

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA



TEMA:

TALLERES PRÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE
EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE
OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN RUALES

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Magister en Actividad Física.

AUTOR(A):

Klever Marcelo Quinteros Jurado.

DIRECTOR(A):

MSc. Richard Adan Encalada Canacuan.

Ibarra, 2023

DEDICATORIA

Primeramente, dedicado a Dios.

El siguiente trabajo de investigación, va dedicado a mi familia, a mi madre Carmen Jurado quien me ha demostrado que con trabajo y dedicación todo es posible, le admiro mucho por su valentía y enfrentarse a la vida, es verdad que mi padre no está con nosotros, pero le tengo a usted y eso es más que suficiente para seguir trabajando.

De igual manera un agradecimiento a todos quienes han formado parte de mi vida, amigos, que realmente han estado en las buenas y malas, a personas que nunca pensé que me iban ayudar pues son para ustedes, gracias por confiar en este humilde servidor.

Gracias a mi tutor de investigación por su ayuda y guía en este proceso de investigación un Dios le pague, quiero terminar el agradecimiento muy especial a mi padre sin su ayuda no habría podido con estos nuevos desafíos de la vida, pues ahora que retos se me vendrán no lo sé, pero sí sé que lo a superar, usted nunca a muerto siempre vivirá en mis pensamientos y en mi corazón, pronto nos reuniremos.

Klever Marcelo Quinteros Jurado.

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento es para todas las personas que confiaron en mí, a mis compañeros de la licenciatura que ahora fueron mis compañeros de maestría, volver a recordar todo lo vivido en la juventud es muy gratificante, conocer más profesionales me fortalece en tener más amigos y compañeros que estoy seguro nos volveremos a encontrar.

Un agradecimiento sincero y muy efusivo a mi Tutor de tesis MSc Richard Encalada y mi Asesora MSc. Nancy Aracelis Minayo Echeverría supieron guiarme en este proceso de investigación.

Por sus conocimientos previos en pregrado para continuar este hermoso proceso de mi carrera y de este trabajo de grado; a fin de que se cumpla el sueño anhelado mediante el proyecto de tesis y así llegar a graduarme con éxito.

Klever Marcelo Quinteros Jurado.

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

En mi calidad de Director del Trabajo de Grado, presentado por Lic. KLEVER MARCELO QUINTEROS JURADO para optar por el título de Magister en Actividad Física con el tema: “TALLERES PRÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN RUALES” considerando que el presente trabajo tiene los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del tribunal examinador que designe.

Ibarra, 22 de mayo de 2 023



MSc. Richard Adan Encalada Canacuan.

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO



AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

1.- Identificación de la Obra

En cumplimiento del art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS INFORMATIVOS

Cedula de Identidad 0401608500

Apellidos y Nombres Quinteros Jurado Klever Marcelo

Dirección Loma de maflas vía pueblo viejo (Mira- Carchi)

Email kmquinterosj@utn.edu.ec

Teléfono Fijo 062770568 Teléfono Móvil 0959031279

DATOS DE LA OBRA

Título TALLERES PRÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN RUALES

Autor Quinteros Jurado Klever Marcelo

Fecha 22/ 05/ 2 023

SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO

Programa Pregrado Postgrado

Título por el que Opta Magister en Actividad Física

Asesor / director MSc Richard Encalada

2 CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos del autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de mayo de 2 023

EL AUTOR:



Klever Marcelo Quinteros Jurado.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO.....	4
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN.....	5
CONSTANCIAS.....	6
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	7
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
ANTECEDENTES.....	15
Formulación de problema.....	19
OBJETIVOS.....	19
OBJETIVO GENERAL.....	19
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	19
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	20
JUSTIFICACIÓN.....	20
CAPITULO I.....	22
MARCO DE REFERENCIA.....	22
1.1. Referencias investigativas.....	22
1.2. ENSEÑANZA.....	23
1.2.1. Clasificación de la enseñanza.....	23
1.2.2. Aprendizaje basado en competencia.....	23
1.2.3. Aprendizaje basado en el pensamiento.....	24
1.2.4. Aprendizaje basado en problemas.....	24
1.2.5. Aprendizaje basado en proyectos.....	25
1.2.6. Design thinking.....	25
1.2.7. Aprendizaje a través del juego gamificación.....	25
1.2.8. Aula invertida.....	26
1.2.9. Aprendizaje cooperativo.....	27
1.2.10. Estrategias de enseñanza de la educación física.....	27
1.3. Métodos de enseñanza en educación física.....	28
1.3.1. Clasificación de los métodos de enseñanza.....	28
1.3.2. El método como técnica de enseñanza.....	28

1.3.3.	El método como estilos de enseñanza.....	29
1.3.4.	Mando directo	29
1.3.5.	Asignación de tareas	29
1.3.6.	Enseñanza individualizada.....	30
1.3.7.	Enseñanza recíproca.....	30
1.3.8.	Micro- enseñanza	30
1.3.9.	Descubrimiento guiado	31
1.3.10.	Resolución de problemas	31
1.3.11.	Estilos creativos	31
1.4.	APRENDIZAJE	32
1.4.1.	Definición de aprendizaje	32
1.4.2.	Estrategias de aprendizaje.....	32
1.4.3.	Estrategia analítica	33
1.4.4.	Estrategia global.....	33
1.4.5.	Estrategia mixta.....	33
1.5.	TALLERES PRÁCTICOS.....	33
1.5.1.	Talleres prácticos como herramientas tecnológicas.....	34
1.5.2.	Educación física	35
1.5.3.	La etimología del término educación física.	35
1.5.4.	Educación.....	36
1.5.5.	Tipos de educación.....	36
1.6.	MODALIDAD VIRTUAL	37
1.6.1.	Definición educación virtual	37
1.6.2.	Fundamentación teórica	38
1.6.3.	Características de los estudiantes	39
	CAPITULO II.....	40
2.	MARCO METODOLÓGICO	40
2.1.	Descripción del área de estudios	40
2.2.	Tipo de investigación	41
2.3.	Métodos de investigación.....	41
2.4.	Metodologías.....	42
2.5.	Población.....	42
2.6.	Técnicas e instrumentos	42
2.7.	PROCESO DE VALIDACION	43

2.8.	Procedimiento	43
2.9.	Consideraciones bioéticas	44
CAPITULO III		45
3.	ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	45
3.1.	ENCUESTA DIRECCIONADA A DOCENTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.	45
3.2.	Encuesta direccionada a estudiantes de 8° EGB de la unidad educativa león rúales.	51
3.3.	Entrevista aplicada a las autoridades de la unidad educativa león rúales.	55
CAPITULO IV.....		57
4.	PROPUESTA.....	57
4.1.	Título de la propuesta.....	57
4.2.	Justificación	57
4.3.	OBJETIVOS	58
4.3.1.	Objetivo general.....	58
4.3.2.	Objetivos específicos	58
4.3.3.	Ubicación sectorial.....	58
5.	IMAGEN DE LA INSTITUCIÓN.....	58
6.	IMAGEN DEL GOGLE MAPA.....	58
Desarrollo de la propuesta		59
7.	PROTOCOLO N° 1	60
8.	PROTOCOLO N° 2	66
9.	PROTOCOLO N° 3	72
10.	PROTOCOLO N° 4	75
11.	PROTOCOLO N° 5	81
CAPITULO V		87
12.	CONCLUSIONES	87
12.1.	Recomendaciones.....	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		89
ANEXOS.....		93
13.	ANEXO N°1.....	96
14.	ANEXO N°2.....	97
15.	ANEXO N°3.....	98

RESUMEN

La pandemia ha cambiado de manera significativamente nuestras vidas en lo social, económico y sobre todo en la educación. Sin embargo la vida continúa y hay que enfrentarse a nuevos retos y desafíos, considero que esta es una oportunidad para aprender de los errores humanos y ser cada día mejores con nosotros mismos y con nuestro planeta tierra ya que es nuestro hogar y por lo tanto debemos cuidarlo siempre, después de haber analizado la problemática en nuestro país y sobre todo en mi lugar de trabajo pues he considerado realizar una investigación profunda de cómo podemos mejorar la calidad educativa con nuestros estudiantes en tiempos de virtualidad, por lo tanto se ha recogido información importante de muchos autores, para tener una fundamentación real de lo investigado. Luego de toda la recolección de información he clasificado lo más relevante y he dado a conocer que la educación virtual ha evolucionado de manera considerable y ha dado pasos gigantescos, la tecnología de igual manera evoluciona constantemente y como docente, es mi obligación moral y ética estar siempre actualizado, es por ende la permanente capacitación sobre todo en nuevas innovaciones y herramientas tecnológicas que permiten al docente impartir sus conocimientos a través de las mismas de una manera clara, precisa y muy creativa despertando el interés a toda la comunidad educativa. Mi propuesta para dar solución a las diferentes problemáticas es: Diseñar un protocolo de talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúaless, la cual ayudará de manera notable para las clases no solo de la asignatura en mención si no para el resto de materias, de esta manera se convertirá en un modelo institucional.

PALABRAS CLAVES: Talleres Prácticos, Enseñanza, Aprendizaje, Educación Física, Modalidad Virtual.

ABSTRACT

The pandemic has significantly changed our lives socially, economically and especially in education. However, life continues and we have to face new challenges and challenges, I consider that this is an opportunity to learn from human mistakes and be better every day with ourselves and with our planet earth since it is our home and therefore we must always take care of it, after having analyzed the problem in our country and especially in my workplace because I have considered conducting a deep investigation How we can improve the educational quality with our students in times of virtuality, therefore important information has been collected from many authors, to have a real foundation of what has been investigated. After all the collection of information I have classified the most relevant and I have made known that virtual education has evolved considerably and taken giant steps, technology also evolves constantly and as a teacher, it is my moral and ethical obligation to always be updated, it is therefore the permanent training especially in new innovations and technological tools that allow the teacher to impart their knowledge through the They in a clear, precise and very creative way arousing the interest of the entire educational community. My proposal to solve the different problems is: Design a protocol of practical workshops with innovative technological tools for the teaching-learning process of Physical Education in virtual mode with students of the Eighth Years of EGB of the León Rúaless Educational Unit, which will help significantly for the classes not only of the subject in mention but for the rest of the subjects, in this way it will become an institutional model.

KEY WORDS: Practical workshops, teaching, learning, physical education, virtual modality.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La pandemia por COVID-19 ha provocado una crisis mundial de gran impacto en todos los ámbitos, en lo que respecta a educación esta emergencia sanitaria ocasionó el cierre masivo de las actividades presenciales en instituciones educativas de todos los niveles y dio lugar al uso de plataformas virtuales y recursos de educación a distancia donde se evidenció los limitados conocimientos y capacidades de los docentes sobre el manejo de nuevas plataformas virtuales.

Frente a esta nueva realidad ha sido un gran desafío para los docentes de Educación Física desarrollar de manera eficiente su trabajo, la limitada o escasa conectividad y la poca capacitación en el ámbito virtual dieron lugar a grandes transformaciones en el proceso de la enseñanza – aprendizaje de la Educación Física.

Por disposición institucional se adoptó el uso de la plataforma MICROSOFT TEAMS, paulatinamente los estudiantes lograron conectarse a clases virtuales, sin embargo, la escasa capacitación en el manejo de esta plataforma ocasionó desinterés y por ende poca participación de los mismos.

Con la finalidad de facilitar el aprendizaje en los estudiantes de manera progresiva se utilizaron recursos tecnológicos como, genially, gmail, hotmail, whatsApp, canva, microsoft teams, zoom; con estas herramientas se logró despertar el interés y alcanzar los objetivos planteados para la clase de educación física además de generar el estudiante aprendizajes significativos.

Sin duda la Pandemia del COVID-19, se convirtió en una nueva realidad para estudiantes, docentes, autoridades, padres de familia en vista de que existían todavía muchos hogares que no manejaban al cien por ciento la tecnología, incluso no poseían equipos tecnológicos ni conexión a internet, por lo tanto, un celular o una computadora se convirtieron en una necesidad básica, para muchos hogares.

Si bien es de conocimiento y tradición realizar esta materia de carácter presencial y de forma abierta para realizar prácticas y demostrar destrezas de los estudiantes, en la cual el docente era una guía en la praxis en este sentido ha existido una transición de lo practico-cotidiano a una pedagogía – enseñanza, es decir lo viejo no es adecuado a la actualidad y lo nuevo trata de adecuarse a la realidad, por tanto en estos momentos la

humanidad quiere adecuar los ámbitos en el proceso de enseñanza en las unidades educativas de aprendizaje en educación física.

Los docentes de Educación Física fueron mayormente afectados en vista que la metodología utilizada era mayormente práctica y la esencia de la materia conlleva mayormente a mejorar el estado físico del estudiante , de esta manera en el momento que se optó la virtualidad la metodología a utilizarse cambio totalmente ya que los docentes ya no realizaban junto con los estudiantes las actividades de clase, ahora se comunicaban a través de un equipo tecnológico a su vez utilizando diferentes programas interactivos que incentiven a los estudiantes el cariño a la asignatura, sin embargo estudiantes de escasos recursos se les dificultó el proceso ya que no contaban con una señal de internet , por ello no se podían conectar a tiempo, no podían prender la cámara, muchas veces no comprendían el mensaje correcto que enviaba el docente, lógicamente que el docente ha optado por diferentes métodos llegar a sus estudiantes a pesar de todas las trabas y obstáculos.

Es importante que estudiantes, padres de familia se familiaricen con la tecnología en vista de que en la actualidad se ha convertido en una necesidad imperiosa, sin embargo existen muchas dificultades que en muchas ocasiones hacen que no se pueda acceder a la tecnología, como factores geográficos, factores económicos ,tampoco es culpa de los padres , pero en la Unidad Educativa se ha implementado programas de capacitación para el manejo de Plataformas que familiarizan a la comunidad educativa , sin embargo existen todavía muchos vacíos, para derribar esa brecha que todavía separa a los padres de familia de la tecnología debemos comprender que vivimos en esta era tecnológica y adaptarnos es la mejor estrategia.

En definitiva, la Educación Física es fundamental para el desarrollo integral del alumnado. Por eso, debemos garantizar que se imparta de forma segura y responsable, para el personal docente y el alumnado, asegurando así que adquieran las competencias básicas y les aporte las habilidades y oportunidades de promoción de la salud y bienestar, tan importantes durante estos tiempos inciertos y difíciles. Esto también les ayudará a tener herramientas y desarrollar resiliencia en el futuro. (COLEF, 2020).

Dentro de los grandes problemas pedagógicos al impartir la asignatura de Educación Física de manera virtual, están la carencia de las competencias en el manejo tecnológico ocasionando a su vez la falta de compromiso y participación por parte de los

estudiantes, no cabe duda que al ser una asignatura práctica es necesaria la interacción estudiante – maestro para el correcto desarrollo de habilidades y destrezas.

La Asignatura de Educación Física en la Unidad Educativa León Rúaes es mayormente aceptada por los estudiantes en vista que desarrollan destrezas a través de la distracción, el juego adicionalmente que adquieren conocimientos sobre cómo llevar una vida sana, aprendiendo hábitos saludables que los conlleva a mejorar su salud y rendimiento en otras materias que requieren más actividad cerebral.

La virtualidad también nos ha acompañado con otras dificultades, el inconveniente principal es la no realización de actividades físicas en casa, la mayoría de los estudiantes, únicamente pasan en sus hogares sin salir, esto sin duda trajo consecuencias muy graves como obesidad, acné, estrés, mal humor, se encontraban susceptibles al entorno familiar.

Sin duda el confinamiento a razón de la pandemia del COVID-19, trajo consigo problemas familiares bastante graves como: violencia intrafamiliar, acoso sexual, suicidios, sin duda algunos de nuestros estudiantes posiblemente tuvieron que enfrentar muchos obstáculos que les impidieron tener un rendimiento académico esperado para el docente.

El entorno en que se desarrolla en estudiantes es una de los factores mayormente influyentes en el rendimiento académico, existen estudiantes que tienen desarrolladas diferentes habilidades, sin embargo, existen muchos factores influyentes como el hogar, las amistades, el internet, redes sociales, mismas que podrán influir negativamente en los adolescentes y esto lo separe de las habilidades innatas que posee.

Por ello es muy importante que en las clases virtuales de la asignatura de Educación Física se utilice diferentes metodologías que incentivan a identificar estas habilidades a través de la aplicación de test, juegos interactivos, videos, utilizar ritmo musicales que se encuentran acorde a la actualidad y llama la atención de los estudiantes, sería muy interesante incentivarles a la realización de concursos de danza virtuales, la utilización de documentales que hable acerca de personajes importantes que se hayan destacado en el deporte de nuestro país, hacer debates sobre la importancia del deporte en el ser humano.

La importancia de la actualización docente permite enfrentar nuevos retos, en este tiempo de pandemia fue clave la creatividad en la aplicación de recursos tecnológicos para lograr el aprendizaje en los estudiantes por ejemplo el uso de medios audiovisuales ha permitido romper paradigmas tradicionalistas y avanzar en la virtualidad.

Es importante que existe confianza y respeto en la relación estudiante - docente, conocer su situación inicial, utilizar un método de aprendizaje del grupo según sea el caso, no todos los estudiantes tienen las mismas capacidades por ello es importante conocerlas, es necesario medir el nivel de entusiasmo en la clase es decir si se encuentran sonrientes, molestos, temerosos etc. Es importante a pesar de que tenemos un gran número de estudiantes por aula, y el tiempo de hora sea minimizado tratemos de individualizar en lo que sea posible nuestras clases.

