritmo y organización del mapa que se ve como diferente desde el factor de velocidad, la acción se transforma aunque la línea de movimiento sea la misma. El ritmo cambia , cambiando el movimiento.	4
12	El EZ trata de confundir al cambiar el beatmap para prestar atención al ritmo, mientras el HT funciona con ritmo pero la vista es más confiable para guiar el movimiento.	4

13	El movimiento debe ser más coordinado en Insane, debido a que el beatmap organiza su interfaz y hitobject en patrones más complejos, teniendo en cuenta el ritmo y coordinarlos con tus dedos para tapear mejor.	4
14	No cambia la forma en que se da el movimiento fluido sino que como aparecen más hitobjects y se requiere más velocidad se empieza a perder este movimiento y se realiza un movimiento no consciente, que no va al ritmo del beatmap.	4
15	1. Los hitobjects marcan el ritmo, las slider marcan un ritmo para usar esto para clickear otro object, los hitcircles son la marca del ritmo general. 2. Mejoran un aspecto específico del juego HD y EZ mejoran el ritmo, te quitan cosas para esforzarse para jugar de acuerdo a eso, el FL lo lleva a la memorización de patrones, estos determinan el ritmo y lleva a mejor reading. 3. El movimiento es dependiente de lo visual y no me permite mover como quiero al presentarse lo temporal. 4. al ser un nivel más el movimiento se hace más rápido y esto me ayuda a ver que en otras dificultades el ritmo es tiempo tiene más instrumentos eso hace que me pueda guiar mi movimiento con más elementos.	4
16	Pregunta inicial 1. ¿Cuál es la relación entre movimiento y reading? Preguntas ramificadas de la inicial 2. ¿Es mejor el reading con el movimiento fluido? 3. ¿Es necesario aplicar el movimiento fluido en toda la canción? 4. ¿Se puede aplicar el movimiento fluido en los jumps largos y cortos? 5. ¿cómo se hacen los jumps largos? 1. el movimiento junto al ritmo ayudan a mejorar el reading. 2. el movimiento fluido si mejora el reading. 3. se puede aplicar en los jumps pero me parece innecesario el movimiento fluido en stacks de hitcircles. 4. Se puede aplicar a los jumps amplios para tener mejor reading pero de otra forma. 5. si se puede hacer con el movimiento fluido, pero no tengo la habilidad para hacerlo, en cuanto a cómo hacerlo, es igual que con los mods como EZ se tiene que hacer de forma diferente, cambia el ritmo con el movimiento fluido bien aplicado se identifica el ritmo y así se logra aplicar el movimiento fluido para los jumps largos.	4
Valoración Promedio		3,83

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
1	movimiento secundario al ritmo, tapping , timing (memoria) , reflejos. aprender a jugar con el AR ayuda a que los movimientos mejoren su calidad.	4
2	reflejo controla la mano y ritmo control el movimiento, el movimiento no es conciente. "Memoria Muscular".	4
3	1.hacer un círculo mediano, facilidad de girar 2 approach circle determina los lugares objetivo de movimiento, permite seguir un patrón con un movimiento lento 3. spinner:el movimiento en spinner se debe a como se gira la muñeca en las acciones similiares en la vida cotidiana, stream(hitcircle):el approach circle determina el inicio del movimiento al acercarse a los dos primeros hitcircle, luego mover el cursor en el cuerpo de los slider sin detenerse y slider:el movimiento esta predeterminado por la forma del slider.	4
4	Hit circle en relacion al inicio suave de la canción streamer en relacion al cambio de ritmo slider para dar paso al siguiente momento de la canción. Producto de la clase: https://osu.ppy.sh/beatmapsets/843295#osu/1764377	3
Valoración Promedio		3,75

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
5	Luego de algunos intentos tener en cuenta las indicaciones de clase desde el movimiento lento, si ayuda lo que sirve en clase a mi esquema corporal, para mejorar la reacción y especialmente en los streams, pues se basan en movimiento fluido como en clase. Mejora en general luego de la transformación visual para conseguir destreza.	4
6	mayor reacción, al poder entenderla posición general de los hitobjects en pantalla, el HD ayuda a hacer conciencia de la dinámica de los beatmaps. Ya no estoy acelerado, sigo el movimiento con mi mano según lo que me dice en la información en la pantalla.	4
7	Seguir el patron (propio) sin apresurarse, tratando de leer las figuras que forman los hitcircles y los sliders en la pantalla con el mouse sin detenerlo	4
8	Se debe mantener el movimiento fluido, si se detiene el movimiento se restringe aún más la información visual de la interfaz. Buscar completar la slider. Los hitcircle dan patrones que guían el movimiento,intentar hacer un patrón de figura con la poca información visual para permitir el movimiento	4

9	el movimiento fluido funciona con mod HR, porque el movimiento de la mano se da más preciso, no existe alteración y tiene constante ritmo, ayuda a conseguir destreza (adaptación al entorno), pues el movimiento fluido permite reconocer el beatmap, te ayuda a saber donde están los hitcircles.	4
10	[Realizó la actividad pero no dio respuesta a la pregunta]	2
11	[Realizó la actividad pero no dio respuesta a la pregunta]	2
12	[Realizó la actividad pero no dio respuesta a la pregunta]	2
13	El movimiento fluido no se transforma porque este permite moverte en cualquier dificultad y adaptarte, este movimiento es apoyo para leer la interfaz y jugar mejor.	4
14	El movimiento es igual desde el movimiento fluido pero en jump lo cambia en velocidad; el movimiento fluido siempre se va a poder adaptar.	4
15	1.respuesta: debido a que los hitobjects permiten que el movimiento fluido sea más natural, si el movimiento es más natural se puede percibir mejor el mapa y se mejora el reading.2. respuesta: por el limitante de cada mod, es decir, qué cuando limitas al jugador mediante el mod, el jugador gracias al movimiento fluido puede entender cómo superar al mod.Es decir que el jugador está aprendiendo nuevas formas de leer el mapa.3. El movimiento fluido con estos mod me permite tener la experiencia de distintos timing y como transformar la velocidad de movimiento respecto a esto, hacen que pueda moverme de maneras distintas según lo que se me presente. 4 el mapa hard te da unas bases para comenzar, antes de jugar insane, son bases para el movimiento fluido para poder tener más ejecución en mayor dificultad.	4
16	Pregunta inicial 1. ¿Cuál es la relación entre movimiento y reading? Preguntas ramificadas de la inicial 2. ¿Es mejor el reading con el movimiento fluido? 3. ¿Es necesario aplicar el movimiento fluido en toda la canción? 4. ¿Se puede aplicar el movimiento fluido en los jumps largos y cortos? 5. ¿cómo se hacen los jumps largos? 1.los dos sirven para entender el mapa 2. el movimiento fluido si mejora el reading. 3. en los jumps no. 4.En los jumps cortos sí pero en los amplios no se puede movimiento fluido. 5. Se pueden hacer con el movimiento fluido, los jumps largos solo cambian la relación velocidad y distancia del movimiento del mouse. Exactamente toca mirar donde está el siguiente hitobject como base de dirección al movimiento fluido.	4
Valoración Promedio		3,50

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
1	memorizar el timing de los círculos, seguir el ritmo de la canción, aplicarlo junto; mano representa el elemento primordial para el movimiento y es dependiente a los factores anteriores.	4
2	guiándose por los ojos y ritmo se da el movimiento	2
3	1.memorizar manera de hacerlo para saber como hacer el movimiento 2.movimiento rápido o lento según el ritmo de la canción, igual a las que se devuelven 3. spinner:el movimiento en spinner se debe a como se gira la muñeca en las acciones similiares en la vida cotidiana, stream(hitcircle):el approach circle determina el inicio del movimiento al acercarse a los dos primeros hitcircle, luego mover el cursor en el cuerpo de los slider sin detenerse y slider:el movimiento esta predeterminado por la forma del slider.	4
4	Spinner inicial en relacion al ritmo de la canción slider con reverse arrow en relación con la voz de la mujer. Producto de la clase: https://osu.ppy.sh/beatmapsets/843291#osu/1764371	3
Valoración Promedio		3,25

Número de Clase	Resumen de la Respuesta	Valoración por Sesión
5	En Bang dream y love live (otros rythm games), el movimiento es fluido esto aplica para osu!, al tener siempre un movimiento a la nota con el mouse. La transformación de lo visual ayuda a conseguir destreza al hacer conciencia del movimiento.	4
6	al hacer el movimiento de slider con el ritmo de la canción, encuentro que el ritmo determina el largo de la slider. Jugar con anticipación al siguiente hitobject es mejor	4
7	La lectura la realizo fijando la mirada en lo que estoy cliqueando y no en los hit circles o sliders que vienen, me fijo en los numeros para seguir los combos de secuencias por color	3
8	cada vez que se hace un hitcircle o slider, existe un plan a seguir, el movimiento se guía por la vista. Prestar atención a los números y las follow lines. El movimiento slider da indicación para el flow.	4

9	mover el mouse rápido, por lo que vez en pantalla y como son los hitobjects.	3
10	El movimiento fluido debería ser más rápido, pues los objetos están menos en pantalla. Además el movimiento debe ser rápido de hitcircle a hitcircle, se debe tener como base del movimiento la vista.	4
11	la canción del mapa se escucha mas rápido por lo que el mapeado tambien se siente mas rápido y gracias a que puedes ver y escuchar la canción y el mapeado rapido puedes aplicar el movimiento siguiendo el ritmo y la vista.	3
12	yo creo que no hay diferencia, porque en todos los mods se puede aplicar el movimiento fluido perfectamente gracias a la vista y el ritmo, porque en todos los mods sabes hacia donde tapear y como seguir.	4

13	El movimiento debe ser mas rápido, porque se agregar más hitobject al pasar de hard a insane, el tapeo no logra sincronizar sin el movimiento. El movimiento fluido se puede aplicar en cualquier dificultad.	4
14	Me fijo en los hitobjects proximos.	3
15	1.El movimiento fluido te permite evidenciar el timing y la influencia visual 2.EZ y HD te quitaba vision y te dan un timing 1234 que marca como se da el movimiento al jugar con estos mods entonces se mejora mi reading reconociendo lo anterior 3. El movimiento fluido con estos mods hacen que varie mi experiencia de juego y ayuda a mejorar mi reading. 4.Con el insane a comparación del hard, hay más hitobjects y el movimiento es más rápido hace que el movimiento sea más veloz y constante a lo que se suma los cambios en visión que hace mi reading mejor.	4
16	Pregunta inicial 1. ¿Cuál es la relación entre movimiento y reading? Preguntas ramificadas de la inicial 2. ¿Es mejor el reading con el movimiento fluido? 3. ¿Es necesario aplicar el movimiento fluido en toda la canción? 4. ¿Se puede aplicar el movimiento fluido en los jumps largos y cortos? 5. ¿cómo se hacen los jumps largos? 1.si mejoran los dos se puede jugar perfecto. 2. el movimiento fluido si mejora el reading 3. no en los jumps, pues estos son más de reacción no fluidez. 4. en los cortos sí en los largos no se puede aplicar el movimiento fluido. 5.Sí se puede aplicar el movimiento fluido en los jumps largos, pues empiezas el jump en una parte y por instinto puedes pasar al otro lugar, el saber la posición final me permite aplicar el movimiento fluido.	4
Valoración Promedio		3,67

Nombre del Estudiante		Nombre del Estudiante		Nombre del Estudiante		Nombre del Estudiante	
_Umida		goodaim		lolwuttt		YuriixD	
Adaptación		Adaptación		Adaptación		Adaptación	
Valoración Promedio Esquema Corporal	3,25	Valoración Promedio Esquema Corporal	3,75	Valoración Promedio Esquema Corporal	3,5	Valoración Promedio Esquema Corporal	3,75
Valoración Promedio Esquema de Acción	3,67	Valoración Promedio Esquema de Acción	3,50	Valoración Promedio Esquema de Acción	3,83	Valoración Promedio Esquema de Acción	3,67
Nivel de Adaptación	3,46	Nivel de Adaptación	3,63	Nivel de Adaptación	3,67	Nivel de Adaptación	3,71

Conceptualizaciones Construidas	
Reading	adaptación al entorno desde la psicocinética [destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada (Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47)].
Movimiento fluido	Movimiento constante del cursor en la interfaz de osu! producto de la traducción de la acción que el cuerpo y movimiento ejercen sobre un dispositivo, en este caso el mouse.

Apéndice C

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Proyecto Curricular Particular: *Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta de Formación en la Educación Física.*

Autores del Proyecto: Danilo Moreno y Angélica Beltrán

Este proyecto de grado está enmarcado en el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, ha tenido una construcción respaldada por un grupo docente de profesionales a lo largo de varios años. Ahora en su fase final de implementación se hace necesaria una intervención práctica.

Para la realización de dicha intervención es necesario contar con un grupo de estudiantes que estén voluntariamente de acuerdo con participar en el proyecto, reconociendo que, su vivencia personal dentro de las clases será analizada y compartida como información que respaldará los resultados de un proyecto educativo.

Para proteger su confidencialidad y anonimato, el estudio lo identificará mediante un sobrenombre. Los resultados de dicha práctica serán puestos en común en un ambiente profesional y académico, donde su identidad permanecerá protegida en todo momento.

Si tiene alguna pregunta o comentario acerca de este proyecto nos puede comunicar como autores de este proyecto en los siguientes correos electrónicos.

Danilo Esteban Moreno Piñeros

E-mail: fef_demorenop721@pedagogica.edu.co

Angélica Tatiana Beltrán Garzón

E-mail: fef_atbeltrang430@pedagogica.edu.co

Al firmar este consentimiento usted autoriza el uso de la información obtenida durante la ejecución del proyecto, bajo la condicional de proteger su identidad.

Firma del participante: _____

Fecha: 24/08/18

Firma del Autor del Proyecto: Danilo Moreno

Fecha: 24/08/18

Firma del Autor del Proyecto: _____

Fecha: 24/08/18



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Proyecto Curricular Particular: *Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta de Formación en la Educación Física.*

Autores del Proyecto: Danilo Moreno y Angélica Beltrán

Este proyecto de grado está enmarcado en el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, ha tenido una construcción respaldada por un grupo docente de profesionales a lo largo de varios años. Ahora en su fase final de implementación se hace necesaria una intervención práctica.

Para la realización de dicha intervención es necesario contar con un grupo de estudiantes que estén voluntariamente de acuerdo con participar en el proyecto, reconociendo que, su vivencia personal dentro de las clases será analizada y compartida como información que respaldará los resultados de un proyecto educativo.

Para proteger su confidencialidad y anonimato, el estudio lo identificará mediante un sobrenombre. Los resultados de dicha práctica serán puestos en común en un ambiente profesional y académico, donde su identidad permanecerá protegida en todo momento.

Si tiene alguna pregunta o comentario acerca de este proyecto nos puede comunicar como autores de este proyecto en los siguientes correos electrónicos.

Danilo Esteban Moreno Piñeros

E-mail: fef_demorenop721@pedagogica.edu.co

Angélica Tatiana Beltrán Garzón

E-mail: fef_atbeltrang430@pedagogica.edu.co

Al firmar este consentimiento usted autoriza el uso de la información obtenida durante la ejecución del proyecto, bajo la condicional de proteger su identidad.

Firma del participante: Oriel R. Jara

Fecha 24-08-18

Firma del Autor del Proyecto Danilo Moreno

Fecha 24-08-18

Firma del Autor del Proyecto Angélica Beltrán

Fecha 24-08-18



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de Maestros

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Proyecto Curricular Particular: *Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta de Formación en la Educación Física.*

Autores del Proyecto: Danilo Moreno y Angélica Beltrán

Este proyecto de grado está enmarcado en el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, ha tenido una construcción respaldada por un grupo docente de profesionales a lo largo de varios años. Ahora en su fase final de implementación se hace necesaria una intervención práctica.

Para la realización de dicha intervención es necesario contar con un grupo de estudiantes que estén voluntariamente de acuerdo con participar en el proyecto, reconociendo que, su vivencia personal dentro de las clases será analizada y compartida como información que respaldará los resultados de un proyecto educativo.

Para proteger su confidencialidad y anonimato, el estudio lo identificará mediante un sobrenombre. Los resultados de dicha práctica serán puestos en común en un ambiente profesional y académico, donde su identidad permanecerá protegida en todo momento.

Si tiene alguna pregunta o comentario acerca de este proyecto nos puede comunicar como autores de este proyecto en los siguientes correos electrónicos.

Danilo Esteban Moreno Piñeros

E-mail: fef_demorenop721@pedagogica.edu.co

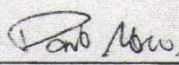
Angélica Tatiana Beltrán Garzón

E-mail: fef_atbeltrang430@pedagogica.edu.co

Al firmar este consentimiento usted autoriza el uso de la información obtenida durante la ejecución del proyecto, bajo la condicional de proteger su identidad.

Firma del participante: 

Fecha 25/08/2018

Firma del Autor del Proyecto 

Fecha 25/08/2018

Firma del Autor del Proyecto 

Fecha 25/08/2018



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Formación y Transformación Social

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Proyecto Curricular Particular: *Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta de Formación en la Educación Física.*

Autores del Proyecto: Danilo Moreno y Angélica Beltrán

Este proyecto de grado está enmarcado en el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, ha tenido una construcción respaldada por un grupo docente de profesionales a lo largo de varios años. Ahora en su fase final de implementación se hace necesaria una intervención práctica.

Para la realización de dicha intervención es necesario contar con un grupo de estudiantes que estén voluntariamente de acuerdo con participar en el proyecto, reconociendo que, su vivencia personal dentro de las clases será analizada y compartida como información que respaldará los resultados de un proyecto educativo.

Para proteger su confidencialidad y anonimato, el estudio lo identificará mediante un sobrenombre. Los resultados de dicha práctica serán puestos en común en un ambiente profesional y académico, donde su identidad permanecerá protegida en todo momento.

Si tiene alguna pregunta o comentario acerca de este proyecto nos puede comunicar como autores de este proyecto en los siguientes correos electrónicos.

Danilo Esteban Moreno Piñeros

E-mail: fef_demorenop721@pedagogica.edu.co

Angélica Tatiana Beltrán Garzón

E-mail: fef_atbeltrang430@pedagogica.edu.co

Al firmar este consentimiento usted autoriza el uso de la información obtenida durante la ejecución del proyecto, bajo la condicional de proteger su identidad.

Firma del participante: William Barreto

Fecha 26/08/2018

Firma del Autor del Proyecto Danilo Moreno

Fecha 26/08/2018

Firma del Autor del Proyecto [Firma]

Fecha 26/08/2018



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

—- Creadora de educadores —-

El nombre del proyecto curricular particular que se puede leer en los consentimientos informados es una versión anterior del título de este PCP.