ANTECEDENTES

Las clases de Educación Física se han desarrollado de manera presencial sin embargo con el COVID- 19 la situación cambió radicalmente, el Ministerio de Educación decidió por una educación virtual para continuar con el proceso de enseñanza y aprendizaje en todos los estudiantes a nivel nacional, lastimosamente no existió un modelo a seguir por ende el ente rector y otras instituciones ofertaron cursos y capacitaciones para la correcta aplicación de estas herramientas tecnológicas que fueron nuevas para todo el sistema educativo nacional.

De tal manera nos hemos visto la necesidad de trabajar con una educación híbrida la cual es un método de enseñanza basada en tecnologías educativas ligadas a internet, este tipo de enseñanza, tanto profesores como alumnos, se benefician de una enseñanza mixta (sincrónica, asincrónica, no presencial) lo que permite llegar a cualquier persona con acceso a internet.

Existe alternativas virtuales para todas las clases de educación física como: YouTube, quizizz, educaplay, kahoot, book creator, genially, Gmail, Hotmail, epuzzle, WhatsApp, flipgrid, canva, zoom, Microsoft Teams, de igual manera existe aplicaciones que se puede utilizar como: Munzee, sworkit, activilandia, fitnessmeter, balance it,

Yammer, Moodle, entre otros lo cual permitió tener una correcta comunicación con los estudiantes.

Los modelos pedagógicos que se aplicaron fueron el modelo del aprendizaje cooperativo, muchos docentes, estudiantes e incluso padres confunden la educación física con el deporte y a éste con la competición; cristianizando las clases en una variedad de entrenamiento deportivo donde unos ganan y otros pierden, sin embargo, esto no debe ser así porque la educación física donde se trabaja de una manera organizada y sistematizada para lograr objetivos comunes e individuales, donde ganar o perder se olvida por el simple placer de jugar, donde las relaciones humanas son tan significativas como la actividad motriz en esta sociedad.

Nuestra labor primordial como docentes es ayudar a crear ciudadanos que puedan mejorar la sociedad en la que viven; haciéndola más humana, cooperativa y la educación física no puede quedarse al margen de este importante objetivo, porque además aporta un ingrediente que ninguna otra área puede aportar; la motricidad es indispensable la clase de educación física para que todos los estudiantes, no solo los más hábiles puedan disfrutar, aprender a crecer como mejores personas y para ello es necesario que nosotros conozcamos a profundidad el aprendizaje cooperativo.

Otro modelo aplicado fue la gamificación en Educación Física es un agente más en la lucha contra los presentes niveles de sedentarismo y obesidad de la población infantil y juvenil (Sediles Aguirre, 2011), La Educación Física debe favorecer el desarrollo físico-motriz y el desarrollo integral del alumnado, además de fomentar la creación y recreación de una educación física verdaderamente transferible a la vida fuera de la escuela.

Para que así sea, y en base a la evidencia científica existente, las prácticas escolares deben huir de los planteamientos tradicionales para aproximarse hacia los modelos pedagógicos, ya que con ellos se consiguen prácticas más auténticas y experiencias de logro más positivas (Pueyo, 2018) De lo contrario, es poco probable que el alumnado se motive hacia las clases de Educación Física y, menos aún, hacia la práctica de actividad física.

La gamificación es un modelo pedagógico que utiliza elementos de juego para desarrollo de contenidos curriculares concretos de un contexto, que incluye tareas actividades adaptadas a la dinámica juego, para conseguir objetivos educativos planteados y no por simple diversión, (Fernández-Río & Flores, 2019) en el mundo educativo que adquiere un especial interés porque es un modelo innovador e integrador en primer lugar sus diseños suelen incorporar algunos de los elementos de los videojuegos, los cuales pueden ser más cercanos y atractivos para el alumnado actual.

Como señalan, (Francisca, Delgado , & Inzunza , 2021), en un proyecto de investigación sobre la educación física y salud bajo confinamiento covid- 19 de profesores y escolares de enseñanza media. Mediante la información se considera importante realizar taller práctico para la enseñanza aprendizaje de la educación Física en modalidad virtual en estudiantes de octavos años.

Citando a, (Manzano, 2013), según lo mencionado en un proyecto de investigación sobre la estrategia didáctica para el desarrollo de la educación física desde una mirada lúdica y humana de acuerdo a la información planteada se considera fundamental realizar taller práctico para la enseñanza aprendizaje de la educación Física en modalidad virtual en estudiantes de octavos años.

Acorde a lo expuesto por, (Carrasco, Caicedo, Savedra, & Ochoa, 2021), se detalla en su artículo científico que los fundamentos pedagógicos para la enseñanza- aprendizaje de la educación Física en modalidad virtual será un reto actual. En el estudio de las teorías de las teorías precursoras confirman la importancia de los fundamentos pedagógicos que sustentan la Educación Física y su beneficio para el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje mediante la modalidad virtual, sin dejar de ser conscientes que lo primordial no es la tecnología como tal, sino el uso que podemos hacer de ella dentro del proceso educativo, por lo tanto la importancia de diseñar taller práctico para la enseñanza aprendizaje de la educación Física en modalidad virtual en estudiantes de octavos años.

Como afirman, (Reyes & Romero, 2021) Educación Física en tiempos de pandemia y confinamiento. Las clases de Educación Física se realiza desde el hogar de cada estudiante, teniendo en cuenta muchas limitaciones como la falta de equipos tecnológicos estudiantes y docentes, la mala señal del internet, la falta de capacitación a todo el personal educativos, la falta de interés por parte de los estudiantes entre otros ha determinado un atraso de la enseñanza- aprendizaje de manera significativa en los

estudiantes de tal manera la importancia de diseñar talleres prácticos para la enseñanza - aprendizaje en las clases de la Educación Física en la modalidad virtual.

El docente de educación física debe dominar la asignatura que imparte, contenidos y enriquecerlos, desarrollarla con la calidad requerida, ejercer adecuadamente la labor educativa e instructiva, orientar, controlar y evaluar a los estudiantes para lograr que se apropien de los conocimientos para contribuir a su formación integral.

"En definitiva, la Educación Física es primordial para el desarrollo integral del alumnado por eso, debemos garantizar que se imparta de forma segura y responsable, para el personal docente y el alumnado, asegurando así que adquieran las competencias básicas y les aporte las habilidades y oportunidades de promoción de la salud y bienestar, tan importantes durante estos tiempos inciertos y difíciles. Esto también les ayudará a tener herramientas y desarrollar resiliencia en el futuro" (COLEF, 2020).

Desde el punto de vista de, (Ferro, y otros, 2020) el nivel de satisfacción de las clases online por parte de los estudiantes de Educación Física en tiempos de pandemia. La modalidad virtual tiene un cambio en el paradigma educativo que exige a los principales actores del proceso de enseñanza- aprendizaje a nivel mundial para enfrentar con nuevos desavíos tecno educativos, permitiéndole al docente interactuar con el estudiante, la Educación Física va tomando mayor importancia en la vida estudiantil porque ha sufrido alteraciones emocionales, físicas, psicológicas, hormonales y más para que todos despierten el interés en el proceso enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual para llegar a un aprendizaje significativo en beneficio de los estudiantes en su diario vivir.

Como señalan, (Sánchez, Ávila, García, & Bravo, 2020) El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia. La presente investigación ha permitido conocer el estilo de enseñanza y los recursos digitales utilizados para la enseñanza aprendizaje en la Educación Física virtual por lo que se puede perfeccionar, que los docentes utilizan varios estilos de enseñanza aprendizaje en sus clases virtuales como la creación didáctica de videos ilustrativos que le permitirán participar toda la comunidad educativa y de esta manera despertaremos el interés por participar de manera voluntaria permitiéndole el disfrute de las actividades físicas, como respuesta a esta problemática se propone trabajar de forma equilibrada los estilos de enseñanza-aprendizaje, la hibridación de estilos priorizando el estilo cognitivo que rige el sistema educativo actual por medio de los recursos digitales de forma planificada tomando en

consideración aplicaciones de organización digital, la comunicación docente-alumno-representantes legales, sesiones de trabajo de forma dinámica y lúdico, estrategias innovadoras como la gamificación e instrumentos digitales de evaluación para el aprendizaje virtual, que puedan escoger los docentes de forma libre dando respuesta las necesidades del estudiante y su contexto.

Formulación de problema

De un día a otro la Pandemia del COVID-19 , cambio la vida de todos los seres humanos en el mundo, sin duda una realidad no esperada nos obligó a experimentar cambios en los hábitos cotidianos, la educación fue una de los servicios mayormente afectados, en la Unidad Educativa “ León Ruales” , padres de familia y estudiantes presentaron principalmente problemas de desconocimiento del manejo de los equipos tecnológicos, los docentes presentaron problemas de manejo de material didáctico especial, medios virtuales ,la falta de implementación de estrategias de enseñanza - aprendizaje, así como también la necesidad de contar con herramientas que permitan de la Educación Física en modalidad virtual.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúales.

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

1. Conocer la importancia de la utilización de herramientas tecnológías en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la educación física en modalidad virtual.
2. Comprender el alcance del proceso de enseñanza- aprendizaje en las clases de educación física en la modalidad virtual.
3. Desarrollar talleres prácticos con plataformas virtuales que permitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de educación física en la modalidad virtual.
4. Socializar los diferentes talleres prácticos con plataformas virtuales que permitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de educación física en la modalidad virtual con docentes del área.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

¿Cuál sería la importancia de la utilización de herramientas tecnológías en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la educación física en modalidad virtual?

¿Cómo sería el alcance del proceso de enseñanza- aprendizaje en las clases de educación física en la modalidad virtual?

¿Cómo se desarrollaría los talleres prácticos con plataformas virtuales que permitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de educación física en la modalidad virtual?

¿Cómo socializar los diferentes talleres prácticos con plataformas virtuales que permitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de educación física en la modalidad virtual con docentes del área?

JUSTIFICACIÓN

Debemos comenzar diciendo que la educación física como área curricular debe ofrecer a los estudiantes verdaderas experiencias educativas a través de las prácticas corporales, contribuyendo a los objetivos educativos en la educación primaria y secundaria. Por esta razón vamos a investigar y aplicar talleres prácticos de educación física en modalidad virtual esto permitirán que los educandos puedan encontrar las posibilidades de practicar diferentes actividades corporales, juegos correspondientes al aprendizaje significativo logrando la motivación hacia la práctica lúdica y fomentar valores para los propósitos educativos.

El desarrollo de las tecnologías en la información y las comunicaciones (TIC) desempeñan un papel fundamental en el progreso de nuevos sistemas pedagógicos. La incorporación de las tecnologías a la docencia ha potencializado el uso de ambientes virtuales de enseñanza - aprendizaje, apoyados en plataformas virtuales de allí la importancia de aplicar talleres prácticos para la enseñanza - aprendizaje en las clases de la educación física en la modalidad virtual la cual servirá como una buena motivación despertando el interés en todos los estudiantes que reciben la asignatura.

Los estudiantes estarán predispuestos a utilizar estas plataformas digitales las cuales demostrarán toda su creatividad en la realización de videos ilustrativos que tendrán

sus características bien definidas para la elaboración, edición y publicación en los medios tecnológicos que presenta el siglo XXI.

Según, (Alfonso, y otros, 2021) análisis de la experiencia docente en clases de educación física durante el confinamiento por COVID-19. El docente que participo en el estudio de diversos retos para poder desarrollar un análisis de los problemas de trabajo como son: la falta de comunicación estudiantes padres de familia y docentes, disposición de los padres de familia, el docente no tenía claro cómo debería realizar el proceso enseñanza- aprendizaje teniendo en cuenta que pudieran sufrir los estudiantes afectaciones psicológicas asociadas a la sociabilidad y por ende en adquirir malos hábitos alimenticios por lo cual se conlleva al sedentarismo, una de las verdaderas problemática, la mayoría del profesorado utilizó la metodología de aula invertida e impartió clases de manera virtual, la evaluación fue un reto complejo, desarrollaron actitudes y valores de tolerancia y empatía, así como habilidades en TIC, identificaron la posibilidad de aparición de problemas psicológicos en sus alumnos, algunos profesores mencionaron la necesidad de capacitaciones en temas de pedagogía, TIC y recomendaciones de actuación en el regreso a clases presenciales.

Las medidas adoptadas frente a la pandemia del COVID-19 hicieron que los/as estudiantes continúen con sus obligaciones académicas a través de la educación virtual, permaneciendo sentados frente a la computadora durante largos periodos de tiempo.

Teniendo en cuenta que este tipo de actividades trae algunos inconvenientes para la salud como el sedentarismo, las contracturas musculares y la mala circulación sanguínea, entre otras. Por ello, la necesidad de establecer talleres prácticos para la enseñanza-aprendizaje de Educación Física en modalidad virtual esto generara múltiples beneficios para la salud y el bienestar de los educandos ya que tiene beneficios físicos y psicológicos: mejora la movilidad articular y muscular, favorece la salud cardiovascular.

En la actualidad el aprendizaje se ha visto afectado por diferentes distractores en el lugar de estudio, las metodologías del docente y acompañamiento estudiantil, lo que genera cansancio y malestar en los estudiantes a nivel nacional, por lo tanto, se ha mirado pertinente diseñar talleres prácticos para la enseñanza - aprendizaje en las clases de la Educación Física en la modalidad virtual con octavos de la Unidad Educativa León Ruales.

Una vez aplicado estos talleres prácticos despertaremos el interés de los estudiantes en la enseñanza – aprendizaje para las clases de educación física de la cual servirá de modelo para aplicar a nivel regional y nacional.

CAPITULO I

MARCO DE REFERENCIA

1.1. Referencias investigativas

Según, (Barros & Aldas, 2021). Determina su investigación sobre estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la educación física en bachillerato, por parte de la comunidad educativa de la mayoría de las instituciones educativas a nivel nacional, existe el desinterés por nuestra asignatura, de igual manera se ha determinado el desconocimiento de las estrategias innovadores que hoy en día contamos, esta investigación nos permite conocer a profundidad las características, el docente se convierte el principal motivador para que los estudiantes puedan interactuar de manera directa con el docente utilizando las herramientas tecnológicas se podrá conseguir despertar el interés de todo los estudiantes.

De acuerdo con, (Pillajo Díaz, 2022). Menciona que la Enseñanza de la Educación Física virtual en tiempos de covid-19: revisión sistemática; el acontecimiento de la pandemia que el mundo vivió fue la causa principal para revolucionar la educación virtual, convirtiéndose en la herramienta principal para continuar con el proceso enseñanza aprendizaje, en nuestro país se notó el desconocimiento acerca de las nuevas estrategias y por ende las nuevas plataformas que hoy en día son muy utilizadas por docentes de diferentes Universidades del Ecuador, permitiendo llegar a más estudiantes a nivel nacional y mundial, para el docente ecuatoriano es un desafío que debe adoptar de la manera más profesional que es lo que nos caracteriza, es por eso que debemos asumir los nuevos desafíos tecnológicos que nos esperan para estar en las mejores condiciones para impartir nuestros conocimientos hacia los estudiantes.

Según, (Espín Pico, 2021) Métodos de enseñanza de Educación Física en modalidad virtual. podemos argumentar en este trabajo de investigación que se valoró los métodos de enseñanza y se identificó los métodos de enseñanza que fueron más adaptables en la modalidad virtual y se adapta a las características de los estudiantes, la

cual es más divertida y permite desarrollar un pensamiento crítico y constructivista convirtiéndose en el principal protagonista de las clases de Educación Física.

1.2. ENSEÑANZA

Métodos de enseñanza según (Puig, 2009) Desde la terminología la palabra método significa según este autor como el camino hacia la meta, para ser más exacto es un modo razonado de obrar y de ordenar las actividades para alcanzar los objetivos diseñados, este método también se puede definir como un sistema de las acciones sucesivas del hombre, de esta manera alcanzar los resultados esperados, que corresponde al objetivo planteado.

Sin duda existen diferentes tipos de métodos de enseñanza que se puede aplicar al realizar una planificación de una clase y cuando la clase es virtual, el docente debe buscar diferentes herramientas que permitan que la clase sea amena y divertida para el estudiante por ello es importante tanto alguna de las clarificaciones más importantes y que podemos aplicar en la asignatura de Educación Física.

1.2.1. Clasificación de la enseñanza

Según (universidadlaconcordia.edu, 2020), en la actualidad podemos aplicar diferentes métodos de enseñanza que tienen como finalidad aprovechar las habilidades y destrezas que posee los estudiantes:

1.2.2. Aprendizaje basado en competencia

Según (Latina, (2007)) el aprendizaje basado en competencias tiene la finalidad de desarrollar las habilidades y destrezas del estudiante, en relación con la educación y el proceso para el aprendizaje de competencias, el concepto de competencia contiene conocimientos, procedimientos y actitudes (saber, saber hacer, saber ser y saber estar) relacionados con la práctica profesional, que permiten actuar con eficacia (ser capaz de encontrar y aplicar la mejor recurso posible) en distintas situaciones y contextos profesionales, sabiendo elegir en cada momento la respuesta más adecuada, según los distintos recursos personales, sociales y profesionales con los que se cuenta.

La Educación Física siempre se basa en rescatar cada una de las habilidades que cuentan los alumnos , por qué no todos tienen las mis capacidades , algunos tienden a qué les guste las diferencias disciplinas como el fútbol , el básquetbol, vóley, natación,

gimnasia, danza, cada uno de ellos tiene una tendencia a elegir lo que más seguridad le proporcione, por ello el aprendizaje basado en competencias es un método que podemos aplicar en el aula virtual, ya que lograremos que cada alumno identifique sus preferencias gusto por las diferentes disciplinas del deporte y así la clase sea más a gusto del estudiante y si éste se siente a gusto pues lógicamente lograremos que se logren los objetivos de aprendizaje propuestos.

1.2.3. Aprendizaje basado en el pensamiento

El Thinking-based Learning (TBL) o Aprendizaje Basado en el Pensamiento de acuerdo a (Swartz, 2008). Es una de las metodologías más activas y populares en el entorno educativo gracias a su utilidad para incentivar en el alumnado la capacidad para efectuar un aprendizaje más consciente y profundo que cambia la manera en la que aborda la información recibida, nuestra asignatura de la cual estamos realizando este estudio se basa prácticamente en movimientos físicos, se puede utilizar técnicas de relajación profunda, muscular, que nos puede ayudar a llegar al objetivo establecido en el aula de clase.

De igual manera en las clases de Educación Física se desarrolla el aprendizaje basado en el pensamiento y esto lo encontramos al finalizar la clase de Educación Física, con técnicas de relajación o vuelta a la calma la cual es muy importante para recuperar y normar la frecuencia cardiaca.

1.2.4. Aprendizaje basado en problemas

Según (Allen, 2004) Su principal objetivo es formar estudiantes capacitados de analizar y enfrentarse a los problemas del diario vivir donde el estudiante adquiere conocimientos, habilidades y destrezas, convirtiéndose protagonista para resolver casos de la vida real, para resolver cualquier problema que se presente en su diario vivir.

En el proceso de enseñar-aprender intervienen una extensa gama de funciones, entre otras: cerebrales motoras, cognitivas, memorísticas, lingüísticas y prácticas.

Este proceso de aprendizaje aplicado en nuestro estudio se lo puede utilizar haciendo tomar conciencia al alumnado sobre los problemas de la actualidad por ejemplo la obesidad, altos niveles de colesterol, desnutrición, llevar una vida sedentaria entre otros problemas que tiene la actualidad cotidiana, utilizar este mecanismo nos ayudará hacer

que los estudiantes adquieran conciencia sobre la temática actual y por medio de esto lograr que adquieran más conocimiento observando la realidad en que vivimos.

1.2.5. Aprendizaje basado en proyectos

El Aprendizaje basado en proyectos según (Branda, 2019) es una estrategia metodológica de diseño y programación que adopta un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), esto se lo realiza mediante un juicio de investigación o creación por parte del estudiante que trabaja de manera relativamente independiente, de esta manera podremos interactuar con mayor facilidad en las clases de Educación Física.

Los proyectos permiten que los docentes causen el desarrollo competencial del alumnado y su propia capacitación profesional, el ABP abre la escuela al entorno e incorpora materiales y fuentes de información diversos, se trabaja con variados tipos de conocimiento y saberes, en la práctica el alumnado aprende, hace comunica proceso y producto, además atiende a la diversidad porque la integra desde una perspectiva cultural pero también personal.

Este proceso es muy importante en nuestro estudio debido a que a través de la realización de diferentes proyectos podemos lograr una virtud analítica hay que utilizar temas de interés para los jóvenes y de esta manera captar la atención.

1.2.6. Design thinking

Según (Brown, 2008) El Design Thinking es una técnica en la actualidad muy utilizada a través de incentivar a los estudios a como se podría estructurar un emprendimiento que un futuro les servirá como trabajo, y solventar su economía pero como lograr utilizar este proceso en la Educación Física, siempre que el tema de los emprendimientos que podemos estudiar en esta asignatura deben estar enmarcados en temas de salud y bienestar físico, así se logrará que a través de este análisis los estudiantes adquieran los conocimientos esperados, de igual manera se caracteriza por enfatizar en el aprendizaje durante la práctica, de modo que la experimentación es más importante que el riesgo del fracaso.

1.2.7. Aprendizaje a través del juego gamificación

Según (Ángel Pérez-Pueyo, 2021) La llamada “gamificación” es otra de las nuevas metodologías educativas, que utiliza elementos de juego para desarrollar contenidos curriculares concretos de un contexto, que incluye tareas actividades adaptadas a la dinámica del juego para conseguir objetivos planteados y no por simple diversión, son herramientas que permiten desarrollar habilidades y conocimientos, por eso cada vez más contenidos curriculares están siendo adaptados a la idea de “aprender jugando”.

Este tipo de aprendizaje se gana terreno en las metodologías en formación a consecuencia de un carácter lúdico, que nos facilita la interiorización de muchos conocimientos en forma mas divertida, generando una experiencia en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados, algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

- En función de la dinámica que se persiga, se deberán explotar más unas técnicas mecánicas que otras.
- La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa objetivo que normalmente componen a los mismos.
- En el mercado hay muchas plataformas que simulan entornos con distintas mecánicas, los cuales pueden facilitarnos poner en práctica estas técnicas, o bien podemos echarle imaginación y crear nuestras propias reglas.

Sin duda esta técnica es muy interesante y se puede es una técnica que mayormente se puede aplicar en la asignatura en estudio, ya que es muy interesante utilizar todo tipo de juegos así se logrará un aprendizaje divertido.

1.2.8. Aula invertida

Según (Scorians, 2018) es otra de las nuevas metodologías docentes es el aula invertida. Su nombre se debe a que consiste en invertir la manera en que tradicionalmente

se impartía el conocimiento, con la teoría en clase y los ejercicios prácticos como tarea para la casa.

Así pues, en esta nueva metodología de enseñanza, la teoría se estudia en casa y el trabajo práctico se desarrolla en el aula, este proceso se puede utilizar en cualquier asignatura, en la Educación Física sin duda se lo puede aplicar enviándoles a los estudiantes el tema de clase que ellos investiguen y realizar diferentes técnicas para que adquieran mayores conocimientos los estudiantes.

1.2.9. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje y el trabajo cooperativo es un guía que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

El aprendizaje es un enfoque que depende del intercambio de información entre los estudiantes, quienes se motivan tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar los logros de los demás. Uno de los precursores de este nuevo modelo educativo fue el pedagogo estadounidense, (Dewey, 2015), quien promovía la importancia de construir conocimientos dentro del aula a partir de la interacción y la ayuda entre las partes en forma sistemática.

El trabajo colaborativo se sostiene en el paradigma constructivista. Este enfoque expresa el cambio en la concepción educativa. Desde una perspectiva tradicional, centrada en el docente, se da el paso a una dimensión participativa de todos los actores, donde el docente tiene un lugar que se caracteriza como facilitador, guía y orientador. El objetivo que tiene esta forma de abordar la producción de conocimiento es que los estudiantes se formen de manera integral y, además, que se preparen para la resolver problemas.

1.2.10. Estrategias de enseñanza de la educación física.

Dentro de la Educación Física, cuando nos referimos a métodos de enseñanza podemos abarcar una gran cantidad de estrategias didácticas, por lo tanto, se realiza una clasificación atendiendo al método como técnica de enseñanza, como estilo de enseñanza y como estrategia en la práctica. (ARMAS, 2009), de esta manera puedo concluir que es el modo más adecuado de transmitir lo que pretendemos que realicen nuestros alumnos,

el docente debe ser muy cuidadoso al momento de buscar sus estrategias al momento de impartir sus clases, de esta manera podremos cumplir con los objetivos imprescindibles que tiene el currículo nacional en la asignatura de Educación Física.

1.3. Métodos de enseñanza en educación física.

Desde una perspectiva etimológica, (Hernández, 2009) expresa que método es el camino para llegar a un fin. Mena concibe el método de enseñanza como el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

(Hernández, 2009) se suma a la misma interpretación cuando dice:” los métodos de enseñanza o didácticos son caminos que nos llevan a conseguir el aprendizaje en los alumnos, es decir, a alcanzar los objetivos de enseñanza”. El método medio entre el profesor, el alumno y lo que se quiere enseñar. El método es sinónimo de: estilo de enseñanza, técnica de enseñanza, recursos de enseñanza y estrategia en la práctica; para el aprendizaje sea significativo el docente debe provocar un cambio de actitud positiva y así reflexionemos acerca de la importancia en la incidencia de un desarrollo de la sociedad y del país.

1.3.1. Clasificación de los métodos de enseñanza

Dentro de la Educación Física cuando nos referimos a métodos de enseñanza podemos abarcar una gran cantidad de estrategias didácticas, imposible de abarcar en este momento. Por esta razón voy a realizar una clasificación atendiendo al método como. Técnica de Enseñanza, como Estilo de Enseñanza y como Estrategia en la Práctica.

1.3.2. El método como técnica de enseñanza

Según (Mosston S. y., 1993) “La actuación del profesor durante la clase le hace aplicar una técnica didáctica en función de una serie de variables como los objetivos, las tareas motrices o las características de los alumnos”.

De esta forma, la técnica de enseñanza abarca la forma correcta de actuar del profesor, su forma de dar la información inicial, la forma de ofrecer conocimiento de resultados, o cómo mantiene la motivación del grupo de alumnos, para que el método de

enseñanza sea el apropiado y eficiente tiene que estar en relación con la particularidad del estudiante y el tipo de aprendizaje que se considere el más indicado para desarrollar la creatividad del estudiante; es un hecho conocido que el avance humano viene a traves del razonamiento y este pensamiento original lo realiza la creatividad.

1.3.3. El método como estilos de enseñanza

Mosston citado por (Nieto, 2009) considera que “los estilos de enseñanza muestran cómo se desarrolla la interacción profesor-alumno en el proceso de toma de decisiones”.

Para clasificar los estilos de enseñanza, pueden utilizarse distintos criterios como, por ejemplo, la actitud que adopta el profesor, la mayor o menor autonomía del alumno, la organización de la clase, la técnica de motivación, el objetivo pretendido, etc. Una de las clasificaciones más antiguas y acertadas es la de (Mosston, 1982)

1.3.4. Mando directo

En su origen y aplicación más estricta, el mando directo tiene una raíz militar. Este estilo tradicional ha sido el más utilizado en E.F. y, según diversos autores como (Contreras, 1998) todavía sigue siéndolo, su objetivo es la repetición de los ejercicios físicos a realizar bajo el mando del profesor, enseñanza masiva.

Su principal característica es que el docente toma todas las decisiones, realiza todas las operaciones, que son transmitidas a los estudiantes quien se limita a poner en práctica dichas órdenes, este estilo se basa en que el docente da la explicación del trabajo a realizar, para continuar con la ejecución de dicha actividad y por último se termina con la evaluación.

1.3.5. Asignación de tareas

Implica una mayor autonomía de los alumnos en el proceso de aprendizaje. El docente transmite la actividad motriz a realizar, así como la ejecución motriz a practicar, el alumno asume parte de las decisiones interactivas referentes a la posesión organización de los mismos y al ritmo de la ejecución, supone un paso hacia la autonomía e individualización del estudiante, (Mosston, 1993)

Este estilo busca más autonomía del alumno en relación con el docente; una vez dado el respectivo estímulo inicial emitido por el docente, el estudiante sus propias

decisiones sobre el inicio de la actividad; es decir los estudiantes construyen sus aprendizajes sin la intervención del docente de esta manera se adquiere una responsabilidad, el rol del docente se basa en la supervisión de la actividad alrededor de ellos y hace las recomendaciones pertinentes.

1.3.6. Enseñanza individualizada

Requiere de un trabajo previo encaminado a favorecer la capacidad de los alumnos para trabajar de manera independiente, pudiendo ejecutar el plan elaborado por sí mismos, el docente detecta el nivel de partida de cada alumno, información a partir de la cual se elabora una secuencia de actividades a realizar para cada nivel detectado. (Gerveno, 2015)

Este estilo se desarrolla por parejas donde el docente da a los alumnos los criterios precisos que le permiten descubrir los principales errores en el rendimiento de su compañero, es decir, se dice lo que se va a realizar y su evaluación, diciendo quien será observador y quien ejecutante cambiando los papeles en determinado momento, de igual manera se fomenta la colaboración, aceptación y solidaridad en los estudiantes; aquí nos permite realizar grupos para la preparación de equipos deportivos.

1.3.7. Enseñanza recíproca

Es la práctica de tareas por pareja, el profesor proporciona información y da roles de observador y ejecutante a cada miembro de pareja, el profesor interviene solo cuando considere necesario; el objetivo de esta enseñanza es la repetición de los ejercicios físicos a realizar bajo el mando del docente y observado por el estudiante que toma nota y evalúa. (Gerveno, 2015)

Este estilo se desarrolla por parejas donde el profesor da a los alumnos los criterios precisos que le permiten descubrirlos principales errores en el rendimiento de su compañero, es decir, que se va a realizar y su evaluación, diciendo quien será observador y quien ejecutante cambiando los papeles en determinado momento.

1.3.8. Micro- enseñanza

Consiste en una organización alrededor de un núcleo central integrado por unos cinco o seis estudiantes a los que el docente trasmite la información objeto de aprendizaje, así como otros elementos, para que estos a su vez actúen de la misma forma con el resto de

estudiantes, el docente se relacione con el resto de estudiantes mencionados y ellos con el resto de la clase. (Contreras, 1998)

Prácticamente en este tipo de enseñanza se formará grupos de cinco o seis estudiantes a los que el profesor da la información necesaria (distribución del grupo, refuerzos que hay que dar, los errores que pueden suceder, la forma de abordar el tema), esta preparación del tema después es transmitida por estos alumnos al resto del curso. Es importante que el profesor invite a participar a los alumnos del núcleo central en la preparación de la clase en tanto a los objetivos y contenidos a pasar.

1.3.9. Descubrimiento guiado

Dentro de los estilos de enseñanza, el descubrimiento guiado es el primero que va a implicar cognitivamente al estudiante constituyendo por lo tanto va a dar un paso superior a su motricidad, lo más importante es que la actividad principal lo realiza el estudiante; el objetivo es muy claro donde establece una disonancia cognitiva en el estudiante a través de un reto donde tenga que trabajar utilizando su motricidad. (Contreras, 1998)

Este estilo consiste en dar indicios por parte del profesor a los estudiantes para que ellos lleguen a la respuesta deseada, esto induce al alumno a un proceso de investigación donde va descubriendo las soluciones.

1.3.10. Resolución de problemas

Es el estilo más representativo de la técnica de indagación o búsqueda, el estudiante se convierte en el verdadero protagonista del proceso, es el nivel más avanzado dentro de los estilos cognoscitivos; el estudiante debe encontrar la respuesta por sí solo a través de la búsqueda, su principal objetivo es la búsqueda cognitiva o motriz de posibles soluciones a los problemas tarea que plantea el docente. (Contreras, 1998)

Este estilo pretende que el alumno encuentre por si solo la respuesta a un problema, este estilo proporciona gran independencia del alumno con respecto al profesor.

1.3.11. Estilos creativos

Se pone el nivel más avanzado de los estilos de enseñanza, ya que trata de ofrecer al estudiante la posibilidad de elegir las actividades, la organización, tomando prácticamente todas las decisiones, se trata de buscar experiencias motrices libremente por parte del

alumno alrededor de un material, de una instalación o de un contenido, aquí se desarrolla la más alta capacidad cognitiva del ser humano que es la creatividad. (Contreras, 1998)

Los métodos o estrategias propuestas son múltiples y complementarios ya que en cualquier situación de aprendizaje está sometida a un gran número de variables entre ellas se puede enumerar las siguientes: Los contenidos, la edad de los estudiantes, la homogeneidad o heterogeneidad, del grupo – clase, los conocimientos anteriores, el grado de motivación y los recursos que se dispone. Nuestra actividad docente se verá enriquecida en la utilización de variedad de métodos y estilos, lo más importante es que los docentes los conozcan y sepa aplicar el más adecuado a cada situación concreta.

1.4. APRENDIZAJE

1.4.1. Definición de aprendizaje

El aprendizaje según (GAGNÉ, 2006) es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos conductas y valores, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación, en este proceso puede ser analizado desde distintas representaciones, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje que esta ligadamente relacionada con la educación de niños, jóvenes para evitar cambios de conducta, biológicos y enfermedades.

Es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales, podemos concluir que es vital para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos.

En este estudio hemos tomado en cuenta como variable dependiente a las estrategias de aprendizaje a través de Talleres Prácticos, que nos ayudaran a cumplir con la variable independiente establecida.

1.4.2. Estrategias de aprendizaje.

Para Monereo, (Valle & Cabanach., 2022), las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción es decir que las estrategias de aprendizaje, el

docente es el facilitador para armar sus propias estrategias constituyen trabajos conscientes e intencionales que guían las acciones para alcanzar las metas planteadas.

1.4.3. Estrategia analítica

Cuando la tarea se puede descomponer en partes y se enseñan por separado estamos aplicando una estrategia analítica según (Buñuel, 1991) esta estrategia es ideal para el aprendizaje de técnicas deportivas, en tareas de gran dificultad permite llegar a un buen resultado en corto tiempo.

1.4.4. Estrategia global

Podemos decir que esta sería la aplicación de la estrategia global, es decir, la ejecución en su totalidad de la tarea propuesta, todas aquellas actividades o juegos en las que no se delimite la actuación a los alumnos en cuanto a sus movimientos, situaciones de desequilibrio (uno entra y otro sólo defiende. (Mosston, 1982).

También podemos entender como estrategia en la práctica global todas aquellas actividades o juegos en las que no se delimite la actuación a los alumnos en cuanto a sus movimientos, situaciones de desequilibrio uno entra y otro sólo defiende, etc.

1.4.5. Estrategia mixta

Consiste en combinar ambas estrategias, globales y analíticas, tratando de sacar lo positivo de cada una, debido a que todas las progresiones deben de terminar con la realización global, la estrategia en la práctica mixta sería, siempre que nos sea posible en la Enseñanza Primaria utilizaremos dicha estrategia global, pues tiene más ventajas que inconvenientes. (Mosston S. y., 1993)

La educación mixta combina las enseñanzas de las horas de clase con los aprendizajes adquiridos de manera diferida o fuera del entorno escolar, es decir, considera encuentros presenciales o sincrónicos y es una modalidad que, desde hace varios años, está vigente en el sector.