Apéndice D

Sensei24/07/2018

[Logo Digital.png](#)

446.32 KB

Bienvenido! en este canal de texto se informará del estado del curso -----
----- Etapa Diagnóstico **Inicio:** 24 Julio 2018 **Objetivo:** Determinar el objetivo del proyecto y aclarar los contenidos de Educación Física específicos que se trabajarán en el curso.

30 de julio de 2018

Sensei30/07/2018

Etapa de Diseño Curricular Final **Inicio:**30 Julio 2018 **Objetivo:** Planeación General de la ejecución final

Esta etapa estará a cargo del grupo de Administración General. Al finalizar, se informará a los estudiantes del cronograma para la ejecución final.(editado)

Importante: Segui usando los canales dispuestos para el uso de los estudiantes dentro de este servidor, nos permitirá dar continuidad al producto de diagnóstico.

21 de agosto de 2018

Sensei21/08/2018

21 Agosto 2018: Se aprobó el diseño curricular e instrumento de ejecución y evaluación dando permiso para iniciar las intervenciones prácticas del proyecto. Están en trámite los documentos para oficializar legalmente la práctica.(editado)

Días pensados para las sesiones de clase Sábado y Domingo.

23 de agosto de 2018

Sensei23/08/2018

Etapa de Implementación **Inicio Programado:** 25 de Agosto de 2018 **Objetivo:** Elaboración de las sesiones de clase(editado)

Número Estimado de de Sesiones: 12- 16 sesiones de 2 horas aproximamente(editado)

Sensei23/08/2018

Importante Es necesario leer y firmar el siguiente consentimiento informado para poder iniciar las prácticas. Luego de firmar a MANO, escanear y enviarme dicho archivo antes de iniciar las prácticas este fin de semana.(editado)

[FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO.docx](#)

48.61 KB

Las prácticas se Inician este Fin de Semana. Sábado 25 de Agosto de 2018 en las horas de la tarde.

24 de agosto de 2018

Sensei24/08/2018

El documento firmado que se ha de entregar debe estar en formato pdf(editado)

25 de agosto de 2018

Sensei25/08/2018

CLASE 1: Resolución de problema único, expresión de la respuesta a partir del movimiento.

Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes(editado)

Duración aproximada: 1 hora

Elemento central de osu! a ser utilizado: Editor de beatmaps

Tatabeltran_25/08/2018

Si, pueden incluir otras cosas además de los movimientos(editado)

26 de agosto de 2018

Sensei26/08/2018

CLASE 2: Resolución de problema único, expresión de la respuesta a partir del movimiento. Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes(editado) *Duración aproximada:* 1 hora *Elemento central de osu! a ser utilizado:* Jump maps

31 de agosto de 2018

Sensei31/08/2018

CLASE 3: Resolución de secuencia de problemas, expresión de la respuesta a partir del movimiento. Agenda para la clase// 1. Presentación del Objetivo de la Secuencia de Problemas 2. Resolución de la Secuencia de problemas de uno en uno. Presentación del problema, tiempo para resolución divergente y ejecución y ratificación de las soluciones. Duración aproximada: 2 horas Elemento central de osu! a ser utilizado: Beatmaps dificultad *Hard*

5 de septiembre de 2018

Sensei05/09/2018

CLASE 4: Resolución de problema único, expresión de la respuesta a partir del movimiento. Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 2 horas Elemento central de osu! a ser utilizado: Editor Osu!

8 de septiembre de 2018

Sensei08/09/2018

CLASE 5: Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod HD(editado)

9 de septiembre de 2018

Sensei09/09/2018

CLASE 6: Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod HD(editado)

13 de septiembre de 2018

Sensei13/09/2018

CLASE 7: Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod EZ(editado)

CLASE 8: Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod FL(editado)

19 de septiembre de 2018

Sensei19/09/2018

Buenas Noches. Este es el instrumento utilizado para evaluar su proceso, está en su versión final.

[estructura instrumento didactico evaluativo.png](#)

17.02 KB

Esta es la estructura de dicho instrumento. El que ha hecho registro de lo hecho en las 8 clases transcurridas y contiene información están en manos del grupo docente, pueden preguntar por acceso a este documento en cualquier momento.(editado)

22 de septiembre de 2018

Sensei22/09/2018

CLASE 9: Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod HR

CLASE 10: Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con

acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod HR(editado)

28 de septiembre de 2018

Sensei28/09/2018

Construcciones conceptuales construidas durante el curso: Reading: adaptación al entorno desde la psicocinética [destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada (Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007).] Movimiento fluido: Movimiendo constante del cursor en la interfaz de osu! producto de la traducción de la acción que el cuerpo y movimiento ejercen sobre un dispositivo, en este caso el *mouse*.(editado)

5 de octubre de 2018

Sensei05/10/2018

CLASE 11:Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mod DT

CLASE 12:Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Mods EZ y HT **CLASE 13:**Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP) **CLASE 14:**Resolución de problema único, adquisición de "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada"(Adaptación al entorno) (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47). Agenda para la clase// 1. Presentación del Problema a ser resuelto 2. Construcción de la respuesta de parte de los estudiantes con acompañamiento docente 3. Presentación de respuestas por parte de los estudiantes Duración aproximada: 1 hora Elemento central de osu! a ser utilizado: Difficulty settings de osu!(AR, OD, CS y HP)

13 de octubre de 2018

Sensei13/10/2018

Clase 15: Resolución de Secuencia de problemas, adquisición de adaptación al entorno a partir del reconocimiento de como el trabajo de clase a llevado a dicha adaptación desde la respuesta divergente del estudiante a la secuencia problemica. Agenda para la clase// 1. presentación de la secuencia de problemas 2. Resolución de cada problema uno a uno con respuesta luego de la presentación del problema y la mediación entre los estudiantes, docentes y el beatmap. Duración aproximada: 2 horas Elemento centrales de osu! a ser utilizados: Difficulty settings de osu! (AR, OD, CS y HP) , Mods de osu! (EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y Beatmaps Hard e Insane. (editado)

14 de octubre de 2018

Sensei14/10/2018

Clase 16: Resolución de secuencia de problemas (ramificación), adquisición de adaptación al entorno a partir del reconocimiento de como el trabajo de clase a llevado a dicha adaptación desde la respuesta divergente del estudiante a la secuencia problemica. Agenda para la clase// 1. presentación de la pregunta inicial 2. resolución de la pregunta y generación de nuevas preguntas a partir de las respuestas de los estudiantes Duración aproximada: 2 horas Elemento centrales de osu! a ser utilizados: Difficulty settings de osu! (AR, OD, CS y HP) , Mods de osu! (EZ, HT, HR, DT, HD y FL) y Beatmaps Hard, Insane, Expert y Expert+ (editado)

Sensei14/10/2018

Etapas de Implementación **Fecha de finalización:** 14 de Octubre de 2018 (editado)

Sensei24/07/2018

Reglamento General

- No se permiten insultos ni ataques personales hacia ninguno de los miembros. Por favor ser respetuoso.
- Realizar o fomentar comentarios tóxicos que alteren el propósito y/o bienestar dentro del curso no serán tolerados.
- No se permite spam en ningún canal de texto o voz

Estás son las reglas planteadas por los administradores generales del curso. Son libres de modificación según consenso general de todos los miembros participantes dentro de las clases.

Sensei24/07/2018

Información del canal

Este canal esta destinado para que los estudiantes muestren sus logros dentro de Osu!

-Es de gran interés para nosotros los profesores conocer los avances de nuestros estudiantes, por favor utilizar este canal con regularidad

Como utilizar el bot

1. escribir ">osuset user" seguido del username dentro del juego. Ejemplo ">osuset user Umida"(editado)
2. escribir ">recent" para mostrar la información de la play más reciente.

Sensei24/07/2018

Información extra

- El bot ya esta configurado para registrar cambios en sus top 20 mejores plays
- el paso 1 solo debe realizarse una vez, luego de eso solo es necesario escribir ">recent"

SHINY!24/07/2018

>osuset goodaim

OWOBOT24/07/2018

>osuset

Define user settings

Commands:

default	Set your default gamemode. mode: 0 = std, 1 = taiko, 2 = ctb, 3 ...
skin	Link your skin.
user	Sets user information given an osu! username

Type >osuset command for more info on a command.

You can also type >osuset category for more info on a category.

Umida24/07/2018

>osuset _Umida

OWOBOT24/07/2018

>osuset

Define user settings

Commands:

default	Set your default gamemode. mode: 0 = std, 1 = taiko, 2 = ctb, 3 ...
---------	---

```
skin      Link your skin.
user      Sets user information given an osu! username
```

Type >osuset command for more info on a command.
 You can also type >osuset category for more info on a category.
 >osuset

Define user settings

Commands:

```
default   Set your default gamemode. mode: 0 = std, 1 = taiko, 2 = ctb, 3 ...
skin      Link your skin.
user      Sets user information given an osu! username
```

Type >osuset command for more info on a command.
 You can also type >osuset category for more info on a category.

Uri24/07/2018

>osuset YuriixD

SHINY!24/07/2018

>recent

owoBOT24/07/2018

It doesn't seem that you have an account linked. Do >osuset user [username].

SHINY!24/07/2018

>osuset user goodaim

owoBOT24/07/2018

@SHINY!, your account has been linked to osu! username goodaim

SHINY!24/07/2018

>recent

owoBOT24/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Make a Move \(Speed Up Ver.\) \[Expert\] +No Mod \[5.0★\]](#)

F

▸ No PP (118.34PP for 95.05% FC) ▸ 94.82% ▸ 426342 ▸ x144/246 ▸ [137/10/0/1] ▸

Map Completion: 84.21%

@Umida, your account has been linked to osu! username _Umida

@Uri, your account has been linked to osu! username YuriixD

25 de julio de 2018

Vendetto25/07/2018

>recent

owoBOT25/07/2018

It doesn't seem that you have an account linked. Do >osuset user [username].

Vendetto25/07/2018

>osuset user lolwuttt

owoBOT25/07/2018

@Vendetto, your account has been linked to osu! username lolwuttt

Vendetto25/07/2018

>recent

owoBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[Anime o Katare! ~Animegatari Doukougai no Thema~ \[toybot's Insane\] +No Mod \[5.1★\]](#)

B

▸ ▸ **102.20PP** (120.89PP for 87.70% FC) ▸ 87.52% ▸ 4174390 ▸ x457/513 ▸
[309/64/3/2]

owoBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwutt:

[Brain Power \[NiNo's EXHAUST\] +No Mod \[5.12★\]](#)

F

▸ ▸ **No PP** (126.00PP for 82.45% FC) ▸ 81.43% ▸ 1183382 ▸ x173/856 ▸ [292/87/4/12]
▸ **Map Completion:** 76.91%

SHINY!25/07/2018

>recent

owoBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Colors Power ni Omakasero! \[Lasse's Extra\] +No Mod \[5.62★\]](#)

F

▸ ▸ **No PP** (177.40PP for 97.14% FC) ▸ 97.14% ▸ 196414 ▸ x110/612 ▸ [67/3/0/0] ▸ **Map
Completion:** 21.17%

SHINY!25/07/2018

>recent

owoBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Make a Move \(Speed Up Ver.\) \[Expert\] +HDHR \[5.29★\]](#)

F

▸ No PP (140.52PP for 87.88% FC) ▸ 86.36% ▸ 157779 ▸ x84/246 ▸ [72/12/0/4] ▸ Map
Completion: 50.00%

SHINY!25/07/2018

>recent

owoBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Make a Move \(Speed Up Ver.\) \[Expert\] +No Mod \[5.0★\]](#)

S

▸ 134.23PP (134.60PP for 97.70% FC) ▸ 97.7% ▸ 1030386 ▸ x245/246 ▸ [168/6/0/0]

SHINY!25/07/2018

>recent

owoBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[MIIRO \[Rakuen's Insane\] +No Mod \[4.77★\]](#)

F

▸ No PP (125.61PP for 98.87% FC) ▸ 98.31% ▸ 190280 ▸ x98/569 ▸ [58/0/0/1] ▸ Map

Completion: 18.05%

Umida25/07/2018

>recent

OWOBOT25/07/2018

Umida was not found or no recent plays in osu! Standard.

SHINY!25/07/2018

>recent

OWOBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[MIIRO \[Rakuen's Insane\] +No Mod \[4.77★\]](#)

F

▸ No PP (125.61PP for 98.87% FC) ▸ 98.31% ▸ 190280 ▸ x98/569 ▸ [58/0/0/1] ▸ Map

Completion: 18.05%

Vendetto25/07/2018

>recent

OWOBOT25/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[Tenshi ni Fureta yo! \(Asterisk DnB Remix\) \[Memories\] +No Mod \[5.25★\]](#)

F

▸ No PP (139.13PP for 90.08% FC) ▸ 88.82% ▸ 235780 ▸ x103/602 ▸ [68/5/3/3] ▸ Map
Completion: 21.44%

Uri25/07/2018
>recent

owoBOT25/07/2018
Most Recent osu! Standard Play for YuriixD:

[Miracle Hinacle \[Easy\] +No Mod \[1.42★\]](#)

F

▸ No PP (2.18PP for 88.60% FC) ▸ 88.6% ▸ 20416 ▸ x75/337 ▸ [16/2/1/0] ▸ Map
Completion: 17.47%

SHINY!25/07/2018

[screenshot283.jpg](#)

158.40 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot013.jpg](#)

207.14 KB

Umida25/07/2018

[screenshot001.jpg](#)

141.83 KB

Uri25/07/2018

[screenshot005.jpg](#)

223.03 KB

Umida25/07/2018

[screenshot002.jpg](#)

128.79 KB

Uri25/07/2018

[screenshot006.jpg](#)

212.82 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot014.jpg](#)

206.08 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot285.jpg](#)

118.42 KB

Umida25/07/2018

[screenshot003.jpg](#)

157.91 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot015.jpg](#)

230.23 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot286.jpg](#)

178.34 KB

Uri25/07/2018

[screenshot007.jpg](#)

241.45 KB

Umida25/07/2018

[screenshot004.jpg](#)

188.27 KB

Uri25/07/2018

[screenshot008.jpg](#)

277.46 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot016.jpg](#)

255.39 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot287.jpg](#)

220.78 KB

Umida25/07/2018

[screenshot005.jpg](#)

151.60 KB

Uri25/07/2018

[screenshot009.jpg](#)

239.41 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot017.jpg](#)

218.12 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot288.jpg](#)

169.87 KB

Umida25/07/2018

[screenshot006.jpg](#)

147.17 KB

Uri25/07/2018

[screenshot010.jpg](#)

230.45 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot018.jpg](#)

214.06 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot290.jpg](#)

177.25 KB

[screenshot291.jpg](#)

196.42 KB

Umida25/07/2018

[screenshot007.jpg](#)

169.18 KB

Uri25/07/2018

[screenshot011.jpg](#)

250.01 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot019.jpg](#)

237.95 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot292.jpg](#)

223.06 KB

Uri25/07/2018

[screenshot012.jpg](#)

259.63 KB

Umida25/07/2018

[screenshot008.jpg](#)

185.49 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot020.jpg](#)

255.82 KB

Umida25/07/2018

[screenshot009.jpg](#)

162.51 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot293.jpg](#)

185.29 KB

Uri25/07/2018

[screenshot013.jpg](#)

234.96 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot021.jpg](#)

234.85 KB

Umida25/07/2018

[screenshot010.jpg](#)

113.87 KB

Uri25/07/2018

[screenshot014.jpg](#)

194.72 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot294.jpg](#)

117.45 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot022.jpg](#)

187.14 KB

Uri25/07/2018

[screenshot015.jpg](#)

222.18 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot295.jpg](#)

160.44 KB

Umida25/07/2018

[screenshot011.jpg](#)

142.80 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot024.jpg](#)

209.18 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot296.jpg](#)

145.77 KB

Umida25/07/2018

[screenshot012.jpg](#)

136.03 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot025.jpg](#)

210.24 KB

Uri25/07/2018

[screenshot017.jpg](#)

208.53 KB

Umida25/07/2018

[screenshot013.jpg](#)

128.60 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot297.jpg](#)

141.73 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot026.jpg](#)

196.56 KB

Uri25/07/2018

[screenshot018.jpg](#)

207.07 KB

[screenshot019.jpg](#)

238.43 KB

Umida25/07/2018

[screenshot014.jpg](#)

156.33 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot298.jpg](#)

178.55 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot027.jpg](#)

233.11 KB

Umida25/07/2018

[screenshot015.jpg](#)

137.13 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot028.jpg](#)

202.22 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot299.jpg](#)

149.60 KB

Uri25/07/2018

[screenshot021.jpg](#)

196.26 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot030.jpg](#)

209.58 KB

Umida25/07/2018

[screenshot016.jpg](#)

135.94 KB

Uri25/07/2018

[screenshot022.jpg](#)

197.09 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot301.jpg](#)

140.53 KB

Umida25/07/2018

[screenshot017.jpg](#)

136.36 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot031.jpg](#)

207.61 KB

Uri25/07/2018

[screenshot024.jpg](#)

218.78 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot303.jpg](#)

152.31 KB

Umida25/07/2018

[screenshot018.jpg](#)

139.68 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot033.jpg](#)

220.96 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot304.jpg](#)

169.25 KB

Uri25/07/2018

[screenshot025.jpg](#)

223.35 KB

Umida25/07/2018

[screenshot019.jpg](#)

105.78 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot306.jpg](#)

124.37 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot034.jpg](#)

189.33 KB

Uri25/07/2018

[screenshot026.jpg](#)

185.10 KB

Umida25/07/2018

[screenshot020.jpg](#)

114.34 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot307.jpg](#)

134.52 KB

Uri25/07/2018

[screenshot027.jpg](#)

200.78 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot035.jpg](#)

191.54 KB

Umida25/07/2018

[screenshot021.jpg](#)

123.35 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot036.jpg](#)

195.73 KB

Uri25/07/2018

[screenshot028.jpg](#)

202.34 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot309.jpg](#)

148.75 KB

Umida25/07/2018

[screenshot022.jpg](#)

142.09 KB

Uri25/07/2018

[screenshot029.jpg](#)

219.79 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot038.jpg](#)

209.14 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot310.jpg](#)

175.29 KB

Uri25/07/2018

[screenshot030.jpg](#)

190.69 KB

Umida25/07/2018

[screenshot023.jpg](#)

112.53 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot311.jpg](#)

135.23 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot040.jpg](#)

183.87 KB

Uri25/07/2018

[screenshot031.jpg](#)

207.33 KB

SHINY!25/07/2018

[screenshot312.jpg](#)

158.02 KB

Vendetto25/07/2018

[screenshot041.jpg](#)

199.38 KB

Umida25/07/2018

[screenshot024.jpg](#)

135.67 KB

26 de julio de 2018

Umida26/07/2018

>recent

OWOBOT26/07/2018

_Umida was not found or no recent plays in osu! Standard.