1.5. TALLERES PRÁCTICOS

(Kelly, 2021) Al realizar talleres virtuales con los estudiantes de octavos años ha sido creemos que es necesario crear talleres prácticos para enseñanza aprendizaje para captar

la atención de todos los estudiantes mientras nos encontramos en esta realidad, sin duda lograr la atención del 100 por ciento de la clase resulta bastante complicado sin embargo hemos tomado en cuenta las siguientes recomendaciones para la creación del mismo.

No hace falta decir que la pandemia actual está teniendo efectos masivos en todos los sectores de nuestra sociedad. Si bien cada sector enfrenta sus propias dificultades cuando se trata de sobrevivir a la pérdida de la interacción social en el mismo espacio y tiempo, todos nosotros enfrentamos desafíos similares. Sabemos que las oportunidades educativas presenciales han sido limitadas por la pandemia y tenemos que reinventar las experiencias presenciales hacia entornos virtuales.

Estos consejos prácticos, están basados en la experiencia del Instituto Interamericano para el Desarrollo Económico y Social (INDES), de convertir talleres presenciales a la modalidad virtual.

Los consejos brindados en esta guía te ahorrarán tiempo y enriquecerán la experiencia de aprendizaje de los participantes.

1.5.1. Talleres prácticos como herramientas tecnológicas

Según, (Díaz, 2009), La asignatura de educación física tendrá talleres prácticos a través de herramientas tecnológicas como correo electrónico, foro o chat para establecer la comunicación entre los participantes, alternamos diversos métodos de enseñanza y trabajamos con un software que favorece la interacción profesor alumno que nos permite trabajar con toda la clase y en pequeños grupos.

Los formadores o docentes cuentan con una gran variedad de herramientas: de comunicación, de descarga de materiales, vínculos web, etc. que enriquecen y aumentan los recursos y posibilidades de la enseñanza tradicional, en lo que corresponde con los alumnos disponen en el campus virtual de recursos on-line y multimedia como: YouTube, quizzz, educaplay, kahoot, book creator, genially, Gmail, Hotmail, epuzzle, WhatsApp, flipgrid, canva, zoom, Microsoft Teams, de igual manera existe aplicaciones que se puede utilizar como: Munzee, sworkit, activilandia, fitnessmeter, balance it, Yammer, Moodle, entre otros lo cual permitió tener una correcta comunicación con los estudiantes.

(Díaz, 2009), han señalado en sus estudios las principales, herramientas educativas digitales que se emplean en las clases virtuales de Educación Física, los contenidos que

se pueden trabajar con estas herramientas y cómo se pueden aplicar, promoviendo así la activa participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes de Educación Física.

1.5.2. Educación física

Es una disciplina pedagógica, que se ocupa de la educación integral del individuo a través de la motricidad, se trata de un concepto complicado, construido social e históricamente a través de evoluciones y cambios, es una disciplina singular, que educa de forma integral (los ámbitos físicos, intelectuales y afectivos sociales; los más significativos del ser humano) mediante el cuerpo a través de su declaración más genuina: la motricidad (el movimiento) y que asigna al movimiento con múltiples propósitos. (Barahona., 2019-2020)

1.5.3. La etimología del término educación física.

Para comprender el significado de un término, suele ser de gran ayuda el conocimiento de su procedencia, o etimología, El término "educar, según nos cuenta (Lagardera Otero, 1989)Procede del latín educare el cual está relacionado con ducere que significa conducir y de educere que hace referencia a sacar fuera, excluir, criar, implica todo un complejo proceso que abarca la totalidad de la vida humana.

La educación física: Es una disciplina pedagógica, que se ocupa de la educación integral del individuo a través de la motricidad. Se trata de un concepto complicado, construido social e históricamente a través de evoluciones y cambios.

Es una disciplina singular, que educa de forma integral (los ámbitos físicos, intelectuales y afectivos sociales; los más significativos del ser humano) mediante el cuerpo a través de su declaración más genuina: la motricidad (el movimiento) y que asigna al movimiento con múltiples propósitos. (Barahona., 2019-2020)

La educación física es la enseñanza y aprendizaje de ejercicios físicos cuyo objetivo principal es la educación busca ofrecer una educación integral sobre el cuerpo humano contribuyendo al cuidado de la salud.

Modalidad virtual en tiempos de pandemia, según Gloria (Gloria Angélica Vallejos Salazar, 2021) “Ofrece el soporte para dar continuidad a los procesos educativos; así como también permite desplegar, construir, interactuar y socializar el conocimiento a

partir del cambio de saberes experiencias e ideas de los actores y que puede asumirse en todos los niveles académicos”.

De esta manera los entornos virtuales en época de confinamiento, resultan eficaces en el marco didáctico pues se implementan con recursos variados muy ricos que responden a las diferentes necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, del mismo modo ofrecen diversos formatos de aprendizaje interactivo logrando el desarrollo de la independencia y trabajo colaborativo.

En el siglo XXI la tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental en la implementación de una educación virtual a través de plataformas, mediante módulos instruccionales para asignación de tareas permitiendo un trabajo colaborativo bajo el acompañamiento permanente del docente, encargado de brindar soporte oportuno para garantizar aprendizajes significativos.

Según, (Gloria Angélica Vallejos Salazar, SciELO - Scientific Electronic Library Online, 2021), manifiesta que en el caso de las escuelas, los estados a través de sus ministerios de educación diseñaron plataformas educativas para dar continuidad a los procesos educativos desde casa, las mismas que se vienen realizando de acuerdo a un plan de estudios establecidos, para todos los estudiantes a través de la radio, TV y Web y para enmarcarlas dentro de las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, situando esta responsabilidad en manos de los docentes y padres de familia quienes deberán contextualizar y adecuar de modo que puedan llegar a todos los estudiantes intervenir hasta alcanzar niveles superiores de retroalimentación.

1.5.4. Educación

La educación busca asegurarle libertad al hombre, pero la educación demanda disciplina, sometimiento, conducción, y se guía bajo signos de obligatoriedad y a veces de autoritarismo, firmeza y direccionalidad. (León, 2007). En Ecuador la educación es un servicio público gratuito que se brinda a través de instituciones públicas, también contamos con instituciones particulares y fiscomisionales.

Este sistema contribuye a la adquisición de habilidades, conocimientos, valores, costumbres y normas. El Código de la Niñez y Adolescencia, (2003) Art. 37 establece: “Los niños, niñas y adolescente tienen derecho a una educación de calidad”.

1.5.5. Tipos de educación

Existen tres tipos de educación, estos son:

- **Formal:** Es un sistema educativo estructurado jerárquicamente, cuenta con métodos de enseñanza, planificaciones académicas, herramientas pedagógicas además de regirse a un currículo nacional establecido previamente en escuelas, colegios, institutos y universidades.
- **No Formal:** Son entidades educativas que no se basan en un currículo académico específico brindando un servicio de capacitación en determinadas áreas.
- **Informal:** Es un proceso educativo que se genera a lo largo de toda la vida mediante experiencias con el entorno y personas que lo rodean.

Virtual: Levy 1999 como se cita en (BUSTOS SÁNCHEZ & COLL SALVADOR, 2009) menciona que "Lo virtual no es en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata". Es así como en la actualidad se puede obtener mayor información por medio de bibliotecas virtuales, hemerotecas, foros, etc., además de llegar a un mayor número de personas de diferentes lugares sin la necesidad de encontrarse en un mismo lugar.

1.6. MODALIDAD VIRTUAL

1.6.1. Definición educación virtual

(EcuRed, 2014) menciona: "Educación virtual significa que se genera un proceso educativo, una acción comunicativa con intenciones de formación, en un lugar distinto al salón de clases: en el ciberespacio; en una temporalidad que puede ser sincrónica o asincrónica...". En otras palabras, un sistema de educación virtual ofrece un proceso de educación para personas que por situaciones de tiempo, economía o distancia no pueden asistir en un proceso educativo presencial.

La educación virtual es una experiencia reciente, pero que ha tenido una expansión vertiginosa en el mundo entero. Como ha sucedido en otros campos, la aplicación de las tecnologías digitales a la educación se ha desarrollado desde dos vertientes estratégicas, la comunicación y la informática.

1.6.2. Fundamentación teórica

Algunos autores definen a la enseñanza como el arte de transmitir una serie de conocimientos, técnicas, normas, habilidades ya adquiridas a otro individuo, “Las definiciones de los métodos de enseñanza hasta ahora universalmente normalizadas, no han permitido explicar con exactitud las condiciones necesarias y suficientes para diversificar el método de enseñanza del método de aprendizaje” (EduSol, 2017).

Estas definiciones en definitiva es la vía o el camino para llegar a cumplir con el objetivo planteado, el método formula una serie de actividades y operaciones que transmitirá el docente una enseñanza adecuada a los estudiantes, permitiendo un aprendizaje significativo.

El método de aprendizaje, constituye también una serie de acciones; actividades u operaciones del que aprende que le permiten resolver e integrar la información o parte de ella que le resulta útil o significativa, adquirir y relacionar el contenido de enseñanza con los consiguientes cambios en su sistema de conocimientos y en su conducta; atiende la organización interna de la forma académica de organización; pero se formula dentro y fuera de esta. (EduSol, 2017)

Dichos métodos de enseñanza y de los aprendizajes adquiere diferentes propósitos para obtener excelentes resultados a futuro.

1.6.3. Características de los estudiantes

El alumno de Educación Secundaria: características psicopedagógicas y procesos de aprendizaje se centra en el estudio y análisis de los procesos de cambio psicológico que ocurren en esta etapa de la vida.

Se profundiza en las características generales de la adolescencia: etapas y patrón universal de cambios evolutivos; Desarrollo psicosocial y emocional en la adolescencia: identidad y personalidad; Familia: autonomía y apego.

Los iguales: amistades y pandillas. Adolescencia e interculturalidad; Los adolescentes del siglo XXI ante la emergencia de nuevos cambios sociales.

Según como manifiesta (Castañeda, 2007) Se pretende que los alumnos sean capaces de planear, organizar, controlar y evaluar sus propios procesos de formación y los trabajos que ello implica. Todo esto frente a la gran diversidad de situaciones donde es posible aprender, las acotaciones y limitaciones institucionales sobre las situaciones y modos de aprender, y las nuevas posibilidades que se abren según avanzan la ciencia y la tecnología.

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Descripción del área de estudios

La Unidad Educativa Fiscomisional León Ruales es una Institución Educativa que se encuentra ubicada en la provincia del Carchi, ciudad Mira, cantón Mira, regentada por una comunidad religiosa con un prestigio educativo institucional, se encuentra ubicada en las calles León Ruales y Enrique Arboleda, Cuenta con una planta docente con un total de 42 docentes; mujeres 30 y 12 hombres de los cuales existe 66 estudiantes y en los 8° EGB paralelo “A y B”.

Gráfico 1: Imagen del google map

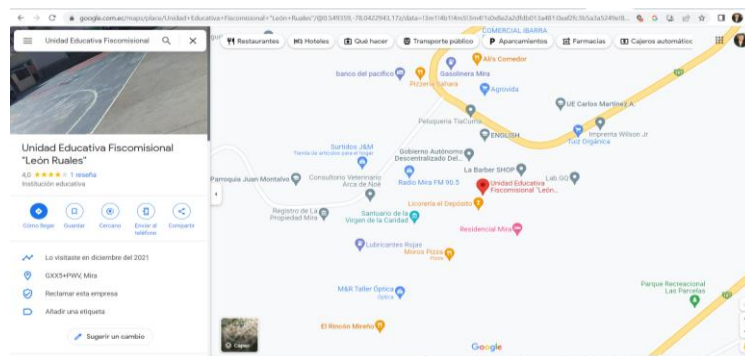


Gráfico 2: Imagen de la institución



2.2. Tipo de investigación

Para la presente investigación se utilizó un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo donde se determina el desarrollo de la investigación de conjuntos sistemáticos, empíricos y críticos que implican el diagnóstico con toda la información recopilada para crear y realizar una propuesta con Talleres prácticos para la enseñanza - aprendizaje de educación física modalidad virtual para estudiantes de octavo años de la Unidad Educativa Fiscomisional León Ruales. (Sampiere, 2003) Sobre el enfoque mixto y el enfoque cualitativo, esta investigación inicio con la realidad de poder desarrollar una educación virtual en la realidad de cómo aplicar las actividades teóricas prácticas con los estudiantes de 8° de la misma institución demostrando la aplicación de plataformas innovadoras.

2.3. Métodos de investigación

- **Método inductivo deductivo:** El cual permite realizar un diagnóstico acerca del proceso enseñanza - aprendizaje en las clases de Educación Física en modalidad virtual aplicando diferentes talleres prácticos con las distintas plataformas, en particular compartir los hallazgos de otras investigaciones que generan conclusiones con los distintos resultados que se aplicaran con los instrumentos de una entrevista a las distintas autoridades por la aplicación de talleres prácticos con herramientas interactivas TIC. (Rivas & Tena , 1995)
- **Método explicativo:** Esto nos permite que la investigación se origina desde el problema de cómo desarrollar las clases de la educación física en la modalidad virtual, de cómo desarrollar talleres prácticos con herramientas interactivas como una propuesta para la enseñanza aprendizaje. La enseñanza propone el uso de tres teorías de aprendizaje para orientar el diseño de materiales y actividades de enseñanza en un entorno virtual. (Vásquez , 2022)

2.4. Metodologías

En la presente investigación se desarrollaron con dos tipos de metodologías:

- La **descriptiva**: cuyo objetivo es caracterizar un hecho, fenómeno o comportamiento, de un individuo o grupo, para observar, registrar y sistematizar los procesos de enseñanza aprendizaje con talleres prácticos para las clases de la educación física con estudiantes de 8° EGB. (CEJAS, 2015) Es aquella que busca especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Este tipo de investigación obtiene información sobre el fenómeno o proceso para describir sus implicaciones, sin interesarse mucho (o muy poco) en conocer el origen o causa de la situación.
- **La de campo**: que se caracteriza porque el investigador, por medio de la observación directa de los hechos, analiza la situación real del problema principal con la comunidad educativa en tiempos de pandemia en una modalidad virtual. (CEJAS, 2015) Es aquella cuya estrategia se basa en métodos que permiten recoger los datos en forma directa de la realidad donde se presentan, los datos así obtenidos son llamados primarios o de primera mano.

2.5. Población

La población de la investigación es de 66 estudiantes que se encuentran en los 8° EGB de la unidad educativa león rúales, como también la participación de 6 docentes del área de la educación física de los distintos niveles de la misma institución.

2.6. Técnicas e instrumentos

- **Encuesta N1**: La cual es una técnica de la investigación descriptiva y se utilizó para identificar si los docentes utilizan las herramientas interactivas TIC para el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de educación física en una modalidad virtual.

- **Encuesta N2:** este instrumento también lo aplicaremos a los estudiantes del 8° EGB para determinar un análisis de como desarrollaron su aprendizaje con las distintas herramientas interactivas dentro de las clases de la educación física.
- **Entrevista:** se aplicará a las autoridades de la unidad educativa león rúales, que tan importante es crear talleres practicas con herramientas interactivas TIC para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del 8° nivel y como también desarrollar con los distintos niveles en el área de la educación física en una modalidad virtual.

2.7. PROCESO DE VALIDACION

Los diferentes instrumentos y técnicas de recopilación de información se proceden a validad con expertos en la enseñanza y aprendizaje del área de la educación física como también del manejo de herramientas tecnológicas, dentro del proceso de validación se toma aspectos importantes como: **TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN:**

N°	INDICADOR DE CALIDAD	4	3	2	1
1	Cientificidad				
2	Pertinencia				
3	Sistematicidad				
4	Viabilidad para Aplicación Práctica.				
5	Actualidad				
6	Novedad				

Por favor, indique otros (s) aspectos.

.....

2.8. Procedimiento

FASE I:

Conocer la importancia que tiene los talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúales. Para esta investigación se aplicó una encuesta a seis docentes del área de Educación Física.

FASE II:

Comprender cuál es el alcance del proceso enseñanza – aprendizaje en las clases de la Educación Física en una modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúaes. Para lo cual se aplicó una encuesta a los respectivos estudiantes del nivel correspondiente “A y B”.

FASE III:

Desarrollar talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúaes. Para la elaboración de la propuesta se tuvo que realizar una entrevista aplicada a las diferentes autoridades de la institución que se relaciona con la investigación.

2.9. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos dentro del campo tecnológico; el trabajo investigativo para implementar los talleres prácticos para la enseñanza - aprendizaje de Educación Física modalidad virtual para estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa León Ruales, se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa, a los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma escrita los aspectos más relevantes de la investigación con objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, en el proceso de investigación.

También se determina la aplicación de un software como es el SPSS para el análisis estadístico de los resultados de los instrumentos de aplicación como son las encuestas a docentes y estudiantes.

CAPITULO III

3. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. ENCUESTA DIRECCIONADA A DOCENTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Tabla 1:
Genero de los Docentes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MASCULINO	4	66,7	66,7	66,7
	FEMENINO	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

1.- ¿Usted como profesional del área de la Educación Física cree que es importante la enseñanza – aprendizaje de la materia en una modalidad virtual?