SHINY!26/07/2018

>recent

OWOBOT26/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[WATER BLUE NEW WORLD \[Head for the Future!\] +No Mod \[5.63★\]](#)

F

▸ No PP (210.99PP for 95.92% FC) ▸ 95.24% ▸ 198160 ▸ x95/1928 ▸ [92/4/0/2] ▸ Map

Completion: 8.36%

Uri26/07/2018

>recent

owoBOT26/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for YuriixD:

[Natsukoi Hanabi \[Mk's Hard\] +No Mod \[3.33★\]](#)

F

▸ No PP (34.67PP for 94.91% FC) ▸ 94.91% ▸ 211936 ▸ x117/397 ▸ [67/3/2/0] ▸ Map

Completion: 29.03%

Vendetto26/07/2018

>recent

owoBOT26/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[Can't Defeat Airman \[Holy Shit! It's Airman!!\] +No Mod \[7.03★\]](#)

F

▸ No PP (283.95PP for 70.54% FC) ▸ 66.52% ▸ 107066 ▸ x35/1025 ▸ [130/47/20/27]

▸ Map Completion: 24.62%

Umida26/07/2018

[screenshot026.jpg](#)

127.63 KB

Uri26/07/2018

[screenshot035.jpg](#)

206.76 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot042.jpg](#)

164.02 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot313.jpg](#)

188.21 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot045.jpg](#)

146.51 KB

Umida26/07/2018

[screenshot027.jpg](#)

119.49 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot315.jpg](#)

169.01 KB

Uri26/07/2018

[screenshot037.jpg](#)

201.47 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot316.jpg](#)

194.64 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot047.jpg](#)

175.58 KB

Umida26/07/2018

[screenshot028.jpg](#)

135.41 KB

Uri26/07/2018

[screenshot038.jpg](#)

216.73 KB

Umida26/07/2018

[screenshot029.jpg](#)

107.56 KB

Uri26/07/2018

[screenshot039.jpg](#)

181.93 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot317.jpg](#)

156.82 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot048.jpg](#)

142.88 KB

Umida26/07/2018

[screenshot030.jpg](#)

163.45 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot318.jpg](#)

210.73 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot049.jpg](#)

198.39 KB

Umida26/07/2018

[screenshot031.jpg](#)

127.13 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot319.jpg](#)

176.89 KB

Uri26/07/2018

[screenshot042.jpg](#)

201.96 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot050.jpg](#)

158.98 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot320.jpg](#)

231.11 KB

Umida26/07/2018

[screenshot032.jpg](#)

141.52 KB

Uri26/07/2018

[screenshot044.jpg](#)

226.64 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot051.jpg](#)

218.30 KB

Vendetto26/07/2018

[screenshot052.jpg](#)

213.00 KB

Umida26/07/2018

[screenshot033.jpg](#)

168.49 KB

Uri26/07/2018

[screenshot045.jpg](#)

271.16 KB

SHINY!26/07/2018

[screenshot321.jpg](#)

237.77 KB

Uri26/07/2018

[screenshot046.jpg](#)

254.77 KB

SHINY!26/07/2018

>recent

owoBOT26/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[shounen ripples \[AR9.5\] +No Mod \[8.11★\]](#)

F

▸ No PP (583.77PP for 87.04% FC) ▸ 84.52% ▸ 776328 ▸ x111/1921 ▸ [555/78/3/52]

▸ Map Completion: 40.59%

Tatabeltran_26/07/2018

SHINY!26/07/2018

>recent

owoBOT26/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Girl meets Love \[Expert\] +No Mod \[5.11★\]](#)

F

▸ No PP (153.07PP for 97.28% FC) ▸ 97.28% ▸ 3275980 ▸ x421/613 ▸ [306/13/0/0] ▸

Map Completion: 71.12%

27 de julio de 2018

Tatabeltran_27/07/2018

Hola a todos ingresen al canal

28 de julio de 2018

owoBOT28/07/2018

[New #12 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Phantasy \[Collab Insane\]](#)

B

▸ 4.25★ ▸ 1:38 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ 87.38% ▸ 37.67 (+3.67)pp ▸ 1240798 ▸
x238/462 ▸ [246/49/4/2] ▸ #308489 → #307419 (MX#3238 → #3221)

[New #18 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Wu Xuan Lan \[Light Insane\]](#)

A

▸ 3.73★ ▸ 1:33 ▸ 167.912bpm ▸ +No Mod ▸ 89.79% ▸ 34.05 (+1.52)pp ▸ 2088448 ▸
x354/486 ▸ [262/37/8/0] ▸ #307419 → #306932 (MX#3221 → #3216)

29 de julio de 2018

SHINY!29/07/2018

>recent

owoBOT29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[osu!memories \[Kuron and guys' TATOE\] +No Mod \[7.83★\]](#)

F

▸ No PP (571.70PP for 80.84% FC) ▸ 78.47% ▸ 1924664 ▸ x105/3177 ▸
[1282/336/40/127] ▸ Map Completion: 84.88%

[New #4 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Wu Xuan Lan \[Light Insane\]](#)

S

▸ 3.73★ ▸ 1:33 ▸ 167.912bpm ▸ +No Mod ▸ 96.31% ▸ 49.80 (+10.92)pp ▸ 3548976 ▸
x486/486 ▸ [290/17/0/0] ▸ #306137 → #302846 (MX#3204 → #3152)

Vendetto29/07/2018

>recent

owoBOT29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[KAEDE \[Koiyuki's EX\] +No Mod \[4.99★\]](#)

B

▸ 35.91PP (112.90PP for 90.71% FC) ▸ 90.0% ▸ 2485960 ▸ x324/895 ▸ [444/57/3/11]

Vendetto29/07/2018

>recent

owoBOT29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[Sakurane \[My Pride\] +No Mod \[5.01★\]](#)

S

▸ 123.35PP (124.16PP for 94.84% FC) ▸ 94.84% ▸ 3639174 ▸ x466/470 ▸
[310/26/0/0]

[New #11 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Sakurane [My Pride]**

S

▸ **5.01★** ▸ 1:28 ▸ 180bpm ▸ +No Mod ▸ **94.84%** ▸ **123.35 (+4.13)pp** ▸ 3639174 ▸
x466/470 ▸ [310/26/0/0] ▸ #86635 → #86374 (CL#1298 → #1294)

owoBOT 29/07/2018

[New #8 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Kisetsu wa Tsugitsugi Shindeiku -Tokyo Ghou! Root A Edit- [HB's Expert]**

S

▸ **5.0★** ▸ 1:29 ▸ 181bpm ▸ +No Mod ▸ **96.46%** ▸ **127.49 (+11.66)pp** ▸ 6377230 ▸
x545/552 ▸ [374/21/0/0] ▸ #86374 → #85681 (CL#1294 → #1283)

owoBOT 29/07/2018

[New #11 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Acchu~ma Seishun! [Insane]**

A

▸ **5.02★** ▸ 1:29 ▸ 184bpm ▸ +No Mod ▸ **97.49%** ▸ **125.68 (+9.86)pp** ▸ 4856180 ▸
x475/485 ▸ [333/10/0/2] ▸ #85668 → #85102 (CL#1283 → #1276)

owoBOT 29/07/2018

[New #18 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Natsukoi Hanabi \[Mk's Hard\]](#) ▸ #315

S

▸ 3.33★ ▸ 1:35 ▸ 158bpm ▸ +No Mod ▸ 95.73% ▸ 35.63 pp ▸ 2399460 ▸ x397/397 ▸
[234/16/0/0] ▸ #301825 → #301825 (MX#3138 → #3138)

owoBOT 29/07/2018

[New #7 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Phantasy \[Hard\]](#) ▸ #772

A

▸ 3.7★ ▸ 1:35 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ 88.80% ▸ 44.52 (+7.26)pp ▸ 2873012 ▸
x433/433 ▸ [264/52/1/0] ▸ #301503 → #299258 (MX#3135 → #3105)

SHINY! 29/07/2018

>recent

owoBOT 29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Shinsaku no Shiawase wa Kochira! \[Son's Insane\] +No Mod \[4.7★\]](#)

F

▸ No PP (94.26PP for 93.80% FC) ▸ 93.02% ▸ 87214 ▸ x74/632 ▸ [39/3/0/1] ▸ Map
Completion: 13.08%

SHINY! 29/07/2018

>recent

owoBOT 29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Shinsaku no Shiawase wa Kochira! \[Dan Dan\] +No Mod \[5.6★\]](#)

F

▸ No PP (180.42PP for 97.05% FC) ▸ 96.36% ▸ 7597190 ▸ x602/728 ▸ [411/10/0/9] ▸

Map Completion: 82.67%

SHINY! 29/07/2018

>recent

owoBOT 29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[FAKE LOVE \[Insane\] +No Mod \[4.82★\]](#)

F

▸ No PP (113.17PP for 93.94% FC) ▸ 93.94% ▸ 22700 ▸ x34/1127 ▸ [20/2/0/0] ▸ Map

Completion: 3.21%

SHINY! 29/07/2018

>recent

owoBOT 29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Uta \[Himeji\] +No Mod \[7.2★\]](#)

F

▸ No PP (456.85PP for 81.55% FC) ▸ 78.62% ▸ 316510 ▸ x120/3470 ▸ [115/30/0/14]

▸ Map Completion: 5.75%

SHINY!29/07/2018

>recent

owoBOT29/07/2018

This command is on cooldown. Try again in 0.03s

SHINY!29/07/2018

>recent

owoBOT29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[HONESTY \[DISHONEST\] +No Mod \[7.11★\]](#)

F

▸ No PP (430.09PP for 76.69% FC) ▸ 75.31% ▸ 5154610 ▸ x324/2724 ▸

[1110/484/31/70]

SHINY!29/07/2018

>recent

owoBOT29/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Blue Zenith \[FOUR DIMENSIONS\] +No Mod \[6.78★\]](#)

F

▸ No PP (372.54PP for 75.04% FC) ▸ 73.84% ▸ 2243500 ▸ x165/2402 ▸
[584/255/44/33] ▸ **Map Completion: 53.64%**

30 de julio de 2018

Vendetto30/07/2018

>recent

owoBOT30/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwutt:[CHEER UP \(Inst.\) \[EHHH?\] +No Mod \[5.94★\]](#)

F

▸ No PP (194.69PP for 87.58% FC) ▸ 85.73% ▸ 410730 ▸ x79/1121 ▸ [176/27/1/12] ▸
Map Completion: 24.55%

owoBOT30/07/2018

[New #13 for YuriixD in osu! Standard](#)▸ [Wu Xuan Lan \[Insane\]](#)

C

▸ 4.73★ ▸ 1:33 ▸ 167.912bpm ▸ +No Mod ▸ 84.21% ▸ 39.60 (+5.53)pp ▸ 1274360 ▸
x223/502 ▸ [281/61/11/7] ▸ #299205 → #299206 (MX#3112 → #3087)

31 de julio de 2018

owoBOT 31/07/2018

[New #5 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Puzzle [Conspiracy]**

A

▸ 4.93★ ▸ 1:28 ▸ 166bpm ▸ +No Mod ▸ 98.74% ▸ 133.43 (+14.62)pp ▸ 4954600 ▸
x469/473 ▸ [337/5/0/1] ▸ #85007 → #84160 (CL#1278 → #1259)

owoBOT 31/07/2018

[New #15 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Bombs away [Sotarks' Detonation]**

B

▸ 5.43★ ▸ 1:43 ▸ 160bpm ▸ +No Mod ▸ 92.72% ▸ 122.87 (+1.68)pp ▸ 2558990 ▸
x329/346 ▸ [234/24/0/3] ▸ #84160 → #84081 (CL#1259 → #1255)

[New #3 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Bombs away [Sotarks' Detonation]**

A

▸ 5.43★ ▸ 1:43 ▸ 160bpm ▸ +No Mod ▸ 96.93% ▸ 146.67 (+17.90)pp ▸ 2628470 ▸
x329/346 ▸ [250/9/0/2] ▸ #84081 → #83068 (CL#1255 → #1241)

owoBOT 31/07/2018

[New #6 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **kibo refrain [Expert]**

A

▸ **5.43★** ▸ 0:31 ▸ 172bpm ▸ +No Mod ▸ **89.85%** ▸ **134.01 (+14.20)pp** ▸ 797290 ▸
x190/191 ▸ [128/23/0/0] ▸ #83068 → #82265 (CL#1241 → #1233)

owoBOT 31/07/2018

[New #19 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **Meaning [Tears]**

S

▸ **4.94★** ▸ 1:03 ▸ 190bpm ▸ +No Mod ▸ **96.81%** ▸ **121.43 (+5.99)pp** ▸ 2090498 ▸
x347/349 ▸ [239/12/0/0] ▸ #82166 → #81852 (CL#1232 → #1225)

owoBOT 31/07/2018

[New #17 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **The Journey (feat. Veela) [Freedom]**

S

▸ **5.01★** ▸ 1:35 ▸ 172bpm ▸ +No Mod ▸ **95.73%** ▸ **123.35 (+2.03)pp** ▸ 3980760 ▸
x411/414 ▸ [296/19/1/0] ▸ #81620 → #81525 (CL#1221 → #1219)

owoBOT 31/07/2018

[New #9 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ [chAngE \[Seni's InsAnE\]](#)

A

▸ 5.2★ ▸ 1:29 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 96.57% ▸ 130.12 (-0.21)pp ▸ 3564120 ▸
x465/468 ▸ [305/15/0/1] ▸ #81390 → #81407 (CL#1217 → #1217)

[New #5 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ [chAngE \[Seni's InsAnE\]](#)

S

▸ 5.2★ ▸ 1:29 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 97.51% ▸ 140.94 (+8.06)pp ▸ 3630172 ▸
x467/468 ▸ [309/12/0/0] ▸ #81407 → #80999 (CL#1217 → #1211)

SHINY!31/07/2018

>recent

owoBOT31/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Stay Alive \[Be Alive\] +HDDT \[5.02★\]](#)

S

▸ ▸ 152.06PP (152.79PP for 98.07% FC) ▸ 98.07% ▸ 2840656 ▸ x411/414 ▸ [235/7/0/0]

[New #17 for goodaim in osu! Standard](#)

▸ [Stay Alive \[Be Alive\]](#)

S

▸ 3.64(5.02)★ ▸ 1:29(0:59) ▸ 70(105.0)bpm ▸ +HDDT ▸ 98.07% ▸ 148.67 (+9.56)pp ▸ 2840656 ▸ x411/414 ▸ [235/7/0/0] ▸ #56133 → #56002 (CO#141 → #143)

SHINY!31/07/2018

>recent

owoBOT31/07/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Guilty All The Same \(feat. Rakim\) \[Shame\] +No Mod \[7.37★\]](#)

F

▸ No PP (413.43PP for 84.38% FC) ▸ 82.55% ▸ 1467320 ▸ x109/2129 ▸ [700/147/13/50] ▸ **Map Completion:** 57.48%

1 de agosto de 2018

owoBOT01/08/2018

[New #1 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Gomen ne, Iiko ja Irarenai. \(Anime ver.\) \[Insane\]](#)

B

▸ 4.24★ ▸ 1:29 ▸ 155bpm ▸ +No Mod ▸ 89.56% ▸ 56.50 (-3.76)pp ▸ 2965950 ▸ x390/416 ▸ [255/40/2/3] ▸ #297618 → #298777 (MX#3089 → #3100)

3 de agosto de 2018

owoBOT03/08/2018

[New #19 for lolwuttt in osu! Standard](#)▸ [Tenshi ni Fureta yo! \(Asterisk DnB Remix\) \[Heaven\]](#)

A

▸ 5.0★ ▸ 1:40 ▸ 175bpm ▸ +No Mod ▸ 94.67% ▸ 122.13 (+3.71)pp ▸ 6369100 ▸
x547/559 ▸ [372/28/1/2] ▸ #80574 → #80489 (CL#1207 → #1206)

Vendetto03/08/2018

>recent

owoBOT03/08/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[monochrome\(Asterisk Makina Remix\) \[Scythe\] +No Mod \[5.15★\]](#)

C

▸ 13.96PP (153.39PP for 84.84% FC) ▸ 84.12% ▸ 6252704 ▸ x393/2238 ▸
[1186/271/34/33]

owoBOT03/08/2018

[New #20 for YuriixD in osu! Standard](#)▸ [Connect \(TV Size\) \[Hard\]](#)

A

▸ 3.48★ ▸ 1:29 ▸ 175bpm ▸ +No Mod ▸ 92.29% ▸ 35.69 (+1.08)pp ▸ 1808480 ▸
x351/369 ▸ [201/25/1/0] ▸ #299032 → #299071 (MX#3108 → #3107)

5 de agosto de 2018

owoBOT 05/08/2018

[New #12 for goodaim in osu! Standard](#)

▸ **chAngE [Seni's InsAnE]**

S

▸ 5.2★ ▸ 1:29 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ 98.75% ▸ 155.19 (+12.40)pp ▸ 3709326 ▸
x468/468 ▸ [315/6/0/0] ▸ #56002 → #55861 (CO#143 → #145)

owoBOT 05/08/2018

[New #15 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ **Here [TV-EDIT] [Slay Vega]**

C

▸ 4.48★ ▸ 1:28 ▸ 76bpm ▸ +No Mod ▸ 83.73% ▸ 37.76 (+4.16)pp ▸ 1010720 ▸
x247/444 ▸ [193/44/5/7] ▸ #299786 → #298668 (MX#3119 → #3106)

owoBOT 05/08/2018

[New #1 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ **Despacito ft. Daddy Yankee [Insane]**

S

▸ 4.07★ ▸ 3:47 ▸ 89bpm ▸ +No Mod ▸ 96.36% ▸ 71.00 (+17.31)pp ▸ 15231012 ▸
x1013/1015 ▸ [589/34/0/0] ▸ #298668 → #293668 (MX#3106 → #3033)

[New #2 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Gomen ne, liko ja Irarenai. \(Anime ver.\) \[Insane\]](#)

B

▸ 4.24★ ▸ 1:29 ▸ 155bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 89.33% ▸ 55.05 (-1.38)pp ▸ 2971810 ▸
x393/416 ▸ [254/42/0/4] ▸ #293668 → #294062 (MX#3033 → #3037)

[Vendetto](#)05/08/2018

>recent

[owoBOT](#)05/08/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwutt:

[Daidai Genome \[DavidEd's Hard\] +DT \[4.26★\]](#)

S

▸ ▸ 73.43PP (74.23PP for 94.90% FC) ▸ 94.9% ▸ 6749750 ▸ x616/625 ▸ [386/32/0/0]

[owoBOT](#)05/08/2018

[New #12 for goodaim in osu! Standard](#)

▸ [kibo refrain \[Expert\]](#)

S

▸ 5.43★ ▸ 0:31 ▸ 172bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 97.35% ▸ 161.38 (+15.31)pp ▸ 887280 ▸
x191/191 ▸ [145/6/0/0] ▸ #55861 → #55323 (CO#145 → #144)

9 de agosto de 2018

[owoBOT](#)09/08/2018

[New #11 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Wa-cycle- \(TV Size\) \[Lucid\]](#) ▸ #922

B

▸ **4.25★** ▸ 1:28 ▸ 76bpm ▸ +No Mod ▸ **91.96%** ▸ **40.58 (+5.35)pp** ▸ 1011780 ▸
x195/318 ▸ [201/18/5/2] ▸ #294353 → #292835 (MX#3049 → #3029)

11 de agosto de 2018

owoBOT 11/08/2018

[New #5 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Here \[TV-EDIT\] \[Slay Vega\]](#)

B

▸ **4.48★** ▸ 1:28 ▸ 76bpm ▸ +No Mod ▸ **86.28%** ▸ **46.71 (+5.84)pp** ▸ 1335950 ▸
x272/444 ▸ [200/43/3/3] ▸ #292747 → #291991 (MX#3028 → #3020)

owoBOT 11/08/2018

[New #7 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ [Kimi no Shiranai Monogatari -TV Edit- \[Your story\]](#)

S

▸ **4.96★** ▸ 1:26 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ **97.30%** ▸ **135.18 (+10.33)pp** ▸ 4756270 ▸
x446/447 ▸ [332/14/0/0] ▸ #80837 → #80612 (CL#1210 → #1206)

owoBOT 11/08/2018

[New #5 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Phantasy \[Hard\]](#) ▸ #787

A

▸ 3.7★ ▸ 1:35 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 92.01% ▸ 46.71 (+1.64)pp ▸ 2902654 ▸
x433/433 ▸ [279/38/0/0] ▸ #292012 → #291568 (MX#3019 → #3016)

12 de agosto de 2018

[SHINY!](#)12/08/2018

>recent

[owoBOT](#)12/08/2018

Most Recent osu! Standard Play for goodaim:

[Hoshizora no Ima \[S.S\] +No Mod \[5.34★\]](#)

A

▸ ▸ 150.21PP (173.28PP for 99.83% FC) ▸ 99.75% ▸ 3920676 ▸ x449/535 ▸ [397/0/0/1]

13 de agosto de 2018

[owoBOT](#)13/08/2018

[New #2 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ [chAngE \[Seni's InsAnE\]](#)

S

▸ 5.2★ ▸ 1:29 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 98.75% ▸ 154.98 (+12.49)pp ▸ 3680508 ▸
x467/468 ▸ [315/6/0/0] ▸ #80612 → #80200 (CL#1206 → #1202)

14 de agosto de 2018

Vendetto14/08/2018

>recent

owoBOT14/08/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwutt:

[Monochrome Butterfly \[Mysterious\] +No Mod \[6.37★\]](#)

F

▸ ▸ No PP (208.98PP for 71.43% FC) ▸ 66.67% ▸ 20932 ▸ x21/915 ▸ [28/14/0/7] ▸ Map

Completion: 5.25%

19 de agosto de 2018

Vendetto19/08/2018

>recent

owoBOT19/08/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwutt:

[K.O.K.O.R.O \[117's Insane\] +No Mod \[4.61★\]](#)

S

▸ ▸ 114.04PP (114.57PP for 97.92% FC) ▸ 97.92% ▸ 2887594 ▸ x424/427 ▸ [279/9/0/0]

26 de agosto de 2018

owoBOT26/08/2018

[New #9 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ **BBoom BBoom [Hard]**

S

▸ **3.21★** ▸ 3:11 ▸ 126bpm ▸ +No Mod ▸ **98.54%** ▸ **44.36 (+6.79)pp** ▸ 7840818 ▸
x745/745 ▸ [446/10/0/0] ▸ #296561 → #295151 (MX#3082 → #3049)

1 de septiembre de 2018

owoBOT 01/09/2018

[New #2 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ **Gomen ne, liko ja Irarenai. (Anime ver.) [Insane]**

B

▸ **4.24★** ▸ 1:29 ▸ 155bpm ▸ +No Mod ▸ **92.94%** ▸ **59.34 (+9.76)pp** ▸ 3125660 ▸
x393/416 ▸ [270/26/1/3] ▸ #294831 → #292451 (MX#3057 → #3020)

[New #10 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ **Sofia (Speed Up Ver.) [Sin Tu Mirada Sigo]**

A

▸ **4.21★** ▸ 3:01 ▸ 146.79bpm ▸ +No Mod ▸ **93.57%** ▸ **44.11 pp** ▸ 5578646 ▸ x532/827 ▸
[522/47/2/4] ▸ #292451 → #292451 (MX#3020 → #3020)

[New #2 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ **Gomen ne, liko ja Irarenai. (Anime ver.) [Insane]**

B

▸ **4.24★** ▸ 1:29 ▸ 155bpm ▸ +No Mod ▸ **92.94%** ▸ **59.34 pp** ▸ 3125660 ▸ x393/416 ▸
[270/26/1/3] ▸ #292451 → #292451 (MX#3020 → #3020)

owoBOT 01/09/2018

[New #15 for Umida in osu! Standard](#)

▸ [Picotto! Papitto!! GARUPA*PICO!!! \(TV Size\) \[Yonaka's Hard\]](#)

B

▸ 3.61★ ▸ 0:30 ▸ 190bpm ▸ +No Mod ▸ 90.58% ▸ 18.23 pp ▸ 113094 ▸ x59/138 ▸
[81/7/0/4] ▸ #472811 → #472811 (CL#7856 → #7856)

2 de septiembre de 2018

owoBOT 02/09/2018

[New #2 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Hallelujah*Essaim \[Akitoshi's Light Insane\]](#)

A

▸ 4.23★ ▸ 1:29 ▸ 200bpm ▸ +No Mod ▸ 96.14% ▸ 63.11 (+10.52)pp ▸ 2492384 ▸
x410/476 ▸ [273/14/1/1] ▸ #292215 → #289568 (MX#3016 → #2970)

3 de septiembre de 2018

owoBOT 03/09/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[CHEER UP \[SHASHASHA\] +No Mod \[5.28★\]](#)

A

▸ 130.78PP (162.86PP for 97.01% FC) ▸ 96.88% ▸ 13091530 ▸ x853/1033 ▸
[725/31/0/3]

[New #11 for lolwuttt in osu! Standard](#)

▸ **CHEER UP [SHASHASHA]**

A

▸ 5.28★ ▸ 3:23 ▸ 173bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 96.88% ▸ 130.78 (+9.30)pp ▸ 13091530 ▸
x853/1033 ▸ [725/31/0/3] ▸ #81505 → #81139 (CL#1223 → #1217)

8 de septiembre de 2018

owoBOT 08/09/2018

[New #6 for goodaim in osu! Standard](#)

▸ **chAngE [Seni's InsAnE]**

S

▸ 5.2★ ▸ 1:29 ▸ 165bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 99.79% ▸ 173.63 (+12.83)pp ▸ 3735394 ▸
x468/468 ▸ [320/1/0/0] ▸ #55469 → #56992 (CO#148 → #153)

9 de septiembre de 2018

owoBOT 09/09/2018

[New #11 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Ninja Re Bang Bang [Insane]**

C

▸ 3.39★ ▸ 2:17 ▸ 130bpm ▸ +HD ▸ ▸ 84.24% ▸ 23.84 (+5.34)pp ▸ 2265931 ▸ x361/585 ▸
[302/67/15/4] ▸ #476384 → #472590 (CL#7900 → #7810)

owoBOT 09/09/2018

[New #13 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Sugar Song to Bitter Step [Hard]**

S

▸ **2.91★** ▸ 1:26 ▸ 132bpm ▸ +No Mod ▸ **96.01%** ▸ **23.37 (+5.05)pp** ▸ 2075762 ▸
x371/374 ▸ [224/13/1/0] ▸ #472338 → #468854 (CL#7803 → #7744)

[New #15 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Relic Song [Nemis]**

B

▸ **3.14★** ▸ 0:38 ▸ 152bpm ▸ +No Mod ▸ **92.97%** ▸ **22.78 (+4.29)pp** ▸ 305112 ▸
x128/158 ▸ [98/10/0/1] ▸ #468854 → #465783 (CL#7744 → #7684)

[New #1 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Picotto! Papitto!! GARUPA*PICO!!! (TV Size) [Yonaka's Hard]** ▸ #449

S

▸ **3.61★** ▸ 0:30 ▸ 190bpm ▸ +HD ▸ **94.20%** ▸ **47.51 (+27.38)pp** ▸ 313365 ▸ x138/138 ▸
[84/8/0/0] ▸ #465783 → #447880 (CL#7684 → #7332)

[New #17 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Puwa Puwa-O! [Hard]**

A

▸ **3.27★** ▸ 1:24 ▸ 165bpm ▸ +HD ▸ **93.09%** ▸ **22.19 pp** ▸ 1010603 ▸ x233/401 ▸
[211/20/1/2] ▸ #447880 → #447880 (CL#7332 → #7332)

[New #1 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Picotto! Papitto!! GARUPA*PICO!!! (TV Size) [Yonaka's Hard]** ▸ #449

S

▸ **3.61★** ▸ 0:30 ▸ 190bpm ▸ +HD ▸ **94.20%** ▸ **47.51 pp** ▸ 313365 ▸ x138/138 ▸
[84/8/0/0] ▸ #447880 → #447880 (CL#7332 → #7332)

owoBOT 09/09/2018

[New #17 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Kyouki Chinden (TV Size) [Hard]**

A

▸ **3.02★** ▸ 1:34 ▸ 280bpm ▸ +HD ▸ **94.22%** ▸ **22.44 (+3.78)pp** ▸ 2644064 ▸ x558/636 ▸
[201/16/0/2] ▸ #447880 → #445467 (CL#7332 → #7287)

[New #17 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Kyouki Chinden (TV Size) [Hard]**

A

▸ **3.02★** ▸ 1:34 ▸ 280bpm ▸ +HD ▸ **94.22%** ▸ **22.44 pp** ▸ 2644064 ▸ x558/636 ▸
[201/16/0/2] ▸ #445467 → #445467 (CL#7287 → #7287)

10 de septiembre de 2018

owoBOT 10/09/2018

[New #4 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **What's up, people?! (TV Size) [Hard]**

B

▸ **3.4★** ▸ 1:15 ▸ 161.05bpm ▸ +HD ▸ **91.74%** ▸ **32.75 (+10.45)pp** ▸ 1799870 ▸
x362/430 ▸ [202/27/0/1] ▸ #444662 → #438561 (CL#7270 → #7146)

owoBOT **10/09/2018**

[New #8 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Zurui yo Magnetic today [Setznely's Hard]**

A

▸ **3.59★** ▸ 4:13 ▸ 180bpm ▸ +No Mod ▸ **95.09%** ▸ **28.00 (+5.80)pp** ▸ 6385056 ▸
x626/1087 ▸ [592/44/0/2] ▸ #438287 → #438287 (CL#7143 → #7080)

[New #21 for Umida in osu! Standard](#)

▸ **Miracle Hinacle [Hard]** ▸ #358

A

▸ **2.96★** ▸ 2:03 ▸ 160bpm ▸ +HD ▸ **94.25%** ▸ **21.22 (+2.70)pp** ▸ 1775492 ▸ x387/499 ▸
[205/15/1/2] ▸ #438287 → #433197 (CL#7080 → #7045)

14 de septiembre de 2018

owoBOT **14/09/2018**

[New #10 for Umida in osu! Standard](#)

▸ [Asu no Yozora Shoukaihan \[Hard\]](#)

A

▸ 3.31★ ▸ 2:53 ▸ 185bpm ▸ +HD ▸ ▸ 95.39% ▸ 26.45 (+4.95)pp ▸ 5815310 ▸ x622/973 ▸
[432/28/2/1] ▸ #431851 → #431851 (CL#6994 → #6939)

16 de septiembre de 2018

[Vendetto](#)16/09/2018

>recent

owoBOT16/09/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[Highscore \[Extra\] +No Mod \[6.01★\]](#)

B

▸ ▸ 16.20PP (203.24PP for 86.57% FC) ▸ 85.27% ▸ 1601480 ▸ x186/1242 ▸
[676/131/5/33]

17 de septiembre de 2018

owoBOT17/09/2018

[New #12 for Umida in osu! Standard](#)

▸ [MY Mai*TONIGHT \[Akitoshi's Hard\]](#)

A

▸ 3.16★ ▸ 1:32 ▸ 74bpm ▸ +HD ▸ ▸ 93.93% ▸ 25.36 (+3.93)pp ▸ 1235913 ▸ x283/363 ▸
[188/16/1/1] ▸ #425790 → #423572 (CL#6877 → #6835)

owoBOT 17/09/2018

[New #6 for Umida in osu! Standard](#)

▸ [Hyadain no Kakakata Kataomoi-C \(TV Size\) \[Hard\]](#)

A

▸ 3.03★ ▸ 1:27 ▸ 180bpm ▸ +HD ▸ 95.29% ▸ 30.10 (+6.30)pp ▸ 1421323 ▸ x304/304 ▸
[178/11/2/0] ▸ #423572 → #420163 (CL#6835 → #6777)

owoBOT 17/09/2018

[New #21 for Umida in osu! Standard](#)

▸ [Won\(3\)Chu KissMe! \[TV Size\] \[Yuki's Hard\]](#)

B

▸ 3.34★ ▸ 1:29 ▸ 153bpm ▸ +HD ▸ 88.44% ▸ 22.80 (+1.89)pp ▸ 1317388 ▸ x283/473 ▸
[228/42/2/2] ▸ #420163 → #419142 (CL#6777 → #6757)

17 de octubre de 2018

Vendetto 17/10/2018

>recent

owoBOT 17/10/2018

Most Recent osu! Standard Play for lolwuttt:

[Make my story \(TV Size\) \[Plus Ultra\] +No Mod \[5.16★\]](#)

B

▸ 34.92PP (133.52PP for 89.84% FC) ▸ 88.91% ▸ 1077920 ▸ x205/690 ▸
[367/54/0/12]

19 de octubre de 2018

owoBOT 19/10/2018

[New #5 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Here \[TV-EDIT\] \[Insane\]](#)

S

▸ 3.81★ ▸ 1:28 ▸ 76bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 94.31% ▸ 48.01 (+5.52)pp ▸ 1716032 ▸
x358/363 ▸ [188/15/2/0] ▸ #300891 → #299414 (MX#3117 → #3102)

21 de octubre de 2018

owoBOT 21/10/2018

[New #12 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ [Give It Up \[Insane\]](#)

B

▸ 4.37★ ▸ 1:48 ▸ 87bpm ▸ +No Mod ▸ ▸ 93.01% ▸ 43.38 (+4.03)pp ▸ 1746680 ▸
x261/520 ▸ [268/27/1/2] ▸ #299416 → #299021 (MX#3102 → #3091)

30 de octubre de 2018

owoBOT 30/10/2018

[New #11 for YuriixD in osu! Standard](#)

▸ (can you) understand me? [zzz's hard?]



▸ 3.34★ ▸ 1:28 ▸ 185bpm ▸ +No Mod ▸ 98.35% ▸ 44.13 (+3.55)pp ▸ 2318392 ▸
x390/390 ▸ [237/6/0/0] ▸ #301047 → #300678 (MX#3120 → #3112)

Sensei24/07/2018

Este canal esta dedicado para recibir preguntas generales sobre el curso

-por favor aclarar dentro de la pregunta si esta dirigida a los profesores o algún miembro particular del grupo

-revisar el reglamento antes de preguntar

-Es muy importante para el éxito de este curso que todos sus miembros sepán lo que estan haciendo y se irá a hacer, por lo tanto es fundamental que se aclaren las dudas.

Sensei24/07/2018

Este canal esta dedicado a dar información extra a los estudiantes de parte de los profesores

-->para volver al inicio de cada canal de texto y ver la información especifica de cada uno de estos por favor hacer click en mensajes anclados.