Tabla 2:
La importancia de la enseñanza- aprendizaje EE.FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MUY IMPORTANTE	1	16,7	16,7	16,7
	IMPORTANTE	4	66,7	66,7	83,3
	POCO IMPORTANTE	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según el análisis se determina en su mayoría que es importante la enseñanza- aprendizaje de la educación física en modalidad virtual; (Fernández, 2019), la educación física como

un área obligatoria de los lineamientos del ministerio de la educación que fundamenta la formación integral del ser humano a desarrollar las destrezas motoras, cognitivas afectivas y esenciales.

2.- Usted al principio de la virtualidad (Pandemia) tuvo el desconocimiento sobre las diferentes herramientas tecnológicas como: ¿Microsoft Teams o Zoom para la correcta utilización en las clases de educación Física?

Tabla 3:

Desconocimiento de herramientas tecnológicas Teams- zoom clases de EE.FF.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI CONOCIA	1	16,7	16,7	16,7
	POCO CONOCIA	3	50,0	50,0	66,7
	DESCONOCIA	1	16,7	16,7	83,3
	TOTALMENTE DESCONOCIA	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que el desconocimiento de las herramientas tecnológicas los docentes en su mayoría poco conocían y otro porcentaje nos manifiestan que totalmente desconocían. (Molinero Bárcenas & Chávez Morales, 2020). La información y la competencia digital implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información disponible.

3.- ¿Usted conoce algún taller práctico para la enseñanza- aprendizaje, para desarrollar las habilidades y destrezas en las horas de clase de Educación Física modalidad virtual?

Tabla 4:

Talleres prácticos para la enseñanza- aprendizaje para el desarrollo de habilidades y destrezas EE.FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	POCO CONOZCO	4	66,7	66,7	66,7
	DESCONOZCO	1	16,7	16,7	83,3

TOTALMENTE DESCONOSCO	1	16,7	16,7	100,0
Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría los docentes poco conocen sobre talleres prácticos para la enseñanza aprendizaje en clases de Educación Física en modalidad virtual. (González Elices, 2022) La labor docente del profesor es la de constituirse en un recurso para el trabajo del alumno, programando actividades didácticas, poniendo a disposición de los estudiantes los materiales sobre los que éstos deberán trabajar y asistiéndoles de manera totalmente personalizada a través de los talleres prácticos.

4.- Usted conoce cuales son las herramientas tecnológicas más interactivas para el proceso enseñanza aprendizaje en la materia de la Educación Física en modalidad virtual?

Tabla 5:

Conoce de herramientas tecnológicas más interactivas para la enseñanza- aprendizaje EE.FF

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	POCO CONOZCO	3	50,0	50,0	50,0
	DESCONOZCO	2	33,3	33,3	83,3
	TOTALMENTE DESCONOZCO	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se concluye que la mitad de los docentes poco conocen acerca de las herramientas tecnológicas más interactivas para el proceso enseñanza aprendizaje en clases de Educación Física en modalidad virtual. (Sánchez, Ávila, García, & Bravo, 2020). ha permitido conocer el estilo de enseñanza y los recursos digitales utilizados para la enseñanza aprendizaje en la Educación Física virtual por lo que se puede perfeccionar, que los docentes utilizan varios estilos de enseñanza aprendizaje en sus clases virtuales.

5.- Usted despertó el interés de la motivación en los estudiantes en las clases de educación física en la modalidad virtual?

Tabla 6:

Interés de motivación en clases de EE.FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	5	83,3	83,3	83,3
	CASI NUNCA	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría los docentes a veces despertaron el interés de la motivación en los estudiantes en clases de Educación Física modalidad virtual. (Mosston S. y., 1993), la motivación del grupo de alumnos, para que el método de enseñanza sea el apropiado y eficiente tiene que estar en relación con la particularidad del estudiante y el tipo de aprendizaje que se considere el más indicado para desarrollar la creatividad del estudiante.

6.- ¿Usted en las horas de Educación Física aplico diferentes herramientas tecnológicas como: ¿videos interactivos como grabar o crear un canal de YouTube para que, los estudiantes puedan comprender y asimilar el trabajo a realizar?

Tabla 7:

Diferentes herramientas tecnológicas para las clases de EE. FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	YOUTUBE	5	83,3	83,3	83,3
	GRAVAR VIDEOS	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría los docentes aplico la herramienta de YouTube, para aplicar en clases de Educación Física modalidad virtual. Es primordial para el desarrollo integral del alumnado por eso, debemos garantizar que se imparta de forma segura y responsable, para el personal docente y el alumnado, asegurando así que adquieran las competencias básicas y les aporte las habilidades a través de esta plataforma digital. (COLEF, 2020).

7.- ¿Escoja la aplicación que usted más utilizo y aplicó en las horas de educación física, en modalidad virtual?

Tabla 8:

Aplicaciones que aplico en horas clase de EE.FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	KAHOOT	1	16,7	16,7	16,7
	DESCONOSCO	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina en su gran mayoría desconocen de las aplicaciones que existen para las clases de Educación Física modalidad virtual, (Sediles Aguirre, 2011), La Educación Física debe favorecer el desarrollo físico-motriz y el desarrollo integral del alumnado, además de fomentar la creación y recreación de una educación física verdaderamente transferible a la vida fuera de la escuela.

8.- ¿Escoja de las diferentes aplicaciones que existen en modalidad virtual para conocer la más utilizada como: Munzee, ¿Yammer, Moodle, Book creator y tener una propuesta alternativa para realizar una charla acerca de talleres prácticos de trabajo para la enseñanza - aprendizaje para las clases de la Educación Física.

Tabla 9:

Talleres prácticos con diferentes aplicaciones para proceso enseñanza- aprendizaje de la EE.FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MUNZEE	1	16,7	16,7	16,7
	DESCONOSCO	5	83,3	83,3	100,0

Total	6	100,0	100,0
-------	---	-------	-------

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su gran mayoría los docentes desconocen acerca de las diferentes aplicaciones que existen en modalidad virtual. (Díaz, 2009), han señalado en sus estudios las principales, herramientas educativas digitales que se emplean en las clases virtuales de Educación Física, los contenidos que se pueden trabajar con estas herramientas y cómo se pueden aplicar, promoviendo así la activa participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes de Educación Física.

9.- ¿Usted estaría de acuerdo en recibir una charla sobre talleres prácticos para la correcta utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza aprendizaje en horas de Educación Física modalidad virtual?

Tabla 10:

De acuerdo con recibir charlas de herramientas tecnológicas para crear talleres prácticos para las clases de EE.FF. modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MUY DE ACUERDO	5	83,3	83,3	83,3
	DE ACUERDO	1	16,7	16,7	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a docentes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría los docentes están muy de acuerdo en recibir una charla sobre talleres prácticos para la correcta utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza aprendizaje en horas de Educación Física modalidad virtual. Según, (Díaz, 2009), La asignatura de educación física tendrá talleres prácticos a través de herramientas tecnológicas como correo electrónico, foro o chat para establecer la comunicación entre los participantes, alternamos diversos métodos de enseñanza y trabajamos con un software que favorece la interacción profesor alumno que nos permite trabajar con toda la clase y en pequeños grupos.

3.2. Encuesta direccionada a estudiantes de 8° EGB de la unidad educativa león rúales.

Genero:

Tabla 11:

Género de los estudiantes de 8° EGB

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MASCULINO	29	43,9	43,9	43,9
	FEMENINO	37	56,1	56,1	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

1. ¿Estimado estudiante el docente tuvo problemas tecnológicos en la hora de Educación Física en modalidad virtual?

Tabla 12:

El docente tuvo problemas tecnológicos en las clases de EE.FF en modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FRECUENTEMENTE	49	74,2	74,2	74,2
	POCO FRECUENTE	9	13,6	13,6	87,9
	CASI NUNCA	8	12,1	12,1	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría de los estudiantes manifiestan que frecuentemente los docentes tuvieron problemas tecnológicos en las clases de Educación Física en modalidad virtual. Como afirman, (Reyes & Romero, 2021). Las clases de Educación Física se realiza desde el hogar de cada estudiante, teniendo en cuenta muchas limitaciones como la falta de equipos tecnológicos estudiantes y docentes, la mala señal del internet ha sido un factor determinante a la hora de recibir clases.

2.- Estimado estudiante escoja si su docente utilizo herramientas tecnológicas en las clases de Educación Física?

Tabla 13:

Docente utilizo herramientas tecnológicas en las clases de EE.FF.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	YOUTUBE	12	18,2	18,2	18,2
	MOCROSOFT TEAMS	21	31,8	31,8	50,0
	ZOOM	12	18,2	18,2	68,2
	NINGUNO	21	31,8	31,8	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que los estudiantes manifestaron que la herramienta más utilizada es el Microsoft Teams y de igual manera, se ha manifestado con el mismo porcentaje donde, el docente no utilizó ninguna otra herramienta tecnológica. Según, (Wikipedia, 2021) Es una plataforma unificada de comunicación y colaboración que combina chat persistente en el lugar de trabajo, reuniones de video, almacenamiento de archivos (incluida la colaboración en archivos) e integración de aplicaciones, es ideal para las clases de Educación Física.

3.- ¿Estimado estudiante el docente de Educación Física aplico en sus horas de clases las diferentes herramientas tecnológicas que se pueden interactuar y comprender el trabajo pertinente?

Tabla 14:

Docente aplico videos interactivos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	9	13,6	13,6	13,6
	POCA VECES	11	16,7	16,7	30,3
	CASI NUNCA	39	59,1	59,1	89,4
	NUNCA	7	10,6	10,6	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría de los estudiantes manifiestan que casi nunca los docentes utilizaron videos interactivos. Según, (LEARNING, 2022) Está indicada para usuarios o grupos donde existe bajo nivel de atención, dificultad en el aprendizaje, falta de recursos, se realiza estos videos interactivos para una mayor comprensión.

4.- ¿Estimado estudiante escoja si el docente de Educación Física, motivo en sus horas clases hacia la práctica deportiva a través de las herramientas tecnológicas como: YouTube, Microsoft Teams, zoom, ¿Yammer o ninguno en modalidad virtual?

Tabla 15:

Que herramientas tecnológicas utilizó el docente de EE.FF para motivar las clases

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	YOUTUBE	4	6,1	6,1	6,1
	MICROSOFT TEAMS	14	21,2	21,2	27,3
	ZOOM	10	15,2	15,2	42,4
	YAMMER	1	1,5	1,5	43,9
	NINGUNO	37	56,1	56,1	100,0
	Total		66	100,0	100,0

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que en su mayoría de los estudiantes manifiestan que el docente no utilizó ninguna herramienta tecnológica en las clases de Educación Física en modalidad virtual. Según, (Educación, 2022) El uso de las TIC alcanza a todos los ámbitos del mundo escolar, incluso a la asignatura de Educación Física. Pero trabajarla a distancia y sin acudir a los centros educativos, simplemente hay que saber seleccionar las más adecuadas para los estudiantes y sacarles el mayor provecho.

5.- Estimado estudiante, el docente de Educación Física utilizo las diferentes alternativas virtuales para impartir las clases de educación física como: quizizz, educaplay, kahoot, book creator, ¿genially?

Tabla 16:

Herramientas interactivas para alternar en las clases de EE.FF. en modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	EDUCAPLAY	6	9,1	9,1	9,1
	KAHOOT	9	13,6	13,6	22,7
	NINGUNA	51	77,3	77,3	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina en su mayoría de los estudiantes manifiestan que ninguna de las herramientas alternativas es utilizada por los docentes. Según, (Educación, 2022) Esta selección de aplicaciones resulta idóneas para llevar la enseñanza deportiva a casa, por lo cual están disponibles en distintas plataformas y fomentan la práctica de deporte y una vida saludable.

6.- ¿Estimado estudiante, el docente utilizo una de las siguientes aplicaciones tecnológicas como: Moodle, Yammer, Zoom, Microsoft Teams? en las clases de Educación Física modalidad virtual?

Tabla 17:

El docente utilizó las siguientes aplicaciones tecnológicas para las clases de EE.FF. en modalidad virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MOODLE	2	3,0	3,0	3,0
	ZOOM	3	4,5	4,5	7,6
	MICROSOFT TEAMS	6	9,1	9,1	16,7
	NINGUNA	55	83,3	83,3	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Nota: elaboración propia: encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa León Ruales, 2022

Análisis e interpretación:

Según, el análisis se determina que casi todos los estudiantes manifiestan que ninguna de las aplicaciones tecnológicas fue utilizada por el docente de Educación Física en modalidad virtual. Según, (Educación, 2022) El uso de las TIC alcanza a todos los ámbitos del mundo escolar, incluso a la asignatura de Educación Física, por lo tanto, el docente es el encargado de auto educarse para estar a la altura de los estudiantes.

3.3. Entrevista aplicada a las autoridades de la unidad educativa león rúales.

Tabla 19:

Entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa León Ruales.

ENTREVISTADOS	PREGUNTA	+	-
<ul style="list-style-type: none">• Rectora: Msc. Sor Magdalena Ronquillo.• Vicerrector: Lic. Henry Laguna.• Inspectora General: Lic. Cecilia Ortega.• Sub Inspectora: Lic. Guadalupe Valencia.	1.- ¿Le gustaría que a los docentes del área de Educación Física estén capacitados en las diferentes plataformas digitales, para un buen desenvolvimiento en las clases?		

Conclusión:

Mediante la entrevista se considera importante por la mayor parte de entrevistados dan a conocer que es importante actualizarse mediante el conocimiento de plataformas digitales para el desarrollo y un buen desenvolvimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en las clases de la Educación Física.

<ul style="list-style-type: none">• Rectora: Msc. Sor Magdalena Ronquillo.• Vicerrector: Lic. Henry Laguna.• Inspectora General: Lic. Cecilia Ortega.• Sub Inspectora: Lic. Guadalupe Valencia.	2.- ¿Le gustaría a usted que los docentes del área de Educación Física dominen las diferentes aplicaciones y alternativas tecnológicas para un correcto proceso enseñanza en modalidad virtual?		
--	--	--	--

Conclusión:

Es muy importante la viabilidad de los docentes de la educación física como dominante de cada profesional con aplicaciones y alternativas tecnológicas para desarrollar el proceso de enseñanza en la modalidad virtual como prácticas para llegar a una mejor educación de las diferentes actividades físicas que se puede desarrollar en una modalidad virtual.

<ul style="list-style-type: none">• Rectora: Msc. Sor Magdalena Ronquillo.• Vicerrector: Lic. Henry Laguna.• Inspectora General: Lic. Cecilia Ortega.	3.- ¿Le gustaría conocer a usted las diferentes aplicaciones y alternativas tecnológicas para aplicar las diferentes asignaturas y se llegue con		
---	---	--	--

- Sub Inspectora: Lic. Guadalupe Valencia.

un aprendizaje- enseñanza en tiempos de pandemia o modalidad virtual?

Conclusión:

Mediante el proceso virtual sería importante que todos los profesionales de la educación de las distintas unidades educativas que se desarrolla en nuestro cantón conozcan sobre las diferentes aplicaciones tecnológicas que se puede fortalecer las distintas aulas virtuales, en tiempos de pandemia considerando los mejores aprendizajes de los grandes conocimientos.

- Rectora: Msc. Sor Magdalena Ronquillo.
- Vicerrector: Lic. Henry Laguna.
- Inspectora General: Lic. Cecilia Ortega.
- Sub Inspectora: Lic. Guadalupe Valencia.

4.- ¿Le gustaría conocer a usted las diferentes herramientas tecnológicas para aplicar en las diferentes asignaturas y se llegue a consolidarse un aprendizaje- enseñanza en tiempos de pandemia o modalidad virtual?

Conclusión:

Es muy pertinente conocer las diferentes herramientas tecnológicas por lo que se puede interactuar, se puede comentar, se puede graficar en un aspecto mecánico de trabajo teórico practico como también el desarrollo de las diferentes evaluaciones virtuales que se desarrolla mediante una interacción entre el docente y el estudiante cumpliendo las diferentes actividades y tareas relacionadas con el proceso educativo y el desenvolvimiento de los estudiantes y garantía de los padres de familia.

- Rectora: Msc. Sor Magdalena Ronquillo.
- Vicerrector: Lic. Henry Laguna.
- Inspectora General: Lic. Cecilia Ortega.
- Sub Inspectora: Lic. Guadalupe Valencia.

5.- ¿Permitiría usted implementar los talleres prácticos para la enseñanza - aprendizaje de Educación física modalidad virtual para estudiantes de octavos años (todos los niveles y subniveles) de la Unidad Educativa León Rúaes?

Conclusión:

Es importante el desarrollo de nuevos conocimientos que fortalecen nuestro ámbito educativo que se desarrolla interacciones importantes con los docentes y estudiantes por medio de la tecnología utilizando diferentes dispositivos electrónicos por lo que la innovación tecnológica se determina como un taller que se puede desarrollar en las distintas instituciones.

Nota: elaboración propia: entrevista dirigida las autoridades de la Unidad Educativa León Rúaes, 2022

CAPITULO IV

4. PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Diseñar un protocolo de talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúaes.

4.2. Justificación

La educación Física es una asignatura de innovación y desafíos, esto se ha evidenciado durante la pandemia covid 19, donde los docentes palpamos la necesidad de utilizar herramientas tecnológicas que facilitan y propician el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como respuesta a las necesidades tecnológicas en la modalidad virtual, surge Yammer, educaplay, kahoot, Genially, Quizizz, y más las mismas que permite al docente realizar múltiples actividades que se ajustaron al currículo.

En Yammer es posible desarrollar una clase virtual interactiva, con la utilización de hipervínculos, enlaces de videos, fotografías, canales educativos, trabajos grupales e individuales.

Educaplay es una plataforma que busca motivar al estudiante mediante actividades recreativas y llevar a otro nivel en la participación de la clase de Educación Física.