[asdasdasdasdasdasasassdasdasdasdasdas.png](#)

1.82 KB

25 de julio de 2018

Sensei25/07/2018

--> La clase de hoy 25 de Julio a las 11:00 pm est (10:00 pm Colombia) va a estar enfocada a determinar el rango de de dificultad que los estudiantes pueden realizar en Osu!. Teniendo como base la descripción Oficial que pueden observar a continuación

[starrankingosu.png](#)

8.31 KB

Sensei25/07/2018

--->Lista de Canciones Easy <https://osu.ppy.sh/b/1209849> Delta Heavy - Ghost // Shadren's Easy <https://osu.ppy.sh/b/74696> ClariS - Irony (TV Size) // Easy Dan <https://osu.ppy.sh/b/913444> IOSYS - Miracle Hinacle // Easy <https://osu.ppy.sh/b/1077542> Panic! At The Disco - Hallelujah // Calm! <https://osu.ppy.sh/b/1289156> BTS - Boy In Luv // Easy(editado)

[Ghost - Delta Heavy · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » Delta Heavy - Ghost

[Irony \(TV Size\) - ClariS · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » ClariS - Irony (TV Size)

[Miracle Hinacle - IOSYS · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » IOSYS - Miracle Hinacle

[Hallelujah - Panic! At The Disco · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Panic! At The Disco - Hallelujah

[Boy In Luv - BTS · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » BTS - Boy In Luv

---> Lista de Canciones Normal <https://osu.ppy.sh/b/1522598> Raven-Symone, Anneliese van der Pol, Orlando Brown - That's So Raven! (Theme Song) // Normal <https://osu.ppy.sh/b/1360086> Owl City - Fireflies // Deep Sleep <https://osu.ppy.sh/b/1209162> Aqours - Seinaru Hino Inori // Normal <https://osu.ppy.sh/b/1402505> LeaF - Alice in Misanthrope -Ensei Alice- //Normal <https://osu.ppy.sh/b/1287590> KANA-BOON - Baton Road // -BOR'S NORMAL

[That's So Raven! \(Theme Song\) - Raven-Symone, Anneliese van der Po...](#)

osu! » beatmaps » Raven-Symone, Anneliese van der Pol, Orlando Brown - That's So Raven! (Theme Song)

[Fireflies - Owl City · info · beatmaps |...](#)

osu! » beatmaps » Owl City - Fireflies

[Seinaru Hino Inori - Aqours · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Aqours - Seinaru Hino Inori

[Alice in Misanthrope -Ensei Alice- - LeaF · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » LeaF - Alice in Misanthrope -Ensei Alice-

[Baton Road - KANA-BOON · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » KANA-BOON - Baton Road

---> Lista de Canciones Hard <https://osu.ppy.sh/b/1420549> ZUN - Manatsu no Yousei no Yume // Hard <https://osu.ppy.sh/b/1368134> Kevin Penkin - Underground River (opening version ft. Raj Ramayya) // Abyssopelagic <https://osu.ppy.sh/b/1387760> chano & 40mP - Natsukoi Hanabi //

MK's Hard <https://osu.ppy.sh/b/1425098> Yoko Takahashi - Zankoku na Tenshi no These <TV.Size Version> // Rizen's Hard <https://osu.ppy.sh/b/1433036> BTS - FOR YOU // For You

[Manatsu no Yousei no Yume - ZUN · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » ZUN - Manatsu no Yousei no Yume

[Underground River \(opening version ft. Raj Ramayya\) - Kevin Penkin...](#)

osu! » beatmaps » Kevin Penkin - Underground River (opening version ft. Raj Ramayya)

[Natsukoi Hanabi - chano & 40mP · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » chano & 40mP - Natsukoi Hanabi

[Zankoku na Tenshi no These <TV.Size Version> - Yoko Takahashi · i...](#)

osu! » beatmaps » Yoko Takahashi - Zankoku na Tenshi no These

[FOR YOU - BTS · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » BTS - FOR YOU

-->Lista de Canciones Insane <https://osu.ppy.sh/b/1437384> The Chainsmokers - Closer (feat. Halsey) // Expert <https://osu.ppy.sh/b/1467696> JUNNA - Here [TV-EDIT] // Slay Vega <https://osu.ppy.sh/b/1516343> Blend A - Bon Appetit S (TV Size ver) // Firi's Sadistic Another <https://osu.ppy.sh/b/1508535> kana - Hammer o Denpa Song ni Shitemita // Baka <https://osu.ppy.sh/b/1520611> Yuiko Ohara - Iwanai kedo ne. // Jouzu

[Closer \(feat. Halsey\) - The Chainsmokers · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » The Chainsmokers - Closer (feat. Halsey)

[Here \[TV-EDIT\] - JUNNA · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » JUNNA - Here [TV-EDIT]

[Bon Appetit S \(TV Size ver\) - Blend A · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Blend A - Bon Appetit S (TV Size ver)

[Hammer o Denpa Song ni Shitemita - kana · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » kana - Hammer o Denpa Song ni Shitemita

[Iwanai kedo ne. - Yuiko Ohara · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Yuiko Ohara - Iwanai kedo ne.

-->Lista de Canciones Expert <https://osu.ppy.sh/b/1532240> Aqours - WATER BLUE NEW WORLD // Head To The Future! <https://osu.ppy.sh/b/1530270> saradisk - 176 - ikazuchi_B // Ute! <https://osu.ppy.sh/b/1539040> Karen, Koharu Meu, Harukawa Akari - Jounetsu Utopia // Koi <https://osu.ppy.sh/b/1591251> Eir Aoi - RYUSEI -TV size ver.- // Ultra <https://osu.ppy.sh/b/1687908> XX:me - escape (TV Size) // Extra

[WATER BLUE NEW WORLD - Aqours · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Aqours - WATER BLUE NEW WORLD

[176 - ikazuchi_B - saradisk · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » saradisk - 176 - ikazuchi_B

[Jounetsu Utopia - Karen, Koharu Meu, Harukawa Akari · info · bea...](#)

osu! » beatmaps » Karen, Koharu Meu, Harukawa Akari - Jounetsu Utopia

[RYUSEI -TV size ver.- - Eir Aoi · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Eir Aoi - RYUSEI -TV size ver.-

[escape \(TV Size\) - XX:me · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » XX:me - escape (TV Size)

-->Lista de Canciones Expert+ <https://osu.ppy.sh/b/1605734> Eiyuu Unmei no Uta// Septuagina
<https://osu.ppy.sh/b/1569904> S0000 - Happppy song// happy birthday for me

[Eiyuu Unmei no Uta - EGOIST · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » EGOIST - Eiyuu Unmei no Uta

[Happppy song - S0000 · info · beatmaps |...](#)

osu! » beatmaps » S0000 - Happppy song

Tatabeltran_25/07/2018

Nombre de la sala : clase 1 Contraseña: horneaditos

26 de julio de 2018

Sensei26/07/2018

Resultados Clase 1

[Resultados_clase_1.png](#)

29.46 KB

Sensei26/07/2018

--> Lista de Canciones Sesión 26 Julio <https://osu.ppy.sh/b/63131?m=0> Nico Nico Douga -
 Masukudo Kajan// Hard <https://osu.ppy.sh/b/61000> NH22 - Corrosion// LoweH's Hard

<https://osu.ppy.sh/b/43758> Eiko Shimamiya - Higurashi no Naku Koro ni (TV size)// xxherox's
 Hard <https://osu.ppy.sh/b/28270> Armin Van Buuren feat. Jan Vayne - Serenity // Harder
<https://osu.ppy.sh/b/36742> FictionJunction YUUKA - Kioku no Mori// Hard
<https://osu.ppy.sh/b/54337> Sukima Switch - Golden Time Lover (TV Size)// KIA's Insane
<https://osu.ppy.sh/b/134757> Nanahira - Tobidase! Sweet Sweet Magic*// Hard
<https://osu.ppy.sh/b/53628> Alstroemeria Records - Against, Perfect Cherry Blossom.// Collab

[Masukudo Kajan - Nico Nico Douga · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Nico Nico Douga - Masukudo Kajan

[Corrosion - NH22 · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » NH22 - Corrosion

[Higurashi no Naku Koro ni \(TV size\) - Eiko Shimamiya · info · be...](#)

osu! » beatmaps » Eiko Shimamiya - Higurashi no Naku Koro ni (TV size)

[Serenity - Armin Van Buuren feat. Jan Vayne · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Armin Van Buuren feat. Jan Vayne - Serenity

[Kioku no Mori - FictionJunction YUUKA · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » FictionJunction YUUKA - Kioku no Mori

Tatabeltran 26/07/2018

Hola a todos! ingresen al canal please

Sensei 26/07/2018

Nombre de la Sala: Clase 2 Contraseña: honkers

2 de agosto de 2018

Sensei 02/08/2018

Resultados Clase 2

[Resultados clase 2.png](#)

23.40 KB

3 de agosto de 2018

Sensei03/08/2018

Resultados Clase 3

[Resultados clase 3.png](#)

18.54 KB

25 de agosto de 2018**Sensei25/08/2018****Problema Clase 1** Seleccione tres beatmaps y explique los movimientos que permiten lograr la mejor precisión(acc) posible(editado)**Sensei25/08/2018**

Escala de valoración por sesión. Autores base (Stevens; Cohen y Cohen; Saris y Stronkhorst, citados por Orlandini, 2010) 1. El estudiante no realizó la actividad 2. El estudiante realizó la actividad, pero no da respuesta al estímulo planteado. 3. El estudiante realizó la actividad, pero la respuesta no fue aceptada como válida al terminar la sesión. 4. El estudiante realizó la actividad y la respuesta fue aceptada como válida.

Tatabeltran_25/08/2018

Estos son los mapas que usaremos en la clase de mañana por favor descárguenlos

1.) Rise againts - Injection: <https://osu.ppy.sh/s/214092> 2.) Mutsuhiko Izumi - Tengoku to Jigoku: <https://osu.ppy.sh/s/183656> 3.) Yousei Teikoku - Hades: The Rise: <https://osu.ppy.sh/s/35719> 4.) marina - Towa yori Towa ni: <https://osu.ppy.sh/s/143370> 5.) Kitcaliber - HEY FUCKER: <https://osu.ppy.sh/s/192416>

[Injection - Rise Against · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Rise Against - Injection

[Tengoku to Jigoku - Mutsuhiko Izumi · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Mutsuhiko Izumi - Tengoku to Jigoku

[Hades: The rise - Yousei Teikoku · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Yousei Teikoku - Hades: The rise

[Towa yori Towa ni - marina · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » marina - Towa yori Towa ni

[HEY FUCKER - KITCALIBER · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » KITCALIBER - HEY FUCKER

26 de agosto de 2018

Sensei26/08/2018

Problema Clase 2 Explique como influye el movimiento al Jugar Jump maps(editado)

(Tenga en cuenta lo expresado en la clase anterior)

31 de agosto de 2018

Sensei31/08/2018

Problemas Clase 3 1. Elabore VARIAS explicaciones del movimiento realizado en una sección de un beatmap dificultad Hard; enfocando dicha explicación solamente a los Spinners. 2. Elabore VARIAS explicaciones del movimiento realizado en una sección de un beatmap dificultad Hard; enfocando dicha explicación a los hitcircles y sliders. 3. En Conjunto elabore VARIAS explicaciones del movimiento realizado en una sección de un beatmap dificultad Hard; la explicación debe incluir a todos los hitobjects dentro de la sección del beatmap elegido(editado)

Sensei31/08/2018

Parámetros base de canciones en dificultad *Hard*(editado)

[dif.png](#)

3.95 KB

[starrankingosu.png](#)

8.31 KB

1 de septiembre de 2018

Sensei01/09/2018

Problema Clase 4 Diseñe su propio beatmap y explique el funcionamiento de los hitobject y como tuvo en cuenta el movimiento para el diseño(editado)

2 de septiembre de 2018

Tatabeltran_02/09/2018

<https://www.youtube.com/watch?v=0kwCOHv568o>

[YouTube](#)

[THE KILLER 24](#)

[\[Música Amigos Y Fiesta\] PARTE 1/ *MIS PRIMEROS SUBS*](#)

SHINY!02/09/2018

<https://www.youtube.com/watch?v=5lrHzrg4qdQ>

[YouTube](#)

[Gotz](#)

[Ben Klock - Subzero](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZdAwiv4T22I>

[YouTube](#)

[Cercle](#)

[Carl Cox @ Château de Chambord for Cercle](#)

8 de septiembre de 2018

Sensei08/09/2018

Problema Clase 5 Al mantener un movimiento constante del cursor de hitobject a hitobject y completando en su totalidad las sliders bajo la modificación del beatmap desde el mod HD, ¿qué cambios en la percepción visual de la interfaz del juego y hitobjects, encuentra que el permiten adquirir destreza en la ejecución del beatmap?(editado)

Sensei08/09/2018

Listado de beatmaps para la clase de hoy:

<https://osu.ppy.sh/b/371930> yanaginagi - Mitsuba no Musubime (Insane)

<https://osu.ppy.sh/b/134447> Hatsune Miku - Hello / How are You (Insane)

<https://osu.ppy.sh/b/62963> Helblinde - Ritsuen!! (HappyMix)

[Mitsuba no Musubime - yanaginagi · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » yanaginagi - Mitsuba no Musubime

[Hello / How are You - Hatsune Miku · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Hatsune Miku - Hello / How are You

[Ritsuen!! - Helblinde · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Helblinde - Ritsuen!!

Sensei08/09/2018
Destreza = Reading

9 de septiembre de 2018

Sensei09/09/2018

Problema clase 6 Describa como el mod HD con la condicional de ejecución del movimiento fluido permite alcanzar precisión en el gesto en cualquier caso particular que presenta osu! (dominio fisiológico para adaptarse a una situación dada tambien entendida como reading en osu!.(editado)

Sensei09/09/2018

Lista de beatmaps clase de hoy <https://osu.ppy.sh/b/812489> YMCK - Omocha no Heitai no March (Rei24's Insane) <https://osu.ppy.sh/b/359082> SAKURATRICK - Won(3*)Chu KissMe! [TV Size] (Yuki's Hard) <https://osu.ppy.sh/b/243660> Imai Masaki - Kimi Rhythm (TV Size) (Insane) <https://osu.ppy.sh/b/980708> Komiya Mao - (can you) understand me? (zzz's Hard) <https://osu.ppy.sh/b/315614> Himeringo - Yotsuya-san ni Yoroshiku (Nyquill's Hard) <https://osu.ppy.sh/b/705329> KYARY PAMYU PAMYU - Ninja Re Bang Bang (Insane)

[Omocha no Heitai no March - YMCK · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » YMCK - Omocha no Heitai no March

[Won\(*3*\)Chu KissMe! \[TV Size\] - SAKURA*TRICK · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » SAKURA*TRICK - Won(*3*)Chu KissMe! [TV Size]

[Kimi Rhythm \(TV Size\) - Imai Masaki · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Imai Masaki - Kimi Rhythm (TV Size)

[\(can you\) understand me? - Komiya Mao · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Komiya Mao - (can you) understand me?

[Yotsuya-san ni Yoroshiku - Himeringo · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Himeringo - Yotsuya-san ni Yoroshiku

13 de septiembre de 2018

Sensei13/09/2018

Problema clase 7: ¿Qué transformaciones del movimiento son necesarias para jugar con el mod EZ con destreza (reading)?

Problema clase 8: Describa distintas opciones para superar la transformación visual que provee el mod FL en la interfaz a partir del movimiento(editado)

Sensei13/09/2018

Listado de Beatmaps clase 7 <https://osu.ppy.sh/b/159169> Coorie - Usotsuki (TV Size) (Hard)
<https://osu.ppy.sh/b/647450> Tojo Nozomi(CV.Kusuda Aina) - Moshimo kara Kitto (My Wish)
<https://osu.ppy.sh/b/76456> ClariS - Irony (TV Size) (Odari's Hard)
<https://osu.ppy.sh/b/163504> ChouCho - Yasashisa no Riyuu (TV Size) (Hard)
<https://osu.ppy.sh/b/241843> RAMM ni Haiyori Nyaruko-san - Yotte S.O.S (TV Size) (DS's Hard)

[Usotsuki \(TV Size\) - Coorie · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Coorie - Usotsuki (TV Size)

[Moshimo kara Kitto - Tojo Nozomi\(CV.Kusuda Aina\) · info · beatma...](#)

osu! » beatmaps » Tojo Nozomi(CV.Kusuda Aina) - Moshimo kara Kitto

[Irony \(TV Size\) - ClariS · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » ClariS - Irony (TV Size)

[Yasashisa no Riyuu \(TV Size\) - ChouCho · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » ChouCho - Yasashisa no Riyuu (TV Size)

[Yotte S.O.S \(TV Size\) - RAMM ni Haiyori Nyaruko-san · info · bea...](#)

osu! » beatmaps » RAMM ni Haiyori Nyaruko-san - Yotte S.O.S (TV Size)

Sensei13/09/2018

Listado de Beatmaps clase 8 <https://osu.ppy.sh/b/204350> Masato Nakamura - Eggman's Theme (Red's Hard) <https://osu.ppy.sh/b/691148> ORANGE WOLKE - MAMMAMMAMMAMMix (Miti's Hard) <https://osu.ppy.sh/b/563625> wacci - Kirameki-TV Size Ending Theme Ver.- (Hard) <https://osu.ppy.sh/b/1301328> Fujita Akane, Miyamoto Yume, Ozawa Ari - Precious You* (Hard) <https://osu.ppy.sh/b/660869> July - The song of soul (Galau)

[Eggman's Theme - Masato Nakamura · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Masato Nakamura - Eggman's Theme

[MAMMAMMAMMAMMix - ORANGE WOLKE · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » ORANGE WOLKE - MAMMAMMAMMAMMix

[Kirameki-TV Size Ending Theme Ver.- - wacci · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » wacci - Kirameki-TV Size Ending Theme Ver.-

[Precious You* - Fujita Akane, Miyamoto Yume, Ozawa Ari · info · ...](#)

osu! » beatmaps » Fujita Akane, Miyamoto Yume, Ozawa Ari - Precious You*

[The song of soul - July · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » July - The song of soul

16 de septiembre de 2018

Sensei16/09/2018

Beatmaps de espera clase 8: Beatmaps recomendados para jugar, mientras esperamos la totalidad de los estudiantes. Se esperará hasta las 5:35 pm Colombia

Tsubaki = Yayoi (CV: Imai Asami) - Shinsou Rita - Haru Hana no Iro TK from Ling tosite sigure - White Out Dan Salvato - Doki Doki Literature Club! Diao Ye Zong feat. Meramipop - Gensou Roman Kikou (is the limit.) Otani Kow - Zetsubo to no Wakare ~Kyoze to no Tatakai~ mothy - Itsuki no Otome ~Sennen no Wiegenlied~ Umeboshi Chazuke + Chroma - Omoide Note FLOW - Sign (TV Size) Dzeko & Torres - L'Amour Toujours feat. Delaney Jane (Nightcore Mix) Shinra-bansho - Zenryoku Happy Life Tadokoro Azusa - Unmei Dilemma (TV Size) Ariabl'eyeS - Zankyou wa Hitsugi no Naka e solfa feat. Shimotsuki Haruka - leap in your mind Digital Sexy - Til Death (Nightcore Mix) PSYQUI - Hype feat. Such (lapix Remix) TWICE - CHEER UP

<https://osu.ppy.sh/s/579130>

[Shinsou - Tsubaki = Yayoi \(CV: Imai Asami\) · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Tsubaki = Yayoi (CV: Imai Asami) - Shinsou

<https://osu.ppy.sh/s/604225>

[Haru Hana no Iro - Rita · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Rita - Haru Hana no Iro

<https://osu.ppy.sh/s/670872>

[White Out - TK from Ling tosite sigure · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » TK from Ling tosite sigure - White Out

<https://osu.ppy.sh/s/736862>

[Gensou Roman Kikou \(is the limit.\) - Diao Ye Zong feat. Meramipop ...](#)

osu! » beatmaps » Diao Ye Zong feat. Meramipop - Gensou Roman Kikou (is the limit.)

<https://osu.ppy.sh/s/716326>

[Doki Doki Literature Club! - Dan Salvato · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Dan Salvato - Doki Doki Literature Club!