Kahoot es una plataforma diseñada exclusivamente para realizar las evaluaciones a través de la gamificación la cual permite ir mostrando progresivamente para ser contestadas y medir el aprendizaje de los estudiantes.

Quizizz es una plataforma que permite diseñar evaluaciones, cuestionarios de manera fácil y divertida con preguntas objetivas para todos los niveles educativos y se aprovecha también en el proceso de captación de los trabajos.

Genially esta plataforma permite desarrollar una clase expositivas a través de la utilización de videos, fotografías infografías y más recursos que brinda esta plataforma.

4.3. OBJETIVOS

4.3.1. Objetivo general

Diseño de un protocolo de talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúales.

4.3.2. Objetivos específicos

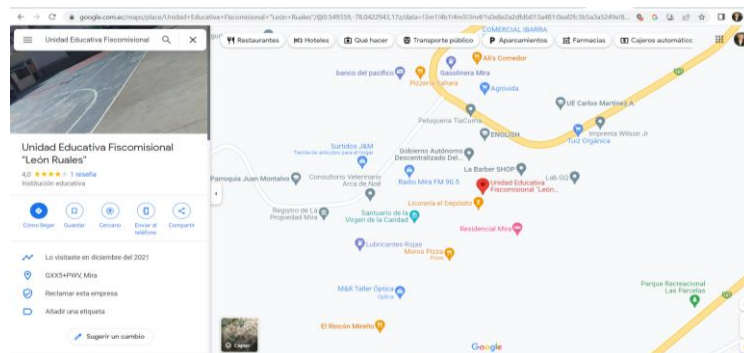
- Visibilizar los diferentes esquemas del Plan Curricular Anual como también el Plan por Destrezas con Criterio de Desempeño en el área de la Educación Física con los 8° EGB.
- Plantear los protocolos de los diferentes talleres prácticos para el proceso de la enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con herramientas tecnológicas.
- Socializar los protocolos de talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años.

4.3.3. Ubicación sectorial

5. IMAGEN DE LA INSTITUCIÓN



6. IMAGEN DEL GOGLE MAPA.



Desarrollo de la propuesta



TEMA:

DISEÑAR UN PROTOCOLO DE TALLERES PRÁCTICOS CON HERRAMIENTAS INNOVADORAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN MODALIDAD VIRTUAL CON ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN RUALES”



Carchi- Ecuador.

7. PROTOCOLO N° 1

YAMMER

Yammer conecta a miembros del equipo de trabajo educativo como docentes y estudiantes (directivos, comunicadores y personal para construir comunidades), para poder compartir conocimientos y lograr que todo el mundo participe. Usando las fuentes y directrices del administrador de la comunidad (docente) como principal para comunicarse y realizar trabajos de coautoría de parte de los estudiantes determinando texto, fotografías y videos realizados en los distintos espacios de su propio trabajo.

CARACTERISTICAS.

Qué ventajas tiene Yammer: Facilita la comunicación entre los docentes y estudiantes se determina con una comunicación interna del curso o poder compartir conocimiento que enriquece a las clases de la educación física que ayuda a consolidarlo y a compartirlo de una manera instantánea.

Cómo hacer un Yammer:

Crear un grupo en Yammer

1. Haga clic en Yammer mosaico de Microsoft 365.
2. En la esquina inferior izquierda de la pantalla, seleccione Crear un grupo nuevo.
3. Elija una de las opciones siguientes: ...
4. En Nombre del grupo, escriba el nombre del grupo.

PROCESO:

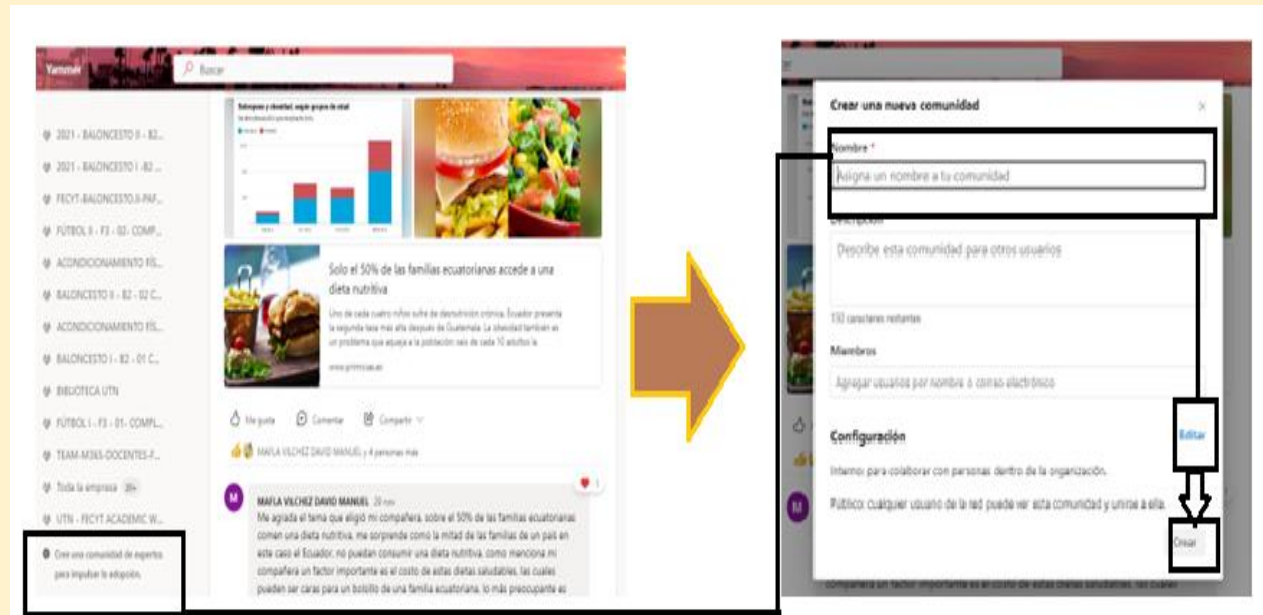
PASO 1: Microsoft 365, ofrece una serie canales comunicativos que facilitan el trabajo en equipo y ayudan a aumentar la productividad de la comunidad educativa para una comunicación interna.

Pantalla de inicio

The image shows the Microsoft 365 Yammer homepage. A navigation bar at the top includes 'Microsoft', 'Soporte', and 'Microsoft 365'. Below this, there are links for 'Soporte técnico de Microsoft 365', 'Productos', 'Dispositivos', 'Novedades', 'Instalar Microsoft 365', 'Cuentas y facturación', and 'Plantillas'. The main content area features a video titled 'Introducing the new Yammer' and a sidebar with various articles and videos. A red box highlights the '¿Qué es Yammer?' link in the sidebar. Another red box highlights the '¿Qué es Yammer?' link in the top right corner. A third red box highlights the 'Fuentes' section in the bottom right corner, which lists various sources and communities.

PASO 2: el desarrollo de crear su propia comunidad educativa para el desarrollo de trabajo áulico con los estudiantes con miembros de la comunidad entre docente y estudiantes.

Comunidad educativa áulica



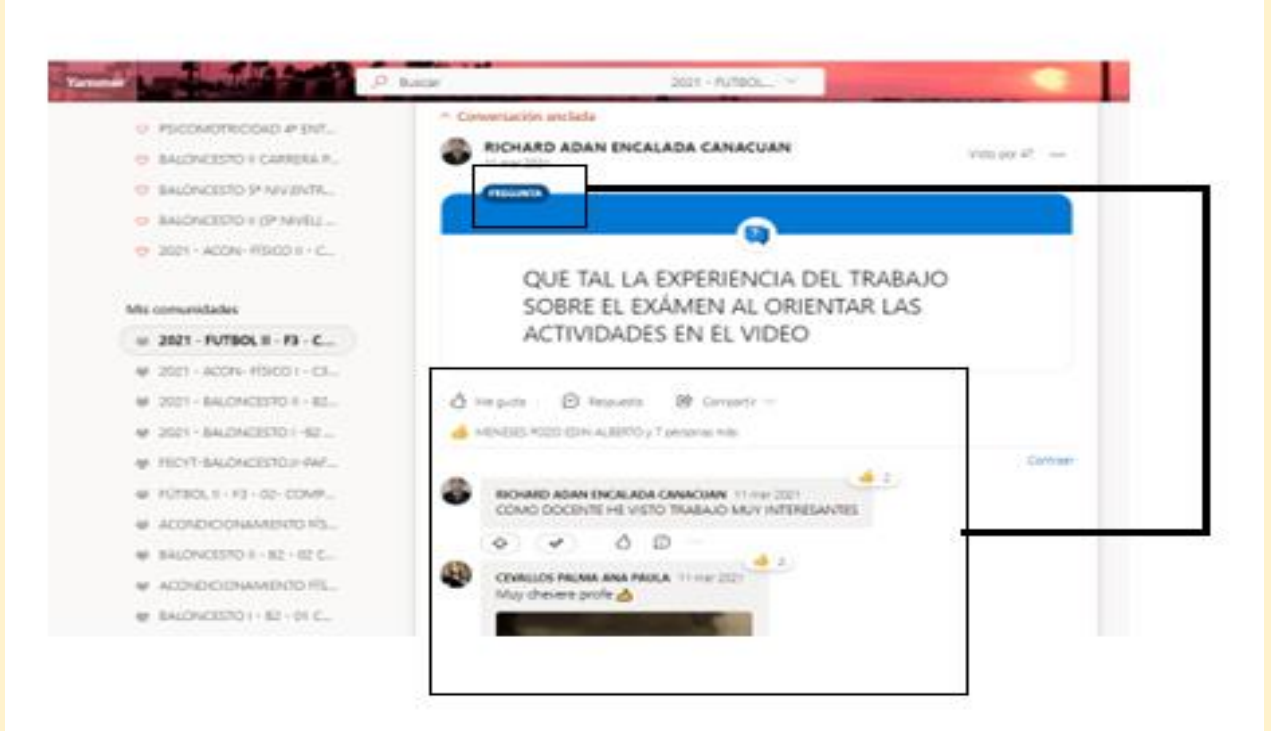
PASO 3: la comunidad áulica de trabajo para el desarrollo de las clases de educación física por medio de la herramienta interactiva YAMMER nos determina tres acciones para el trabajo.

1. **Conversatorio.**
2. **Acerca de.**
3. **Eventos.**
4. **Archivos.**

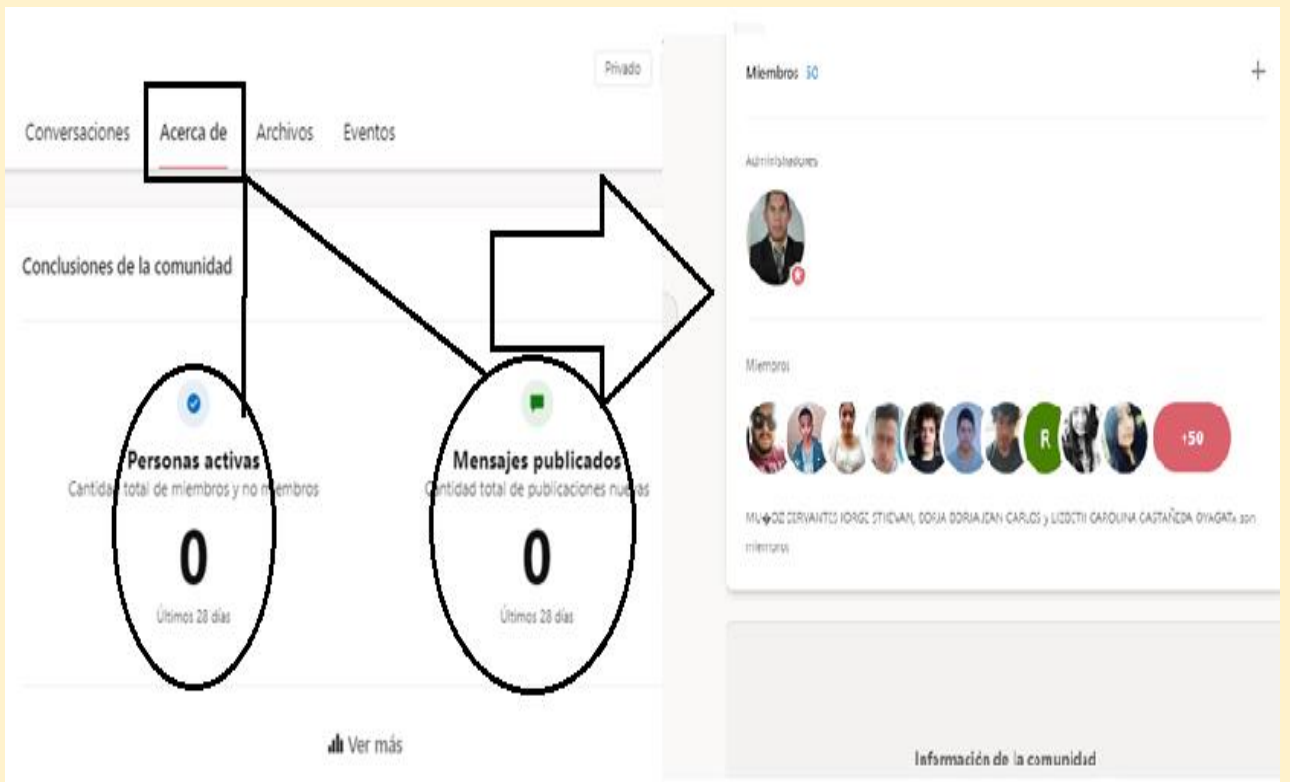
El aula de la comunidad de YAMMER



- PARA TENER UN CONVERSATORIO



- ACERCA DE MIS MENSAJES PERSONAS ACTIVAS.



- PARA CREAR EVENTOS DE CONVERSACIÓN O TRABAJOS ASIGNADOS.



- PARA CREAR FUENTES DE TRABAJO DE COAUTORÍA EN LÍNEA CON LOS ESTUDIANTES CON WORD.

2021 - FUTBOL II - F3 - COMPLEMENTACIÓN EDUCATIVA

← Atrás

Archivos de la comunidad

Cargar + Nuevo

Nombre	Tipo	Grupo	Autor de la última actualizaci...	Última actualización
EXAMEN DE SUPLETORIO	docx	2021 - FUTBOL II - F3...	RICHARD ADAN ENCALA...	25 de marzo de 2021
TRABAJO DE COAUTORIA SOBRE EL CABECEO Y P...	docx	2021 - FUTBOL II - F3...	MENESES POZO EDIN A...	14 de marzo de 2021
TRABAJO DE COAUTORIA SOBRE CONDUCCION Y...	ppbx	2021 - FUTBOL II - F3...	AIGAE ASCANTA DEIVI...	11 de marzo de 2021

Archivos de la comunidad

Cargar + Nuevo

Documento de Word

Presentación de PowerPoint

Nombre	Tipo	Grupo	Autor de la última actualizaci...	Última actualización
EXAMEN DE...	docx	2021 - FUTBOL II - F3...	RICHARD ADAN ENCALA...	25 de marzo de 2021
TRABAJO DE COAUTORIA SOBRE EL CABECEO Y...	docx	2021 - FUTBOL II - F3...	MENESES POZO EDIN A...	14 de marzo de 2021
TRABAJO DE COAUTORIA SOBRE CONDUCCION...	ppbx	2021 - FUTBOL II - F3...	AIGAE ASCANTA DEIVI...	11 de marzo de 2021

COAUTORIA DE ELF - Guardado

Iniciar Presentación Referencias Revisar Vista Ayuda Tabla Edición

Insertar Imagen de

Este dispositivo

Imágenes de archivo

Imágenes de Bing

DE COAUTORIA SOBRE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

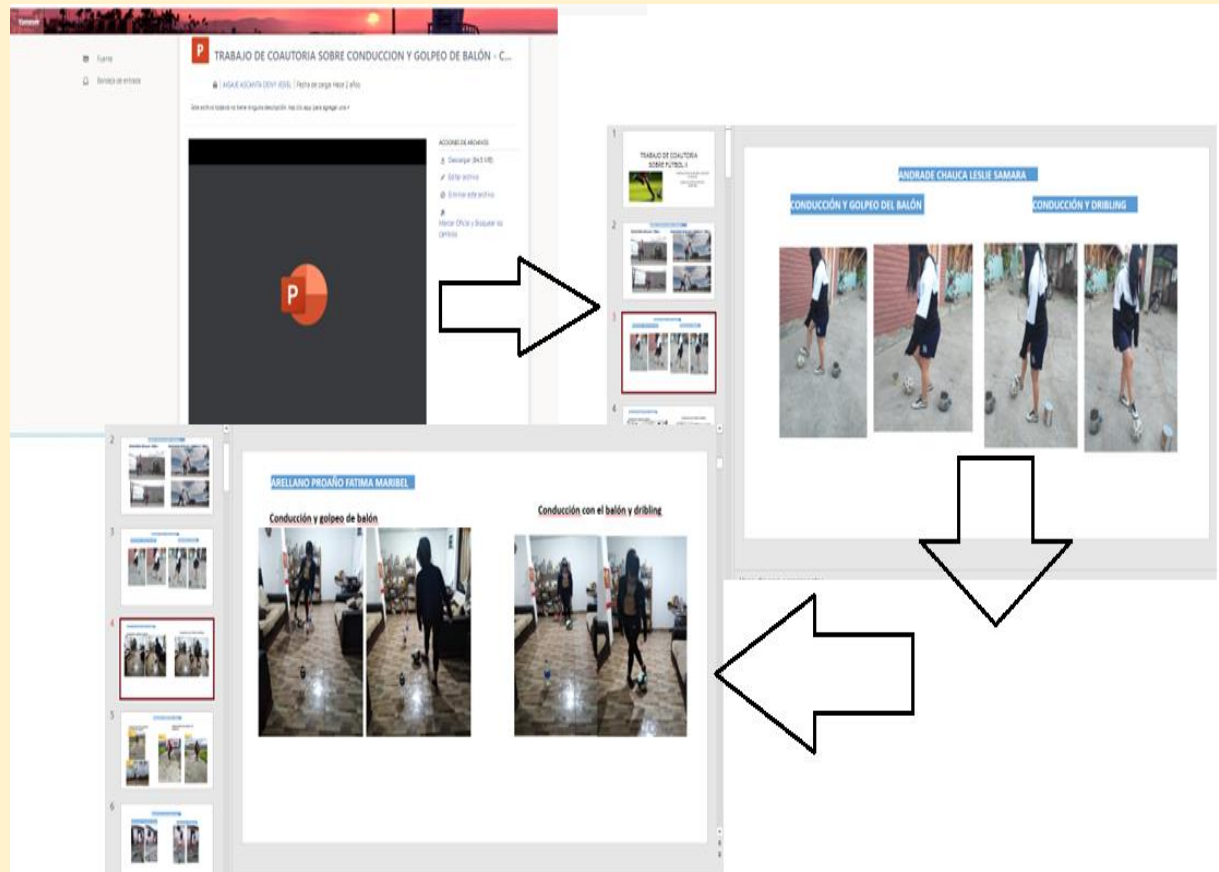
TRABAJO DE COAUTORIA SOBRE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Word TRABAJO DE COAUTORIA DE ELF - Guardado

Archivo Inicio Insertar Presentación Referencias Revisar Vista Ayuda Edición

Seto de página Tabla Imagen Dibujo Comentarios Encabezado y pie de página Números de página Ecuación Símbolo

RESULTADOS DEL TRABAJO DE COAUTORIA EN POWER POIN



RESULTADOS ESPERADOS:

La relación de lo aprendido en el aula virtual con un procedimiento tecnológico de información práctico y demostrativo que enmarca el trabajo práctico de los estudiantes y de los diferentes planteamientos de adaptaciones de cada situación real. En fin, Yammer es una herramienta que ayuda a mantener activos a los usuarios en conversaciones sobre los objetivos empresariales, las necesidades de otros miembros de la comunidad educativa, la búsqueda de ideas creativas y la compartición de todo tipo de archivos que aporten a un tema determinado.