<https://osu.ppy.sh/s/745524>

[Zetsubo to no Wakare ~Kyoze to no Tatakai~ - Otani Kow · info · ...](#)

osu! » beatmaps » Otani Kow - Zetsubo to no Wakare ~Kyoze to no Tatakai~

<https://osu.ppy.sh/s/767434>

[Itsuki no Otome ~Sennen no Wiegenlied~ - mothy · info · beatmaps...](#)

osu! » beatmaps » mothy - Itsuki no Otome ~Sennen no Wiegenlied~

<https://osu.ppy.sh/s/782791>

[Omoide Note - Umeboshi Chazuke + Chroma · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Umeboshi Chazuke + Chroma - Omoide Note

<https://osu.ppy.sh/s/794419>

[Sign \(TV Size\) - FLOW · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » FLOW - Sign (TV Size)

<https://osu.ppy.sh/s/799569>

[L'Amour Toujours feat. Delaney Jane \(Nightcore Mix\) - Dzeko & Torr...](#)

osu! » beatmaps » Dzeko & Torres - L'Amour Toujours feat. Delaney Jane (Nightcore Mix)

<https://osu.ppy.sh/s/806350>

[Zenryoku Happy Life - Shinra-bansho · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Shinra-bansho - Zenryoku Happy Life

<https://osu.ppy.sh/s/813248>

[Unmei Dilemma \(TV Size\) - Tadokoro Azusa · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Tadokoro Azusa - Unmei Dilemma (TV Size)

<https://osu.ppy.sh/s/813773>

[Zankyou wa Hitsugi no Naka e - Ariabl'eyeS · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Ariabl'eyeS - Zankyou wa Hitsugi no Naka e

<https://osu.ppy.sh/s/818672>

[leap in your mind - solfa feat. Shimotsuki Haruka · info · beatm...](#)

osu! » beatmaps » solfa feat. Shimotsuki Haruka - leap in your mind

<https://osu.ppy.sh/s/827168>

[Til Death \(Nightcore Mix\) - Digital Sexy · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Digital Sexy - Til Death (Nightcore Mix)

<https://osu.ppy.sh/s/836819>

[CHEER UP - TWICE · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » TWICE - CHEER UP

<https://osu.ppy.sh/s/830537>

[Hype feat. Such \(lapix Remix\) - PSYQUI · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » PSYQUI - Hype feat. Such (lapix Remix)

Vendetto16/09/2018

con fl?

Sensei16/09/2018

Yes

todo el pack de mapas lo pueden descargar en conjunto aquí:(editado)

<http://www.mediafire.com/file/p7sstncfkv26a3d/Beatmap+Pack+%23686.rar>

MediaFire

[Beatmap Pack #686.rar](#)

MediaFire is a simple to use free service that lets you put all your photos, documents, music, and video in a single place so you can access them anywhere and share them everywhere.

Umida16/09/2018

y yo descargando 1 por 1 como imbecil

Sensei16/09/2018

pueden elegir cuales descargar

Umida16/09/2018

ahhhh

yayay

22 de septiembre de 2018

Sensei22/09/2018

Listado de Beatmaps clase 9 <https://osu.ppy.sh/b/1656880> Lexurus - Gravity (Kibb's Hard)

<https://osu.ppy.sh/b/1656913> Andromedik - Invasion (Collab Hard)

<https://osu.ppy.sh/b/1656603> Pulse - LP (Hard)

[Gravity - Lexurus · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » Lexurus - Gravity

[Invasion - Andromedik · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Andromedik - Invasion

[LP - Pulse · info · beatmaps | osu!](#)

osu! » beatmaps » Pulse - LP

<https://osu.ppy.sh/b/1657684> Gourski x Himmes - Silence (Hard)

[Silence - Gourski x Himmes · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Gourski x Himmes - Silence

<https://osu.ppy.sh/b/1656875> James Portland - Sky (NeilPerry's Hard)

[Sky - James Portland · info · beatmaps |...](#)

osu! » beatmaps » James Portland - Sky

Problema clase 9: Describa distintas variables de como el movimiento influye en el reading con el mod HR

28 de septiembre de 2018

Sensei28/09/2018

Listado Beatmaps clase 10 <https://osu.ppy.sh/b/1582895&m=0> Fractal Dreamers - Blue Haven

(Hard) <https://osu.ppy.sh/b/1582598&m=0> Function Phantom - Variable (Photobot's Hard)

<https://osu.ppy.sh/b/1602888&m=0> Fractal Dreamers - Fata Morgana (pishi's Hard)

<https://osu.ppy.sh/b/1582773&m=0> Fractal Dreamers - Celestial Horizon (Mirash's Hard)

<https://osu.ppy.sh/b/1582604&m=0> Rin - Daishibyō set 14 ~ Sado no Futatsuiwa (Hard)

<https://osu.ppy.sh/b/1582807&m=0> Rin - Moriya set 08 ReEdit ~ Youkai no Yama (Jounzan's Hard)

[Blue Haven - Fractal Dreamers · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Fractal Dreamers - Blue Haven

[Variable - Function Phantom · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Function Phantom - Variable

[Fata Morgana - Fractal Dreamers · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Fractal Dreamers - Fata Morgana

[Celestial Horizon - Fractal Dreamers · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Fractal Dreamers - Celestial Horizon

[Daishibyo set 14 ~ Sado no Futatsuiwa - Rin · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Rin - Daishibyo set 14 ~ Sado no Futatsuiwa

Problema clase 10 Describa diferentes maneras en las cuales el movimiento influye en la transformación temporal del beatmap al jugarlo con el mod HR

6 de octubre de 2018

Sensei06/10/2018

Problema clase 11 Encuentre 2 o más elementos que cambian entre jugar nomod a DT, explíquelos teniendo en cuenta el movimiento fluido y la relación de este con los hitobjects y la interfaz de osu!

Problema clase 12 ¿Existen diferencias en el timing de tapeo de las canciones entre los mod HR, DT y EZ, HT?, explique a que se debe esto teniendo en cuenta la relación del movimiento fluido con lo

hitobjects y la interfaz *Problema clase 13* ¿que transformación de movimiento debe realizarse al pasar de jugar beatmap Hard a beatmaps Insane?, explique su respuesta teniendo en cuenta el

movimiento fluido y la relación de este con los hitobjects y la interfaz de osu! *Problema clase 14*

explique como transforma su movimiento fluido en mapas insane, explique su respuesta teniendo en cuenta el movimiento fluido y la relación de este con los hitobjects y la interfaz de osu!(editado)

Sensei06/10/2018

Listado de beatmaps clase 11 <https://osu.ppy.sh/b/46628> Ikimono Gakari - Blue Bird (TV Size) (Insane) <https://osu.ppy.sh/b/229283> eufonius - Hiyoku no Hane (TV Size) (Miko)

<https://osu.ppy.sh/b/52604> Silver Forest - EXTRA BITTER (Hard)(editado)

[Blue Bird \(TV Size\) - Ikimono Gakari · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Ikimono Gakari - Blue Bird (TV Size)

[Hiyoku no Hane \(TV Size\) - eufonius · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » eufonius - Hiyoku no Hane (TV Size)

[EXTRA BITTER - Silver Forest · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Silver Forest - EXTRA BITTER

Listado de beatmaps clase 12 <https://osu.ppy.sh/b/1598898> Kajiura Yuki - wo ist die Kaese? (Hard) <https://osu.ppy.sh/b/975982> FLOW - GO!!! ~NARUTO OPENING MIX~ (Ipa's Light Insane)(editado)

[wo ist die Kaese? - Kajiura Yuki · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Kajiura Yuki - wo ist die Kaese?

[GO!!! ~NARUTO OPENING MIX~ - FLOW · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » FLOW - GO!!! ~NARUTO OPENING MIX~

Listado de beatmaps clase 13 <https://osu.ppy.sh/b/1249647> fhana - RHAPSODY OF BLUE SKY (Pata-Mon's Insane) <https://osu.ppy.sh/b/1521108> Riko Sakurauchi (CV.Rikako Aida) - Pianoforte Monologue (Vell's Insane)

[RHAPSODY OF BLUE SKY - fhana · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » fhana - RHAPSODY OF BLUE SKY

[Pianoforte Monologue - Riko Sakurauchi \(CV.Rikako Aida\) · info · ...](#)

osu! » beatmaps » Riko Sakurauchi (CV.Rikako Aida) - Pianoforte Monologue

Listado de beatmaps clase 14 <https://osu.ppy.sh/b/634245> Miyazono Kaori(CV.Taneda Risa) - My Truth~Rondo Capriccioso (April)

[My Truth~Rondo Capriccioso - Miyazono Kaori\(CV.Taneda Risa\) · inf..](#)

osu! » beatmaps » Miyazono Kaori(CV.Taneda Risa) - My Truth~Rondo Capriccioso

Sensei06/10/2018

Escribid tu respuesta jóven Leonel

el LAGGERINO no deja entender la wea

escribidla here

Umida06/10/2018

la cancion del mapa se escucha mas rapido por lo que el mapeado tambien se siente mas rapido y gracias a que puedes ver y escuchar la cancion y el mapeado rapido puedes aplicar el movimiento siguiendo el ritmo y la vista

Tatabeltran_06/10/2018

Problema clase 12 ¿Existen diferencias en el timing de tapeo de las canciones entre los mod HR, DT y EZ,HT?, explique a que se debe esto teniendo en cuenta la relación del movimiento fluido con los hitobjects y la interfaz

Umida06/10/2018

yo creo que no hay diferencia porque en todos los mods se puede aplicar el movimiento fluido perfectamente gracias a la vista y el ritmo

porque en todos los mods sabes hacia donde tapear y como seguir

Umida06/10/2018

eso

loli?

ya

13 de octubre de 2018

Sensei13/10/2018

Secuencia de Problemas clase 15 Episodio 1. ¿Cómo el movimiento fluido en relación a los Hitobjects (hitcircles,sliders y spinners), lleva a obtener un mejor reading?. Episodio 2. ¿Cómo el movimiento fluido en relación con la transformación visual a partir de los mods HD, EZ y FL, lleva a obtener un mejor reading?. Episodio 3. ¿Cómo el movimiento fluido en relación con la transformación temporal a partir de los mods HR, DT, EZ y HT, lleva a obtener un mejor reading? Episodio 4. ¿Cómo el movimiento fluido al ser llevado de una dificultad Hard a Insane lleva a obtener un mejor reading?.(editado)

Sensei13/10/2018

Canciones clase 15 <https://osu.ppy.sh/b/902315> Streetlight Manifesto - Everything Went Numb (Hard) <https://osu.ppy.sh/b/828938> Streetlight Manifesto - The Blonde Lead The Blind (Hard) <https://osu.ppy.sh/b/943007> Torleif Thedeen - Suite Nr.1 G-Dur, BWV 1007 I. Prelude (Hard) (Insane)

[Everything Went Numb - Streetlight Manifesto · info · beatmaps ...](#)

osu! » beatmaps » Streetlight Manifesto - Everything Went Numb

[The Blonde Lead The Blind - Streetlight Manifesto · info · beatm...](#)

osu! » beatmaps » Streetlight Manifesto - The Blonde Lead The Blind

[Suite Nr.1 G-Dur, BWV 1007 I. Prelude - Torleif Thedeen · info · ...](#)

osu! » beatmaps » Torleif Thedeen - Suite Nr.1 G-Dur, BWV 1007 I. Prelude

Tatabeltran_13/10/2018

Episodio 1. ¿Cómo el movimiento fluido en relación a los Hitobjects (hitcircles, sliders y spinners, lleva a obtener un mejor reading?. Episodio 2. ¿Cómo el movimiento fluido en relación con la transformación visual a partir de los mods HD, EZ y FL, lleva a obtener un mejor reading?.

Tatabeltran_13/10/2018

Episodio 3. ¿Cómo el movimiento fluido en relación con la transformación temporal a partir de los mods HR, DT, EZ y HT, lleva a obtener un mejor reading?.

SHINY!13/10/2018

Pregunta 1, respuesta: debido a que los hitobjects permiten que el movimiento fluido sea más natural, si el movimiento es más natural se puede percibir mejor el mapa y se mejora el reading.

Pregunta 2, respuesta: por el limitante de cada mod, es decir, qué cuando limitas al jugador mediante el mod, el jugador gracias al movimiento fluido puede entender cómo superar al mod. Es decir que el jugador está aprendiendo nuevas formas de leer el mapa.(editado)

14 de octubre de 2018

Sensei14/10/2018

Pregunta inicial clase 16: ¿Cuál es la relación entre movimiento y reading?(editado)

Beatmaps clase 16:

<https://www.mediafire.com/file/bhmidemmr8iv1d7/Beatmap+Pack+%23692.rar>

MediaFire

[Beatmap Pack #692.rar](#)

MediaFire is a simple to use free service that lets you put all your photos, documents, music, and video in a single place so you can access them anywhere and share them everywhere.

Sensei23/09/2018

Muy buenas noches jóvenes

@Vendetto @Umida @Uri

Umida23/09/2018

hola

Sensei23/09/2018

comunicado sobre la situación actual:

1. puedo escucharlos pero no me sirve el mic
 2. Utilizaremos los beatmaps que ustedes crearon en la clase 4 para hacer una tarea auxiliar el día de hoy
 3. Las indicaciones de dicho trabajo se darán ahora, pero cuenta como trabajo opcional
- La actividad es una propuesta para seguir con el ritmo de clase

NO ES OBLIGATORIA

siendo las 9:48 pm Colombia

tienen hasta las 9:54pm Colombia para confirmar quienes quieren participar en esta actividad opcional

Umida23/09/2018

Nombre del estudiante: _Umida Día: 24/09 Avance de la tarea opcional: -Relación cuerpo y movimiento con hitobjects e interfaz -Implicaciones de los mod HD,FL, EZ : (En progreso) - Implicación del mod HR: (En progreso) Estado de la tarea: Aceptada(editado)

Vendetto23/09/2018

Nombre del estudiante: lolwuttt Día: 24/09/2018 Avance de la tarea opcional: -Relación cuerpo y movimiento con hitobjects e interfaz: (En espera...) -Implicaciones de los mod HD,FL, EZ : (En espera...) -Implicación del mod HR: (En espera..) Estado de la tarea: Aceptada(editado)

Sensei23/09/2018

@SHINY! @Uri pueden unirse a esta tarea opcional. comunicarse conmigo para recibir las indicaciones. Al ser opcional no es necesario participar, los informes de @Vendetto y @Umida tienen la intención de ayudar continuar el proceso para aquellos que no pueden realizar la actividad.(editado)

24 de septiembre de 2018

Umida24/09/2018

Nombre del estudiante: _Umida Día: 24/09 Avance de la tarea opcional: -Relación cuerpo y movimiento con hitobjects e interfaz -Implicaciones de los mod HD,FL, EZ : (En progreso) - Implicación del mod HR: (En progreso) Estado de la tarea: Hecho y falta corregir

27 de septiembre de 2018

Sensei27/09/2018

Mañana a las 9:00 pm Colombia se acaba el tiempo destinado para la actividad opcional

28 de septiembre de 2018

Vendetto28/09/2018

Nombre del estudiante: lolwuttt Día: 28/09/2018 No pude realizar la actividad debido a falta de tiempo, falta de entendimiento de como usar correctamente el editor de osu! y algo de pereza a la hora de intentarlo. Avance de la tarea opcional: -Relación cuerpo y movimiento con hitobjects e interfaz: abandonado -Implicaciones de los mod HD,FL, EZ : abandonado -Implicación del mod HR: abandonado Estado de la tarea: abandonado

Umida28/09/2018

Nombre del estudiante: _Umida Día: 29/09/2018 Avance de la tarea opcional: -Relación cuerpo y movimiento con hitobjects e interfaz: Terminado(se puede aplicar y jugar con movimiento fluido) -Implicaciones de los mod HD,FL, EZ : Terminado(se puede jugar fluido con estos mods) -Implicación del mod HR: No se puede hacer(el mapa no esta listo y hecho para este mod) Estado de la tarea: Terminado(editado)

En este trabajo aprendí como es el proceso de creación de un beatmap, desde el timing,offset y bpm

Apéndice E

Teorías instrumento evaluativo general
Ideal de hombre y objetivo general: sujeto capaz de adaptarse al entorno utilizando las TIC, ya que como se pudo observar en la contextualización estás tecnologías están siendo necesitadas en el contexto local (Secretaría de Educación del Distrito, 2017), nacional (MEN, 2017) e internacional (UNESCO, 2011) al reconocer su aporte a la formación de seres humanos de acuerdo a las necesidades del contexto actual (Dubois, A y Cortés, J, 2005).
Diseño: los contenidos que componen la unidad están pensados en alcanzar, la adaptación del estudiante al entorno utilizando las TIC según la propuesta de la Psicocinética, reconociendo la adaptación en el proyecto posibilitada por el esquema corporal y esquema de acción (Gallo, 2010; Le Boulch, 2001; Vázquez, 1989).
Unidad de adaptación al entorno osul: está compuesta por dos contenidos el esquema corporal y el esquema de acción, y su secuencia se lee de izquierda a derecha en la tabla, pues como dice Le Boulch, (2001), Jiménez y Jiménez (2002), Gallo (2010) y Vázquez (1989), es necesario empezar el trabajo desde la psicocinética con el esquema corporal y luego llevarlo a la acción mediante el esquema de acción, para conseguir un proceso adaptativo.
Esquema de acción: es primordialmente un “Esquema de coordinaciones basado en datos temporales, visuales y kinestésicos” (Vázquez, 1989 p.89) que actúa sobre el esquema corporal, es decir, tiene como base el esquema corporal y lo pone en acción.
Esquema corporal: “Intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que lo rodean” (Jiménez y Jiménez, 2002, p.23; Vázquez, 1989, p.88).
Adaptación al entorno: "destreza que consiste en ejecutar con precisión el gesto adecuado en cualquier caso particular y que se puede definir como el dominio fisiológico para la adaptación a una situación dada" (Le Boulch citado por Gallo, 2007, p. 47).
Metodología: Resolución de problemas de Mosston (1986), se debe tener en cuenta que la estructura del estilo tiene tres momentos durante la sesión de clase; disonancia cognitiva, indagación, descubrimiento, que son trabajados mediante estímulo, mediación, respuestas, respectivamente.
El estímulo: según Mosston (1986), este se puede dar en forma de pregunta, problema, o situación, llevando al estudiante a un estado de disonancia cognitiva, creando la necesidad de buscar soluciones. El estímulo se diseña y expresa para incitar la búsqueda de respuestas múltiples y divergentes. La decisión sobre cuál estímulo se utilizará será dada por los profesores en la fase de pre-impacto antes de iniciar la sesión (Mosston, 1986). Al ser esta la primera fase y en la que se define el estímulo base de la sesión, es el primer elemento del instrumento.
Fase de pre-impacto: dentro de los lineamientos del estilo de enseñanza de resolución de problemas, los docentes además de decidir el estímulo también deciden la actividad y contenido (Mosston, 1986).
Duración: Para sesiones esquema corporal, mínimo 4 sesiones de 2 horas. A razón que por la etapa de desarrollo de la población los estudiantes pueden consciente de su propio cuerpo que le permite hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos. Por lo cual solo es necesario que reconozcan el espacio y los objetos en particular que les propone osul, para sesiones esquema de acción, mínimo 4 sesiones de 2 horas. A razón que por la etapa de desarrollo de la población los estudiantes son conscientes de su propio cuerpo, que le permite hacerse cargo propio de sus aprendizajes motores posibilitando el ajuste programado según los nuevos conocimientos. Por lo cual solo es necesario que reconozcan el espacio y los objetos en particular que les propone osul.
osul: es un videojuego de ritmo (osul, 2018), que dentro del proyecto será la TIC desde la cual se transferirán las acción de cuerpo y movimiento desde las tecnologías, siendo esto la base fundamental para la construcción de un programa e-learning en educación física.
Discord: es “un servicio gratuito de voz y chat” (Discord, 2018), con el cual se cubrirán la función de dar una plataforma virtual base para permitir la interacción entre los profesores, estudiantes y otros miembros del grupo de trabajo establecido para el programa.
La evaluación: este PCP siguió la línea de la teoría de los cuatro cuadrantes (Coomey y Stephenson, 2001; Stephenson y Sangrá, 2004) y el modelo ADDIE (FAO, 2011), a razón que este es un proyecto educativo e-learning, pero principalmente la meta a conseguir de adaptar a los estudiantes al entorno osul se realizará a través de la educación física para lo cual es necesario garantizar que la evaluación desde ambos frentes, el referente de educación física fuerón los estilos de enseñanza de Mosston (1986).
Resolución de Problemas: Realizar variación en los difficulty settings (AR, OD, CS, HP) y los mods (EZ, HT, HR, DT, HD, FL) con la intención de manipular la respuesta visual, Kinestésica y temporal de los estudiantes para que lleguen de un esquema corporal a un esquema de acción, llegando así a una adaptación al entorno desde osul. El estímulo según Mosston (1986), este se puede dar en forma de pregunta, problema, o situación, llevando al estudiante a un estado de disonancia cognitiva, creando la necesidad de buscar soluciones. El estímulo se diseña y expresa para incitar la búsqueda de respuestas múltiples y divergentes. La decisión sobre cuál estímulo se utilizará será dada por los profesores en la fase de pre-impacto antes de iniciar la sesión (Mosston, 1986). Al ser esta la primera fase y en la que se define el estímulo base de la sesión, es el primer elemento del instrumento y Ahora durante la fase de pre-impacto dentro de los lineamientos del estilo de enseñanza de resolución de problemas, los docentes además de decidir el estímulo también deciden la actividad y tema concreto con la que los estudiantes se realizará la mediación (Mosston, 1986).
Objetivos específicos por contenido: De esquema corporal, establecer relación sujeto con el espacio y los objetos a partir del cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico y de esquema de acción trabajar el esquema de acción desde coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para completar un proceso de adaptación al entorno con el cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico teniendo como base el esquema corporal.
Objetivos de aprendizaje por sesiones: de esquema corporal, establecer una relación entre cuerpo y movimiento con la interfaz del osul, reconocer a partir del cuerpo y movimiento el funcionamiento de hitobjects y planteamiento de beatmaps de manera explicando su relación con el cuerpo y movimiento, de esquema de acción, trabajar el esquema de acción enfocándose en variación visual con mods HD, FL y EZ (variación principal en la percepción de la interfaz), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul, trabajar el esquema de acción enfocándose en variación temporal con mods HR, DT, EZ Y HT (variación principal en AR y la variación en los tiempos de respuesta en milisegundos), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul y trabajar el esquema de acción enfocándose en variaciones a la respuesta kinestésica con aumento en la dificultad (Pasar de Hard a Insane, Expert y Expert+), teniendo como base el esquema corporal del estudiante para que pueda adaptarse al entorno osul.

EVALUACIÓN POR COMPONENTES			Responda a las siguientes preguntas afirmativa o negativamente, argumente su respuesta según la perspectiva educativa, el diseño del proyecto curricular particular y teniendo en cuenta el registro electrónico utilizado durante la observación			
Objetivo General			SI	X	NO	
Teoría	Finalidad	Pregunta				
Ideal de hombre y objetivo general Diseño	Evaluar si el objetivo general corresponde al ideal de hombre y al objetivo establecido en la etapa de análisis	¿El objetivo general del proyecto corresponde al ideal de hombre y al objetivo establecido en la etapa de análisis?	Argumento: Si, el objetivo general corresponde al ideal de hombre y al objetivo establecido en la etapa de análisis, ya que pretende formar sujetos que se adapten al entorno por medio de las tecnologías de la información teniendo en cuenta la necesidad del contexto actual y empleando los contenidos esquema corporal y esquema de acción.			
Unidad Temática: Adaptación			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu!	Evaluar si la unidad temática planteada se trabaja en el proyecto	¿Se trabajó la unidad Temática planteada?	Argumento: Si, la unidad temática planteada se trabajó dentro del proyecto y en las sesiones de clase.			
Contenidos: Esquema Corporal y Esquema de acción			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno	Evaluar si los contenidos planteados dentro de la unidad temática se trabajan en el proyecto	¿Se trabajó el esquema corporal y el esquema de acción como contenidos de la unidad temática?	Argumento: teniendo en cuenta los registros electrónicos, y el diseño del proyecto se evidencia que estos contenidos se trabajaron dentro de la unidad temática			
Componentes del esquema corporal cómo contenido			SI	X	NO	
Objetivo específico del Esquema Corporal cómo contenido						
Objetivos específicos por contenido	Evaluar si se cumple el objetivo específico del contenido	El objetivo específico planteado para el esquema corporal se cumple?	Argumento: Si, el objetivo se cumple teniendo en cuenta los resultados del instrumento de evaluación interno por sesiones de clase.			

Metodología			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto	Evaluar si la metodología planteada se aplica en el proyecto	¿La metodología planteada se aplica en el proyecto?	Argumento: Se evidencia que la metodología planteada es aplicada en las sesiones de clase, teniendo en cuenta los registros electrónicos y el diseño del proyecto			

Duración			SI	X	NO	
Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones de clase empleados para trabajar el contenido corresponde a lo planteado	¿La duración y el número de sesiones de clase empleadas para trabajar el contenido del esquema corporal corresponde a lo planteado?	Argumento: teniendo en cuenta el registro, la duración y el número de sesiones si corresponde a lo planteado. Se cumple con el mínimo de cuatro sesiones de dos horas			

Objetivos de aprendizaje por sesiones			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido	Evaluar si los objetivos de clase por sesiones se evidencian en el proyecto	¿Se evidencian los tres objetivos de aprendizaje por sesión propuestos en la práctica?	Argumento: Teniendo en cuenta el diseño del proyecto, el registro de las sesiones y sus resultados, si se cumple con los tres objetivos de aprendizaje por sesiones			

Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
osul Discord	Evaluar si las herramientas didácticas TIC fueron empleadas en el proyecto	¿Se emplearon las herramientas didácticas TIC propuestas en lo planteado?	Argumento: Las herramientas didácticas TIC son empleadas en el diseño del proyecto y en el desarrollo de las sesiones. Teniendo en cuenta el registro electrónico y las mismas sesiones de clase			

Evaluación			SI	X	NO	
La evaluación	Evaluar si la evaluación planteada se aplica en el proyecto	¿Se aplicó la evaluación planteada?	Argumento: sí, teniendo en cuenta el diseño del proyecto se evidencia que la evaluación planteada se aplicó para evidenciar los resultados de la aplicación			

Componentes del esquema de acción cómo contenido			SI	X	NO	
Objetivo específico						
Objetivos específicos por contenido Esquema de acción	Evaluar si se cumple el objetivo específico del contenido	¿El objetivo específico planteado para el esquema de Acción se cumple?	Argumento: el objetivo específico del esquema de acción si se cumple, se evidencia que se trabajó desde el diseño del proyecto y las sesiones de clase el esquema de acción por medio de las coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas para alcanzar la adaptación			

Metodología			SI	X	NO	
Resolución de Problemas	Evaluar si la metodología planteada se aplica en el proyecto	¿La metodología planteada se aplica en el proyecto?	Argumento: Teniendo en cuenta el diseño y el registro electrónico se encuentra que si se aplicó la metodología planteada			

Duración			SI	X	NO	
Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones de clase empleados para trabajar el contenido corresponde a lo planteado	¿La duración y el número de sesiones de clase empleadas para trabajar el contenido del esquema de acción corresponde a lo planteado?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, se cumple con la duración y número de las sesiones, se realizan en total 16 sesiones de clase.			

Objetivos de aprendizaje por sesiones			SI	x	NO	
Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los tres objetivos de clase por sesiones se evidencian	¿Se evidencian los tres objetivos de aprendizaje por sesión propuestos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, se cumple con los tres objetivos de clase para cada sesión de clase			

Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
osu! Discord	Evaluar si las herramientas didácticas TIC fueron empleadas en el proyecto	¿Se emplearon las herramientas didácticas TIC propuestas?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, se emplean las herramientas TIC osu! Y Discord			

Evaluación			SI	X	NO	
La evaluación	Evaluar si la evaluación planteada se aplica en el proyecto	¿Se aplico la evaluación planteada?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, se aplica la evaluación basada en la teoría de los cuatro cuadrantes y el modelo ADDIE			

EVALUACIÓN DE RELACIONES ENTRE LOS COMPONENTES DEL MACRODISEÑO			
Relación del Objetivo general con otros componentes			
Objetivo general - Unidad: adaptación			SI X NO
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Unidad de adaptación	Evaluar si la unidad de adaptación permite alcanzar el objetivo general	¿La unidad de adaptación permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que la unidad propuesta permite lograr la adaptación al entorno, la cual es el objetivo general del proyecto
Objetivo general - Contenidos de la unidad			SI X NO
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno	Evaluar si los contenidos de la unidad permiten alcanzar el objetivo general	¿Los contenidos de la unidad permiten alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que los contenidos trabajados; esquema corporal y esquema de acción, permiten lograr la adaptación al entorno, la cual es el objetivo general del proyecto
Objetivo general - Componentes del esquema corporal cómo contenido			SI X NO
Objetivo general - Objetivo específico del esquema corporal cómo contenido			
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Objetivos específicos por contenido	Evaluar si el objetivo específico permite alcanzar el objetivo general	¿el objetivo específico permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, el objetivo específico del esquema corporal permite en primera instancia alcanzar el objetivo general, es la base para llegar a la adaptación al entorno

Objetivo general - Metodología			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Metodología El estímulo Fase de pre-impacto	Evaluar si la metodología permite alcanzar el objetivo general	¿La metodología permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología de resolución de problemas permite alcanzar el objetivo general al alcanzar los objetivos específicos de las sesiones y por lo consiguiente trabajar el esquema corporal que permitiría alcanzar el objetivo general			

Objetivo general - Duración			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones permite alcanzar el objetivo general	¿La duración y el número de sesiones permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones fueron las suficientes para trabajar el esquema corporal y por consiguiente el objetivo general			

Objetivo general - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los tres objetivos específicos por sesión permiten alcanzar el objetivo general	¿Los tres objetivos específicos por sesión permiten alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los tres objetivos específicos permiten que se trabaje el esquema corporal y por consiguiente que se alcance el objetivo general			

Objetivo general - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño osul Discord	Evaluar si las herramientas didácticas TIC permiten alcanzar el objetivo general	¿Las herramientas didácticas TIC permiten alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que estas herramientas van en coherencia con el objetivo general, son la base del trabajo de adaptación			

Objetivo general - Evaluación			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño La evaluación	Evaluar si la evaluación permite alcanzar el objetivo general	¿La evaluación permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación aplicada permite evidenciar si los estudiantes alcanzan a trabajar el esquema corporal, lo que permitiría de la misma manera tomar decisiones para llegar al objetivo general			

Objetivo general - Componentes del esquema de Acción cómo contenido			SI	X	NO	
Objetivo general - Objetivo específico del esquema de Acción cómo contenido						
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Objetivos específicos por contenido	Evaluar si el objetivo específico permite alcanzar el objetivo general	¿el objetivo específico permite alcanzar el objetivo general?				

Objetivo general - Metodología			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Metodología	Evaluar si la metodología permite alcanzar el objetivo general	¿La metodología permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología de resolución de problemas permite alcanzar el objetivo general, al alcanzar los objetivos específicos de las sesiones y por lo consiguiente trabajar el esquema de acción lo que permitirá alcanzar la adaptación al entorno.			

Objetivo general - Duración			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones permite alcanzar el objetivo general	¿La duración y el número de sesiones permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones fueron las suficientes para trabajar el esquema de acción y por consiguiente el objetivo general			

Objetivo general - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los tres objetivos específicos por sesión permiten alcanzar el objetivo general	¿Los tres objetivos específicos por sesión permiten alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los tres objetivos específicos permiten que se alcance el esquema de acción y por consiguiente que se alcance el objetivo general es decir la adaptación al entorno			
Objetivo general - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño osu! Discord	Evaluar si las herramientas didácticas TIC permiten alcanzar el objetivo general	¿Las herramientas didácticas TIC permiten alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que estas herramientas van en coherencia con el objetivo general, son la base del trabajo de adaptación			
Objetivo general - Evaluación			SI	X	NO	
Ideal de hombre y objetivo general Diseño La evaluación	Evaluar si la evaluación permite alcanzar el objetivo general	¿La evaluación permite alcanzar el objetivo general?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación aplicada permite evidenciar si los estudiantes alcanzan la adaptación, lo que permitiría de la misma manera llegar al objetivo general			

Relación de la unidad Adaptación con otros componentes			SI	X	NO	
Unidad adaptación - Contenidos de la unidad						
Unidad de adaptación al entorno osu! Contenidos de la unidad Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno	Evaluar si los contenidos de la unidad son coherentes con la unidad adaptación	¿Los contenidos de la unidad son coherentes con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los contenidos de la unidad son coherentes con la unidad ya que los dos contenidos, el esquema de acción y el esquema corporal permiten alcanzar la adaptación			
Unidad adaptación - Objetivo específico del esquema corporal cómo contenido			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! Objetivos específicos por contenido	Evaluar si el objetivo específico es coherente con la unidad adaptación	¿El objetivo específico es coherente con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, el objetivo específico del esquema corporal apunta a alcanzar la adaptación			
Unidad adaptación - Metodología			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! Metodología El estímulo	Evaluar si la metodología es coherente con la unidad adaptación	¿La metodología es coherente con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología tiene relación directa con la unidad ya que permite alcanzar la adaptación trabajando el esquema corporal			
Unidad adaptación - Duración			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con la unidad adaptación	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración de las sesiones es coherente con la unidad pues se trabaja el contenido del esquema corporal lo suficiente de acuerdo con la unidad			
Unidad adaptación - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la unidad adaptación	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los contenidos específicos son coherentes con la unidad pues apuntan a alcanzar la adaptación trabajando el esquema corporal			

Unidad adaptación - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la unidad adaptación	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas TIC permiten trabajar coherentemente el esquema corporal en relación a la unidad			
Unidad adaptación - Evaluación			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la unidad adaptación	¿La evaluación es coherente con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con lo planteado por la unidad pues permite tomar decisiones hacia la adaptación			
Unidad adaptación - Componentes del esquema de Acción cómo contenido			SI	X	NO	
Unidad adaptación - Objetivo específico del esquema de Acción cómo contenido			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, el objetivo específico del esquema de acción apunta a alcanzar la adaptación			
Unidad de adaptación al entorno osu! Objetivo específico	Evaluar si el objetivo específico es coherente con la unidad adaptación	¿El objetivo específico es coherente con la unidad adaptación?				
Unidad adaptación - Metodología			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! Metodología Resolución de Problemas	Evaluar si la metodología es coherente con la unidad adaptación	¿La metodología es coherente con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología tiene relación directa con la unidad ya que permite alcanzar la adaptación trabajando el esquema de acción			
Unidad adaptación - Duración			SI	X	NO	
Unidad de adaptación al entorno osu! Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con la unidad adaptación	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con la unidad adaptación?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración de las sesiones es coherente con la unidad pues se trabaja el contenido del esquema de acción lo suficiente de acuerdo con la unidad para alcanzar la adaptación			

Contenidos - Metodología			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Metodología El estímulo	Evaluar si la metodología es coherente con los contenidos	¿La metodología es coherente con los contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología empleada es coherente con los contenidos del esquema corporal ya que mediante la resolución de problemas se pueden alcanzar los objetivos planteados			

Contenidos - Duración			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con los Contenidos	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, el número de sesiones y su duración son coherentes con los contenidos y permiten alcanzar los objetivos planteados			

Contenidos - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con los Contenidos	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos de aprendizaje están en completa relación con los contenidos, pues permiten que se trabajen los contenidos efectivamente			

Contenidos - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal osu! Discard	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con los Contenidos	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas son completamente coherentes con los contenidos ya que los contenidos requieren ser trabajados desde las herramientas didácticas usadas			

Contenidos - Evaluación			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con los Contenidos	¿La evaluación es coherente con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación da cuenta de los resultados obtenidos a partir del trabajo de los contenidos			

Contenidos - Componentes del esquema de Acción cómo contenido			SI	X	NO	
Contenidos - Objetivo específico del esquema de Acción cómo contenido						
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno Objetivos específicos por contenido Esquema de acción	Evaluar si el objetivo específico es coherente con los Contenidos planteados	¿El objetivo específico es coherente con los contenidos?				