8. PROTOCOLO N° 2



De acuerdo con Educaplay (sf), es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

¿Cómo funciona?

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Empleando las palabras de (Torre)Educaplay.

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

Características y requerimientos

El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez.

Se trabaja en línea. Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratuito para descargar)
- Navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera).

Ventajas y desventajas de la herramienta.

Ventajas:

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

Desventajas:

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

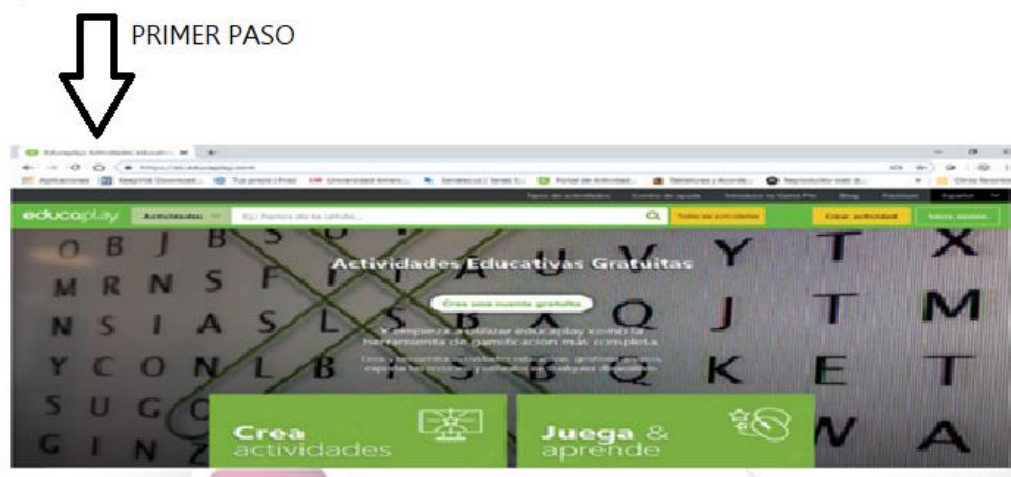
¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como: (Correa,s.f.)

- Adivinanzas.
- Completar.
- Crucigrama.
- Diálogo.
- Dictado.
- Ordenar letras.
- Ordenar palabras.
- Ordenar letras.
- Test.

¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?

Registro y uso de EDUCAPLAY 1. Abra el explorador de su preferencia. Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter.



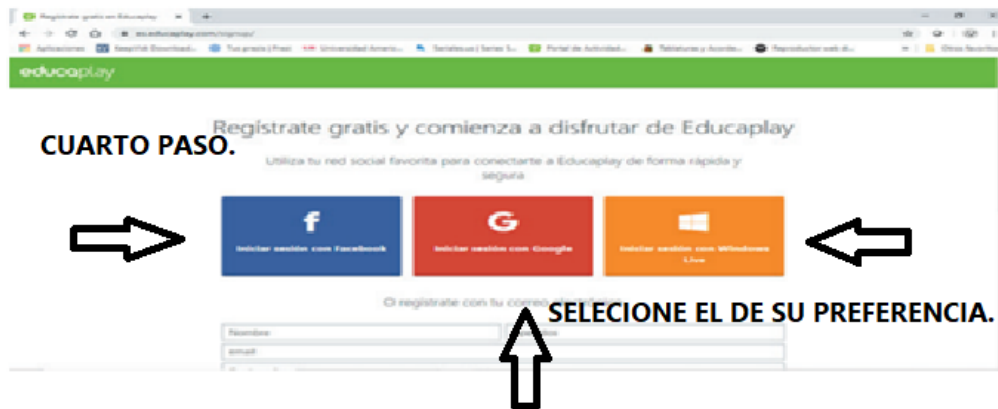
2. El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.

TERCER PASO.



Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico

CUARTO PASO.



Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita.

QUINTO PASO



Ejemplo para Secundaria.

En Secundaria, se creará un Crucigrama, que consiste según (Gardey, 2011) “en completar los huecos de un dibujo con letras. Para descubrir qué letra debe escribirse en cada espacio, el crucigrama indica el significado de las palabras que deben leerse en sentido vertical y horizontal.”

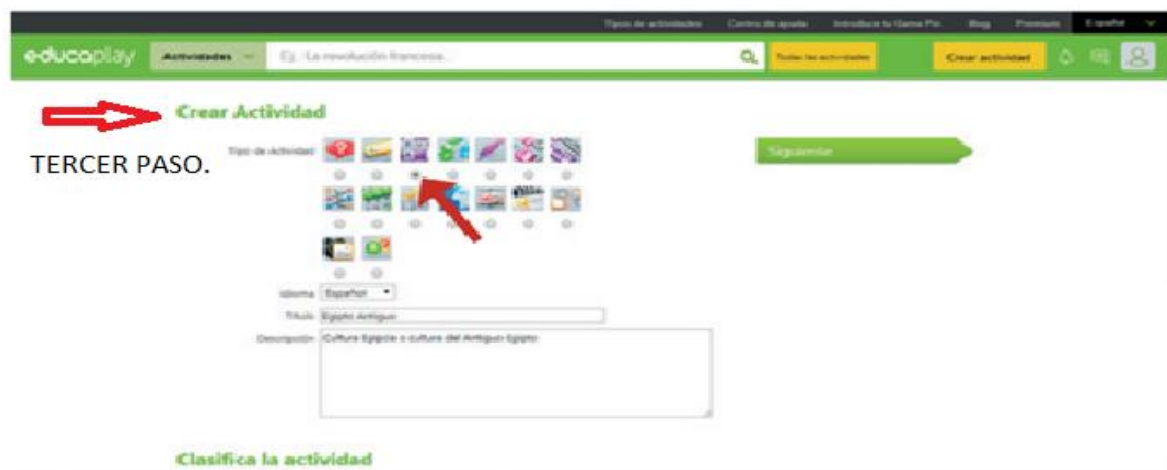
El tema elegido para esta modalidad es Egipto Antiguo

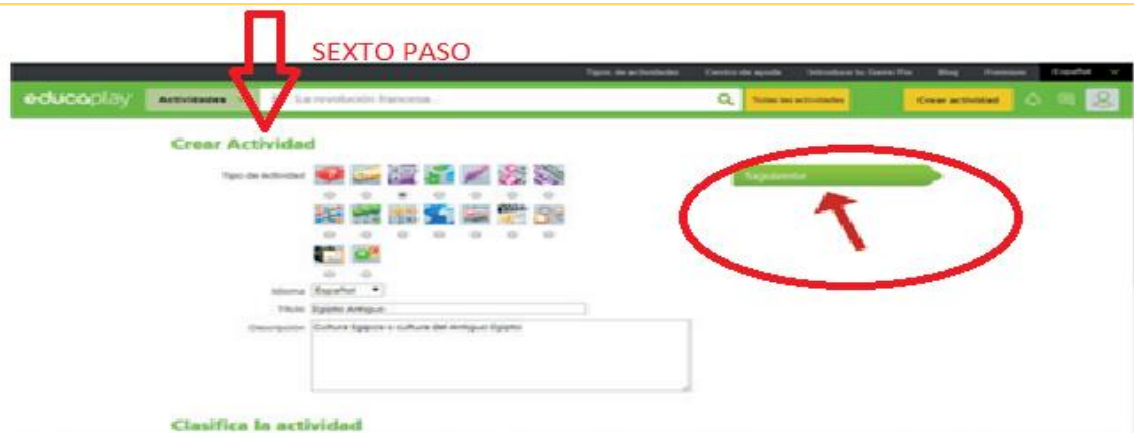
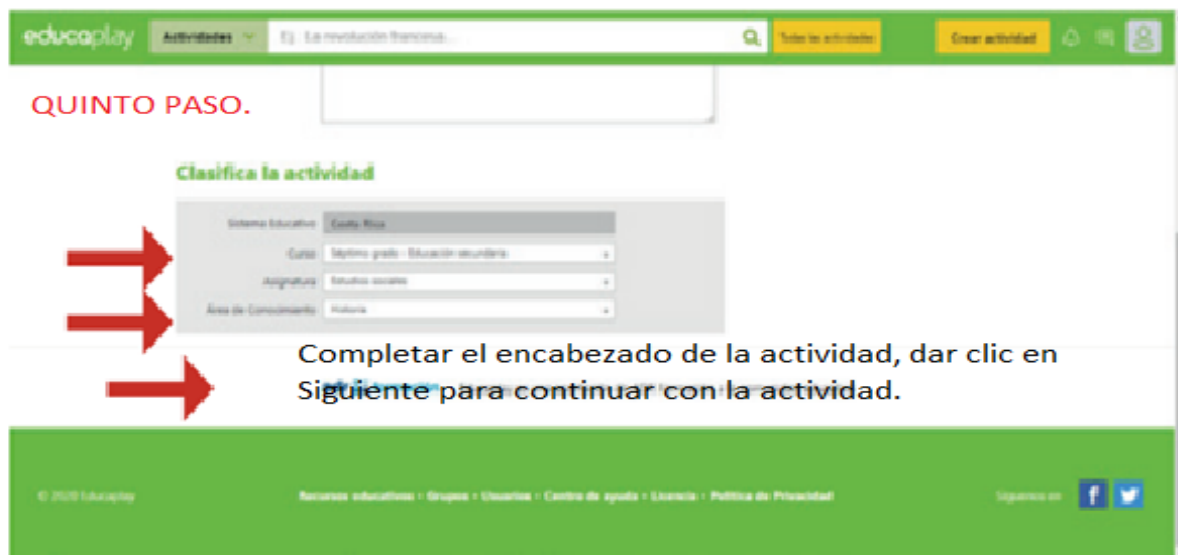
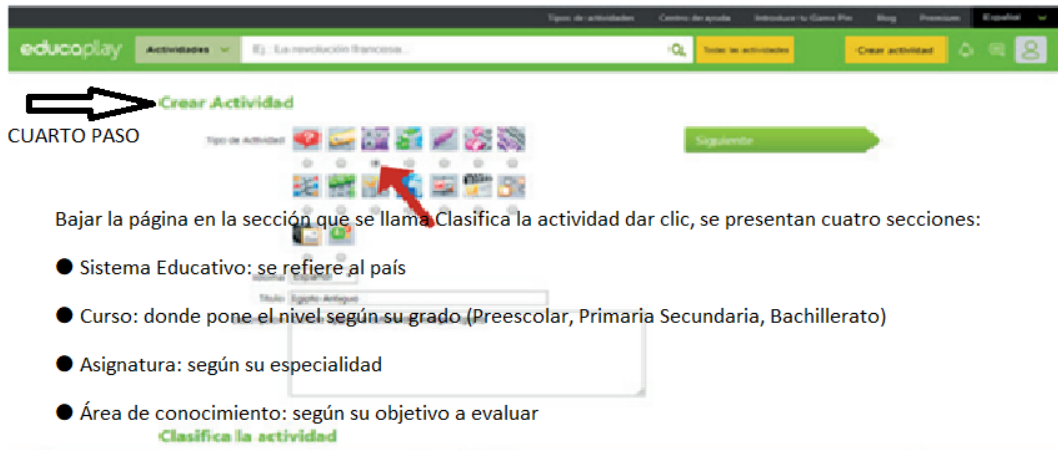
Pasos para crear la actividad Crucigrama.



Seleccionar el tipo de actividad que queremos realizar.

En este caso en la actividad llamada Crucigrama, luego el idioma. Seguidamente se agrega un título a la actividad. En este caso se llamará Egipto Antiguo. (Título no debe de pasar más de 20 letras). Posterior a este anotar dar una descripción a la actividad que vas a realizar.





1. Al darle siguiente, la herramienta Educaplay, te brinda un tutorial para guiarte sobre cómo configurar y crear dicha actividad.

Como configurar una actividad de Crucigrama

Por el momento no tienes creada ninguna actividad de Crucigrama en Educaplay.

Te invitamos a ver el siguiente video tutorial para que aprendas a crearlas y las saques el máximo partido. Te recomendamos que también siempre disponibles este video para aclarar cualquier duda que te pueda surgir.



Mire el video.

Crucigrama

4:49

9. PROTOCOLO N° 3

Kahoot!

Kahoot es una herramienta online, que permite fomentar la participación de los alumnos durante su sesión virtual mediante evaluaciones interactivas.

- La interacción con la herramienta es en tiempo real y permite la creación de evaluaciones interactivas (entre las opciones gratuitas están las de tipo cuestionario y las de verdadero/falso).
- Para realizar evaluaciones interactivas, Kahoot se apoya de la técnica de gamificación, la cual consiste en ir mostrando preguntas las cuales van siendo contestadas por los alumnos.
- Para poder hacer uso de Kahoot es necesario crearnos una cuenta a través de su página web.

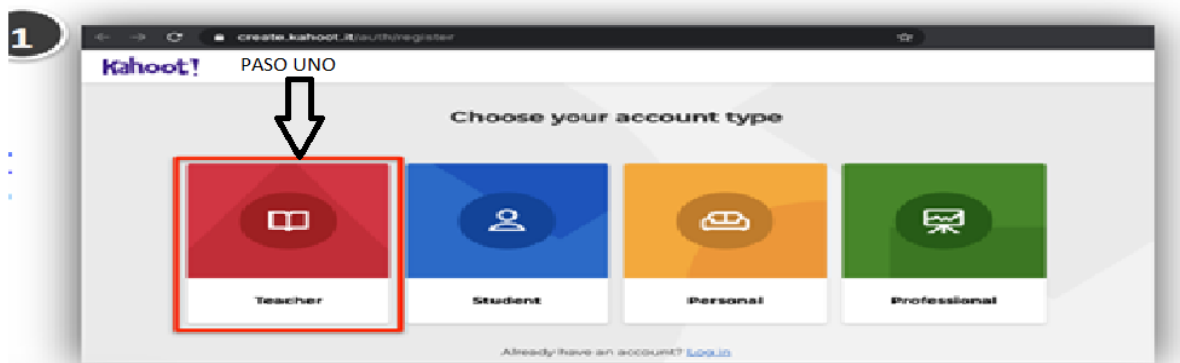
Principales Características.

Creación de cuestionarios, encuestas y discusiones interactivas, rápidas y de fácil acceso.

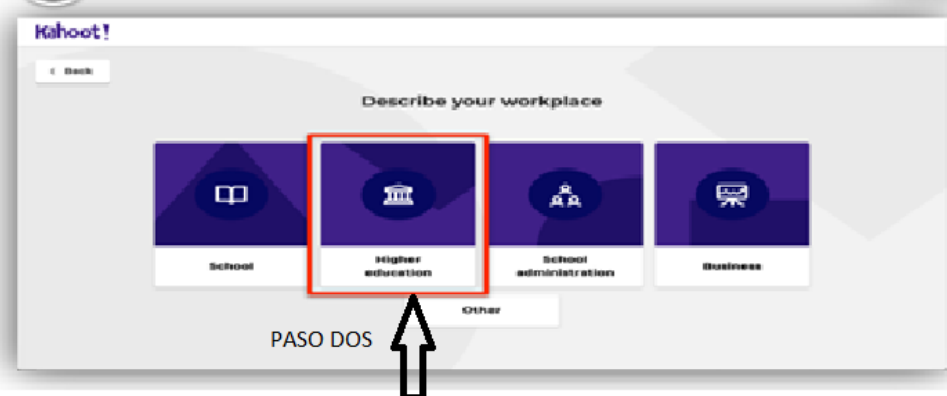
- Se puede insertar video o imágenes en las preguntas.
- Las encuestas se pueden editar una vez creadas.
- Los alumnos no necesitan abrir una cuenta, solo requiere el pin de accesos para ser parte del juego.
- Los resultados obtenidos se pueden descargar en formato *.xls.