Contenidos - Metodología			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno Metodología Resolución de Problemas	Evaluar si la metodología es coherente con los contenidos	¿La metodología es coherente con los contenidos?	Argumento: Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología empleada es coherente con los contenidos del esquema de acción ya que mediante la resolución de problemas se pueden alcanzar los objetivos planteados			

Contenidos - Duración			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con los Contenidos	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, el numero de sesiones y su duración son coherentes con los contenidos y permiten alcanzar los objetivos planteados			

Contenidos - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Objetivos específicos por contenido Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con los Contenidos	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos de aprendizaje estan en completa relación con los contenidos, pues permiten que se trabajen los contenidos efectivamente			

Contenidos - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con los Contenidos	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didacticas son completamente coherentes con los contenidos ya que los contenidos requieren ser trabajados desde las herramientas didacticas usadas			

Contenidos - Evaluación			SI	X	NO	
Esquema de acción Esquema corporal Adaptación al entorno La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con los Contenidos	¿La evaluación es coherente con los Contenidos?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación da cuenta de los resultados obtenidos a partir del trabajo de los contenidos			

Relación del Objetivo específico del esquema corporal con otros componentes						
Objetivo específico del esquema corporal - Componentes del esquema corporal cómo contenido						
Objetivo específico del esquema corporal - Metodología						
Objetivos específicos por contenido Metodología El estímulo Fase de pre-impacto	Evaluar si la metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal	¿La metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal?	SI	X	NO	
Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología permite alcanzar el objetivo específico del esquema corporal, al trabajar la resolución de problemas entorno al cuerpo en relación con el espacio y los objetos						

Objetivo específico del esquema corporal - Duración			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones permiten alcanzar el objetivo específico del esquema corporal			

Objetivo específico del esquema corporal - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos específicos apuntan a que el estudiante interactúe con la interfaz del juego estableciendo relación de su cuerpo con los hit objetivos permitiendo de esta manera que se alcance el objetivo específico del esquema corporal			

Objetivo específico del esquema corporal - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas TIC osul Y Discord son coherentes con el objetivo específico ya que permiten alcanzarlo desde la practica			
Objetivo específico del esquema corporal - Evaluación			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal	¿La evaluación es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación da cuenta si el objetivo específico se alcanza			
Objetivo específico del esquema corporal - Componentes del esquema de Acción cómo contenido			SI	X	NO	
Objetivo específico del esquema corporal - Objetivo específico del esquema de Acción cómo contenido			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que guardan una relación directa, al cumplirse el objetivo del esquema corporal se puede cumplir el objetivo del esquema de acción			
Objetivos específicos por contenido Esquema de acción	Evaluar si el objetivo específico del esquema de acción es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal	¿El objetivo específico del esquema de acción es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal?				
Objetivo específico del esquema corporal - Metodología			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Resolución de Problemas	Evaluar si la metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal	¿La metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que guardan una relación directa, la metodología de resolución de problemas permite que tanto el objetivo del esquema corporal como el de el esuema de acción se alcancen, ya que se la metodología empleada permite que el estudiante trabaje el esquema corporal y lo ponga en acción al jugar beatmaps con mods y difficulty settings			
Objetivo específico del esquema corporal - Duración			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema corporal?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, teniendo en cuenta que el objetivo del esquema corporal le permite al estudiante trabajar su esquema de acción acorde con el numero de sesiones y su respectiva duración			

Metodología - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos específicos de aprendizaje están directamente relacionados y son coherentes con la metodología ya que es posible establecer una relación del cuerpo con la interfaz del videojuego, reconocer el funcionamiento de los hit objectives y plantear beats maps mediante la metodología de resolución de problemas.			
Metodología - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología planteada ya que permiten que los estudiantes planteen soluciones a problemas planteados en el videojuego empleando como herramienta de comunicación la plataforma Discord			
Metodología - Evaluación			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la metodología	¿La evaluación es coherente con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación se realiza desde lo abordado por la metodología, la evaluación da cuenta de lo trabajado metodológicamente			

Metodología - Componentes del esquema de Acción cómo contenido						
Metodología - Objetivo específico del esquema de Acción cómo contenido						
Metodología - Duración			SI	X	NO	
Metodología Fase de pre-impacto	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, ya que la metodología empleada permite que la duración y el número de sesiones propuesto sea el suficiente teniendo en cuenta que los estudiantes tuvieron una experiencia previa con esta metodología.			
Metodología - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología del esquema corporal es coherente con los objetivos específicos de aprendizaje del esquema de acción ya que los objetivos están basados en esa relación de la metodología previa para lograr alcanzarlos.			
Metodología - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, Las herramientas didácticas empleadas en el esquema de acción son coherentes con la metodología del esquema corporal al hacer que el estudiante ponga en acción su esquema de acción en relación a la resolución de problemas previa			

Metodología - Evaluación			SI	X	NO	
Metodología El estímulo Fase de pre-impacto. La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la metodología	¿La evaluación es coherente con la metodología?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación del esquema de acción permite dar cuenta de los alcances de la metodología empleada en el esquema corporal			

Relación de la duración del esquema corporal con otros componentes						
Duración - Componentes del esquema corporal cómo contenido						
Duración - Objetivos específicos de aprendizaje						
Duración Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos de aprendizaje son coherentes con la duración y cantidad de sesiones ya que fue posible alcanzarlos en la duración planteada			

Duración - Herramientas didácticas TIC						
Duración osul Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la Duración	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con Duración?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas son coherentes con la duración ya que el uso de estas herramientas TIC requiere de una duración de clase acorde con sus características			

Duración - Evaluación						
Duración La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la Duración	¿La evaluación es coherente con la Duración?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con la duración a tener en cuenta que sólo una vez se cumpliera cierto tiempo y cierto número de sesiones era posible realizar la evaluación			

Duración - Componentes del esquema de Acción cómo contenido							
Duración - Objetivos específicos de aprendizaje				SI	X	NO	
Duración Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones del esquema corporal como contenido es coherente con los objetivos específicos del esquema de acción ya fueron suficientes para alcanzar los objetivos propios del esquema corporal y de esta manera trabajarlos como base para alcanzar los objetivos específicos del esquema de acción				
Duración - Herramientas didácticas TIC				SI	X	NO	
Duración osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la Duración	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas Tic del esquema de acción son coherentes con la duración del esquema corporal ya que cómo se emplearon las mismas herramientas en los dos contenidos, los estudiantes tuvieron el tiempo adecuado para inetarctuar con el videojuego y la plataforma de comunicación.				
Duración - Evaluación				SI	X	NO	
Duración La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la Duración	¿La evaluación es coherente con la Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación del esquema de acción es coherente con la duración y el número de sesiones del esquema corporal al tener en cuenta que sólo una vez se cumpliera cierto tiempo y cierto número de sesiones que permitiera hacer evidete algún cambio era posible realizar la evaluación				
Relación de los objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema corporal con otros componentes							
objetivos de aprendizaje por sesiones - Componentes del esquema corporal cómo contenido							
objetivos de aprendizaje por sesiones - Herramientas didácticas TIC				SI	X	NO	
Objetivos de aprendizaje por sesiones osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones ya que al ser empleadas permitieron alcanzar los objetivos planteados				

objetivos de aprendizaje por sesiones - Evaluación			SI	X	NO	
Objetivos de aprendizaje por sesiones La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones	¿La evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones ya que ésta da cuenta de los resultados obtenidos en relación a los objetivos de aprendizaje planteados			

Objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema corporal - Componentes del esquema de Acción cómo contenido						
objetivos de aprendizaje por sesiones - Herramientas didácticas TIC						
Objetivos de aprendizaje por sesiones osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC del esquema corporal son coherentes con los objetivos de aprendizaje del esquema de acción ya que se emplearon las mismas en los dos contenidos permitiendo que los estudiantes tuvieran un proceso de adaptación progresivo			

objetivos de aprendizaje por sesiones - Evaluación			SI	X	NO	
Objetivos de aprendizaje por sesiones La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones	¿La evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación del esquema corporal es coherente con los objetivos de aprendizaje del esquema de acción ya que la evaluación determinó si los estudiantes estaban en la capacidad de alcanzar los objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema de acción			

Relación de las herramientas didácticas TIC del esquema corporal con otros componentes						
Herramientas didácticas TIC - Componentes del esquema corporal cómo contenido						
Herramientas didácticas TIC - Evaluación						
osu! Discord La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC	¿La evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación fue coherente con las herramientas didácticas TIC ya que se evaluarán aspectos relacionados con la interacción con estas herramientas			

Objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema corporal - Componentes del esquema de Acción cómo contenido				
Herramientas didácticas TIC - Evaluación				
Objetivos de aprendizaje por sesiones La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC	¿La evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC?	SI	X
			NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación del esquema corporal fue coherente con las herramientas didácticas TIC del esquema de acción ya que se evaluarón aspectos relacionados con la interacción con estas herramientas que dieron paso a los contenidos del esquema de acción empleando las mismas herramisntas didácticas, lo que permite que exista un porceso de adaptación progresivo	

Relación del Objetivo específico del esquema de Acción con otros componentes					
Objetivo específico del esquema de Acción - Componentes del esquema de Acción cómo contenido					
Objetivo específico del esquema de Acción - Metodología					
Objetivos específicos por contenido Metodología Resolución de Problemas	Evaluar si la metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿La metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción?	SI	X	NO
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología permitió alcanzar el objetivo específico del esquema de acción, al trabajar la resolución de problemas entorno a la variación de los difficulty settings y los mods con la intención de manipular la respuesta visual kinestésica y temporal poniendo en acción el esquema corporal desde el esquema de acción		

Objetivo específico del esquema de Acción - Duración			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones permiten alcanzar el objetivo específico del esquema de acción, por lo tanto son coherentes			

Objetivo específico del esquema de Acción - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos específicos de aprendizaje fueron directamente relacionados y coherentes con el objetivo específico ya que al alcanzar los tres objetivos específicos por sesión se alcanzó el objetivo específico del esquema de acción			

Objetivo específico del esquema de Acción - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido osul Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas son coherentes con el objetivo específico del esquema de acción ya que por medio de la interacción con las herramientas se llegó al objetivo específico del esquema de acción			

Objetivo específico del esquema de Acción - Evaluación			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿La evaluación es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación permitió dar cuenta si el objetivo específico del esquema de acción fue alcanzado			

Objetivo específico del esquema de Acción - Componentes del esquema Corporal cómo contenido						
Objetivo específico del esquema de Acción - Objetivo específico del esquema Corporal cómo contenido			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Esquema de acción	Evaluar si el objetivo específico del esquema de acción es coherente con el Objetivo específico del esquema corporal	¿El objetivo específico del esquema de acción es coherente con el Objetivo específico del esquema de acción?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, el objetivo específico del esquema de acción fue coherente con el objetivo específico del esquema corporal ya que al alcanzar el objetivo del esquema corporal fue posible alcanzar el objetivo del esquema de acción			

Objetivo específico del esquema de Acción - Metodología			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Metodología El estímulo Fase de pre-impacto	Evaluar si la metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿La metodología es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología permitió alcanzar el objetivo específico del esquema corporal y por consiguiente fue la base para poner el esquema corporal en acción desde el esquema de acción con coordinaciones visuales, temporales y kinestésicas se alcanzó a completar un proceso de adaptación con el cuerpo como eje central de la práctica y movimiento como material pedagógico.			

Objetivo específico del esquema de Acción - Duración			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la metodología fue coherente con el objetivo específico del esquema de acción al emplear la resolución de problemas para establecer la relación del cuerpo con el espacio y los objetos, lo que fue la base para alcanzar el objetivo específico del esquema de acción			

Objetivo específico del esquema de Acción - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con el objetivo específico del esquema de acción, al buscar alcanzar una base para alcanzar un proceso de adaptación al espacio, desde el establecimiento de la relación cuerpo y movimiento con la interfaz de osu! reconocer a partir del movimiento el funcionamiento de hitobjects y el planteamiento de			

Objetivo específico del esquema de Acción - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido Esquema de acción osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con el Objetivo específico del esquema de Acción?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC empleadas en el esquema corporal son coherentes con el objetivo específico del esquema de acción pues al ser las mismas herramientas empleadas en el esquema de acción esto permitió que el proceso de adaptación fuera progresivo.			

Objetivo específico del esquema de Acción - Evaluación			SI	X	NO	
Objetivos específicos por contenido La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción	¿La evaluación es coherente con el Objetivo específico del esquema de Acción?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con el objetivo específico del esquema de acción ya que la evaluación permitió evidenciar si los estudiantes estaban preparados para alcanzar el objetivo específico del esquema de acción			

Relación de la metodología del esquema de Acción con otros componentes						
Metodología - Componentes del esquema de Acción cómo contenido						
Metodología - Duración						
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología ya que los tiempos empleados fueron acordes a la metodología de resolución de problemas, de acuerdo al progreso de los estudiantes en la tarea propuesta se determinaba la duración y el número de sesiones			

Metodología - Objetivos específicos de aprendizaje						
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología?	SI	X	NO	
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los tres objetivos específicos de aprendizaje fueron coherentes con la metodología planteada ya que a partir de la modificación de los mods de juego y los difficulty settings se puso el esquema corporal en acción a partir de coordinaciones visuales, kinestésicas y temporales			

Metodología - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Metodología Resolución de Problemas fase de pre-impacto osu! Discord El estímulo	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas Tic fueron coherentes con la metodología al ser empleadas para llegar a la adaptación al entorno por medio de coordinaciones visuales, kinestésicas y temporales.			

Metodología - Evaluación			SI	X	NO	
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la metodología	¿La evaluación es coherente con la metodología?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con la metodología ya que mediante la resolución de problemas propuestos se evidenció si se llegó a poner en acción el esquema corporal desde las coordinaciones visuales, kinestésicas y temporales realizadas al modificar los mods y difficulty settings de osu!			

Metodología - Componentes del esquema corporal cómo contenido						
Metodología - Objetivo específico del esquema corporal cómo contenido						
Metodología - Duración			SI	X	NO	
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto Duración	Evaluar si la duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología	¿La duración y el número de sesiones son coherentes con la metodología?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la duración y el número de sesiones del esquema corporal son coherentes con la metodología del esquema de acción ya que la duración y el número de sesiones permitieron que los estudiantes estuvieran preparados para resolver los problemas planteados por la variación en los difficulty settings (AR, OD, CS, HP) y los mods (EZ, HT, HR, DT, HD, FL) con la intención de manipular la respuesta visual, Kinestésica y temporal			

Metodología - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la metodología?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos de aprendizaje están en completa relación con la metodología, pues la metodología del esquema de acción responde a objetivos específicos del esquema corporal			

Metodología - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con la metodología?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC del esquema corporal fueron coherentes con la metodología del esquema de acción ya que las herramientas didácticas TIC empleadas permitieron que los estudiantes establecieran una relación del cuerpo con el espacio y sus objetos y por consiguiente fue posible plantear una metodología de resolución de problemas en el esquema de acción que pusiera el esquema corporal en acción			

Metodología - Evaluación			SI	X	NO	
Metodología Resolución de Problemas El estímulo fase de pre-impacto La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la metodología	¿La evaluación es coherente con la metodología?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación del esquema corporal fue coherente con la metodología del esquema de acción pues a partir de los resultados de la evaluación del esquema corporal es posible pasar a la modificación de los mods y difficulty settings de osu!			

Relación de la duración del esquema de Acción con otros componentes						
Duración - Componentes del esquema de Acción cómo contenido						
Duración - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Duración Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración?				
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la duración ya que se alcanzaron en el tiempo y número de sesiones propuestas			

Duración - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Duración osul Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la Duración	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC son coherentes con la duración y número de sesiones propuestas ya que se tuvo en cuenta el tiempo necesario para que los estudiantes logaran realizar un proceso de adaptación utilizando osul y Discord			

Duración - Evaluación			SI	X	NO	
Duración La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la Duración	¿La evaluación es coherente con la Duración?	Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación fue coherente con la duración pues la duración y el número de sesiones fueron suficientes para que fuera posible evidenciar si los objetivos de aprendizaje por sesión se alcanzaron			

Duración - Componentes del esquema corporal cómo contenido						
Duración - Objetivos específicos de aprendizaje			SI	X	NO	
Duración Objetivos de aprendizaje por sesiones	Evaluar si los Objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración	¿Los objetivos específicos de aprendizaje son coherentes con la Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, los objetivos específicos de aprendizaje del esquema de acción son coherentes con la duración del esquema corporal ya que apartir del cumplimiento del tiempo y número de			

Duración - Herramientas didácticas TIC			SI	X	NO	
Duración osul Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con la Duración	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC son coherentes con la duración, se tuvo en cuenta las características particulares de estas herramientas para establecer la duración y el número de sesiones			

Duración - Evaluación			SI	X	NO	
Duración La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con la Duración	¿La evaluación es coherente con la Duración?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con la duración, ya que la evaluación da cuenta de los alcances logrados durante las sesiones de clase			

Relación de los objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema de Acción con otros componentes			
objetivos de aprendizaje por sesiones - Componentes del esquema de Acción cómo contenido			
objetivos de aprendizaje por sesiones - Herramientas didácticas TIC			
SI	X	NO	
Objetivos de aprendizaje por sesiones osul Discord			
Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones			
¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones?			
Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones ya que los objetivos están directamente relacionados con los alcances logrados a partir de emplear las herramientas didácticas TIC			
objetivos de aprendizaje por sesiones - Evaluación			
SI	X	NO	
Objetivos de aprendizaje por sesiones La evaluación			
Evaluar si la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones			
¿La evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones?			
Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones pues la evaluación da cuenta de el alcance de los objetivos de aprendizaje por sesiones			

Objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema de Acción - Componentes del esquema corporal cómo contenido					
objetivos de aprendizaje por sesiones - Herramientas didácticas TIC					
Objetivos de aprendizaje por sesiones osu! Discord	Evaluar si las Herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones	¿Las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones?	SI	X	NO
			Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, las herramientas didácticas TIC son coherentes con los objetivos de aprendizaje por sesiones puesto que los objetivos son alcanzables siempre y cuando se empleen las herramientas didácticas TIC		
objetivos de aprendizaje por sesiones - Evaluación					
Objetivos de aprendizaje por sesiones La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones	¿La evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones?	SI	X	NO
			Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con los objetivos de aprendizaje por sesiones pues la evaluación da cuenta de el alcance de los objetivos de aprendizaje por sesiones		

Relación de las herramientas didácticas TIC del esquema de Acción con otros componentes						
Herramientas didácticas TIC - Componentes del esquema de Acción cómo contenido						
Herramientas didácticas TIC - Evaluación			SI	X	NO	
osu! Discord La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC	¿La evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con las herramientas didacticas TIC ya que la evaluación da cuenta de los alcances logrados a partir de emplear las herramientas didacticas en el proceso de enseñanza aprendizaje			

Objetivos de aprendizaje por sesiones del esquema corporal - Componentes del esquema corporal cómo contenido						
Herramientas didácticas TIC - Evaluación			SI	X	NO	
osu! Discord La evaluación	Evaluar si la evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC	¿La evaluación es coherente con las Herramientas didácticas TIC?	Argumento: Según lo planteado y teniendo en cuenta el registro electrónico si, la evaluación es coherente con las herramientas didacticas TIC ya que la evaluación permite determinar si se alcanzaron los objetivos a travez del uso de las herramientas didacticas TIC			