CREACIÓN DE CUENTA EN KAHOOT.

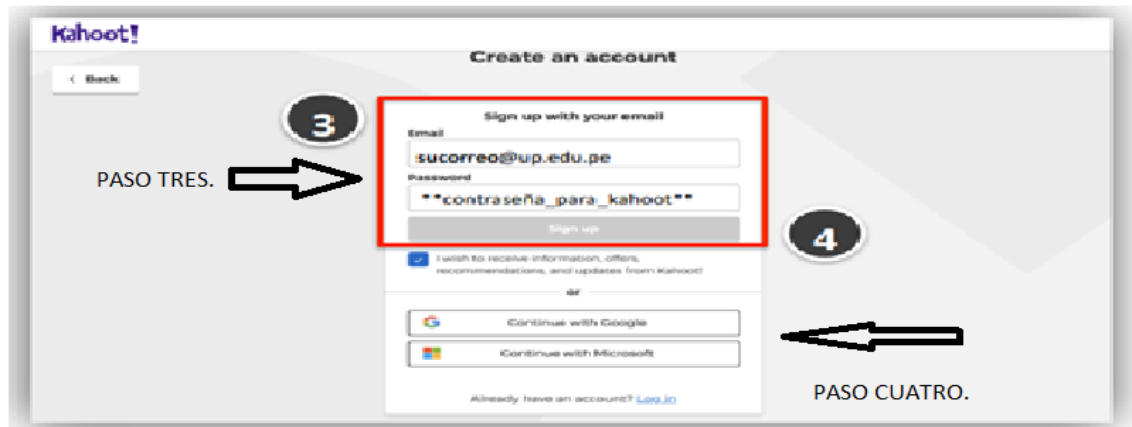
1. Ingresa a <https://create.kahoot.it/register> y selecciona el perfil docente haciendo clic en "Teacher".



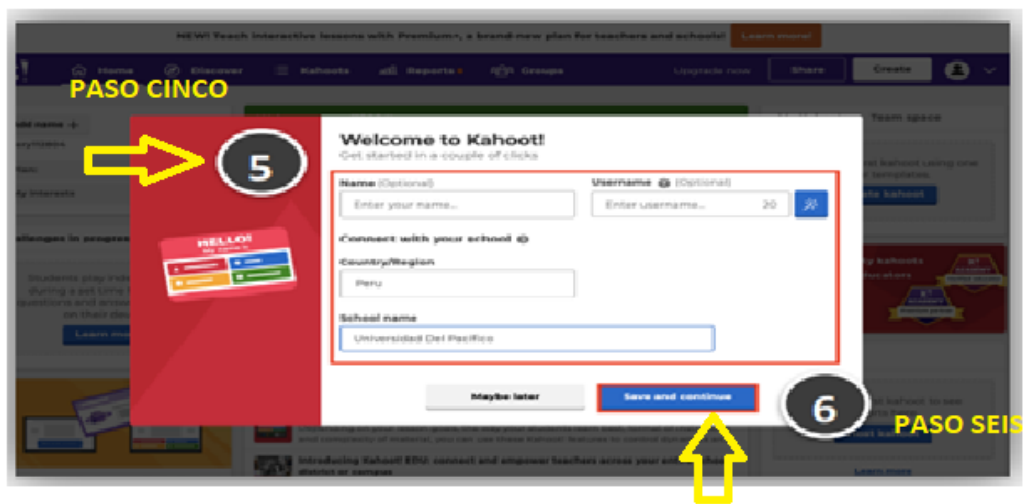
2. Selecciona el espacio de trabajo en el que nos desarrollamos, haremos clic en "Higher education".



Para registrarte, escribe tu cuenta de correo UP y crea una nueva contraseña para acceder a Kahoot. 4. Luego, haz clic en "Sign up".



En esta ventana, llena los datos solicitados por la herramienta. Haz clic en "Save and continue".



1. ¡Listo! Ya estamos registrados para hacer uso de Kahoot.

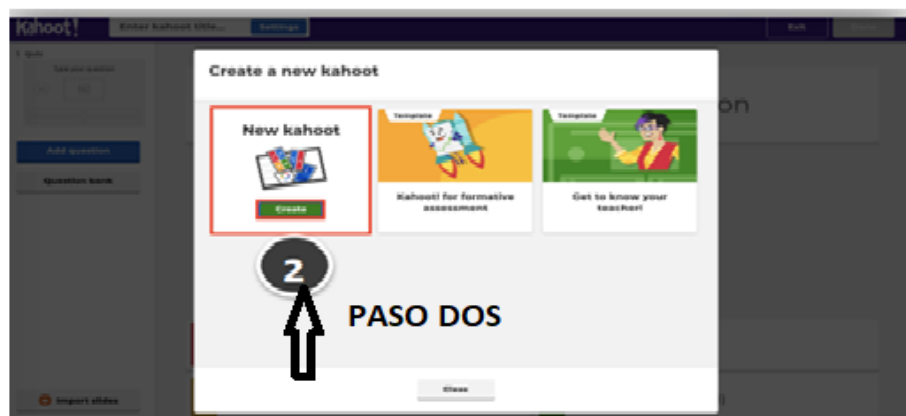


CREACIÓN DE UN KAHOOT:

1. Estando en la web de Kahoot, haz clic en el botón "Create".

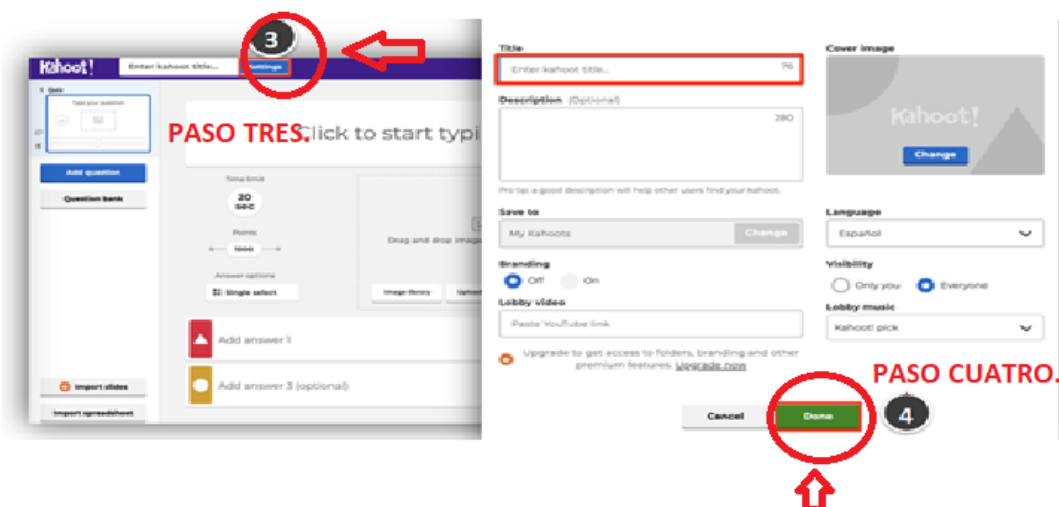


En la ventana que aparece, haz clic en "Create".



Coloca un título al juego, para lo cual haz clic en "Settings".

.Una vez colocado el título, haremos clic en "Done".



10.PROTOCOLO N° 4



Quizizz es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta herramienta es usada en todos los niveles educativos y aprovechada también en procesos de capacitación en el trabajo.

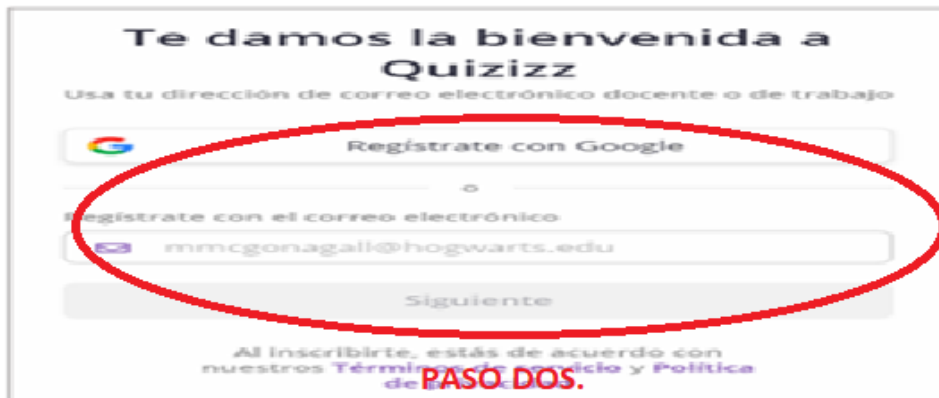
Como recurso educativo, Quizizz permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso. Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores. Cuenta con una versión en línea y una aplicación para celulares. En el presente tutorial abordaremos la versión para instituciones educativas, la cual es completamente gratuita.

Crear una cuenta.

Ingresa a la página de Quizizz (<https://quizizz.com/>), y haz clic en el botón Empieza.



Tienes dos opciones de registro: Con una cuenta de Google, o con algún correo electrónico.



Te damos la bienvenida a Quizizz

Usa tu dirección de correo electrónico docente o de trabajo

Regístrate con Google

Regístrate con el correo electrónico

mcmgonagall@hogwarts.edu

Siguiente

Al inscribirte, estás de acuerdo con nuestros [Términos de Servicio](#) y [Política de Privacidad](#).

PASO DOS.

A continuación, elige la opción at a school, relacionada al ámbito educativo.



How are you using Quizizz?

at a school
educación primaria, secundaria, preescolar o nivel superior

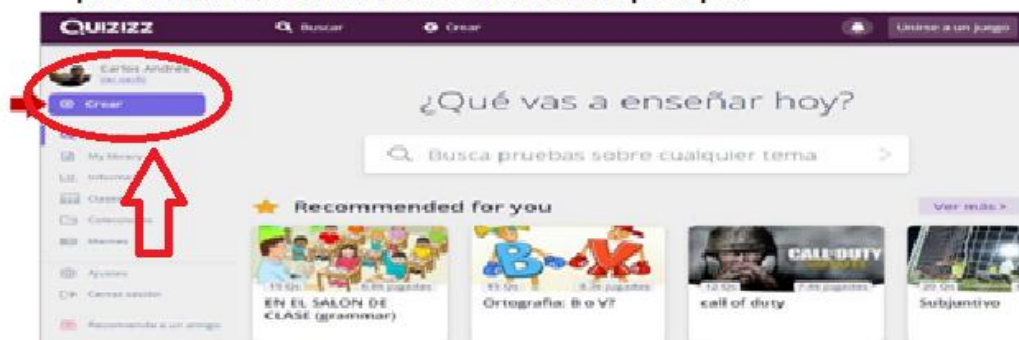
en una empresa
Or nonprofit

personal use
Friends and family

PASO TRES.

Crear cuestionario y preguntas.

Te sugerimos contar con un cuestionario previamente elaborado en un documento de Word, para que sea más sencillo y rápido el proceso. Haz clic en el botón Crear del menú principal.



En la ventana que sigue escribe un nombre para tu cuestionario, elige el campo del conocimiento relacionado y finalmente haz clic en Siguiente.

1. Nombre del cuestionario: **KLEVER QUINTEROS.**
Sobre el Derecho

2. Elegir materias correspondientes:

- Matemáticas, Inglés, Física, Química, Biología
- Ciencias, Informática, Geografía, Idiomas del mundo
- Historia, Estudios sociales, Educación física, Artes
- Diversión, Desarrollo profesional, Arquitectura, Negocios
- Diseño, Educación, Tecnología educativa, Periodismo
- Habilidades para la vida, Ciencia moral, Artes escénicas
- Estudios religiosos, Educación especial
- Especialidad**, Otro

Cancelar Siguiente

En la ventana que sigue escribe un nombre para tu cuestionario, elige el campo del conocimiento relacionado y finalmente haz clic en Siguiente.






Tienes la opción de crear tus propias preguntas o de utilizar preguntas de cuestionarios de temas afines al tuyo (“Teletransportar”). Para crear una pregunta propia, haz clic en Nueva pregunta, y elige el tipo de pregunta a diseñar:

Editor de cuestionarios

Nueva pregunta Teleport

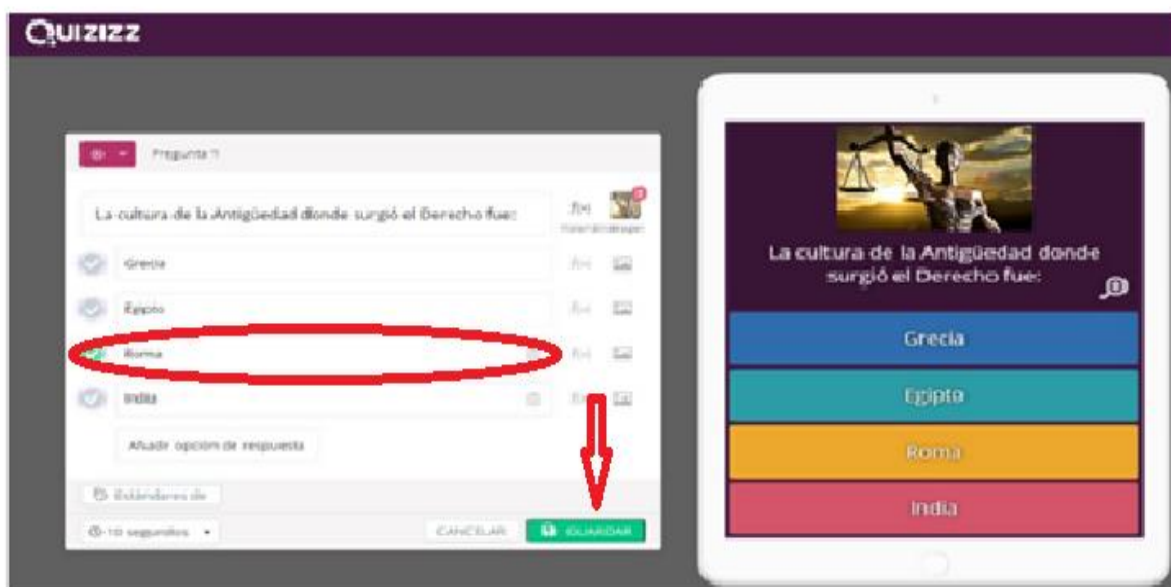
- Opción múltiple
- Caja
- Rellenar el espacio en blanco
- Encuesta
- Abierto

A continuación, te presentamos una breve descripción de cada tipo de pregunta para que elijas de acuerdo a tus requerimientos:

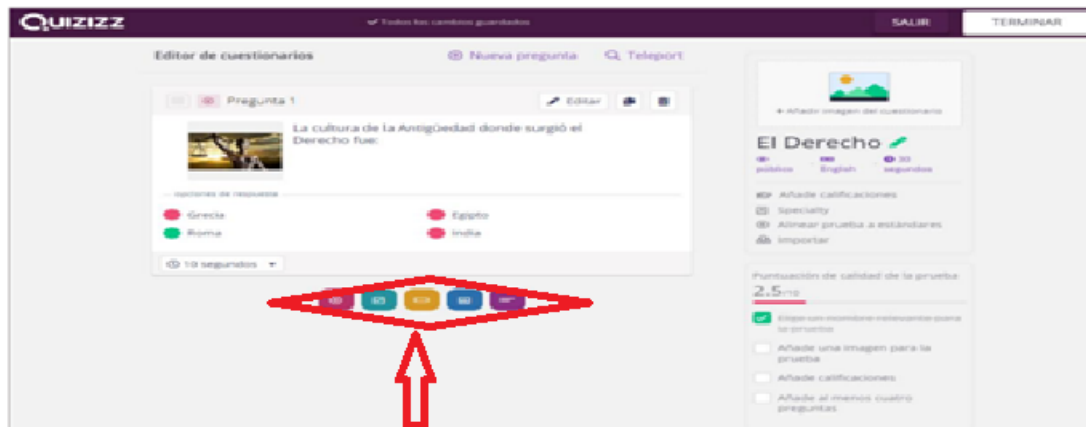
Tipo de pregunta	Descripción
 Opción múltiple	Pregunta con solo una alternativa correcta.
 Caja	Pregunta que puede tener más de una alternativa correcta.
 Rellenar el espacio en blanco	Es para respuestas de una palabra o pocas palabras, y permite añadir respuestas alternativas que podrían escribir los estudiantes.
 Encuesta	Todas las alternativas son consideradas correctas en los reportes. Útil para conocer opiniones.
 Abierto	Todas las respuestas que ingresen los estudiantes son consideradas correctas en los reportes. Al descargar el reporte tendrás que evaluar cada respuesta.

Al elegir, por ejemplo, la pregunta de Opción múltiple, aparece una ventana donde podemos escribir la pregunta y las alternativas. Asimismo, podemos añadir una ecuación matemática, una imagen, o un audio que acompañe a la pregunta. En el caso de las alternativas puede ir un texto, una ecuación matemática o una imagen, pero no juntos.

Luego selecciona la alternativa que será la correcta. También puedes añadir más alternativas y establecer si habrá un tiempo para responder la pregunta. Cuando finalices, haz clic en Guardar



Verás que se irá creando el cuestionario, al cual puedes seguir añadiendo preguntas de diferente tipo si deseas.

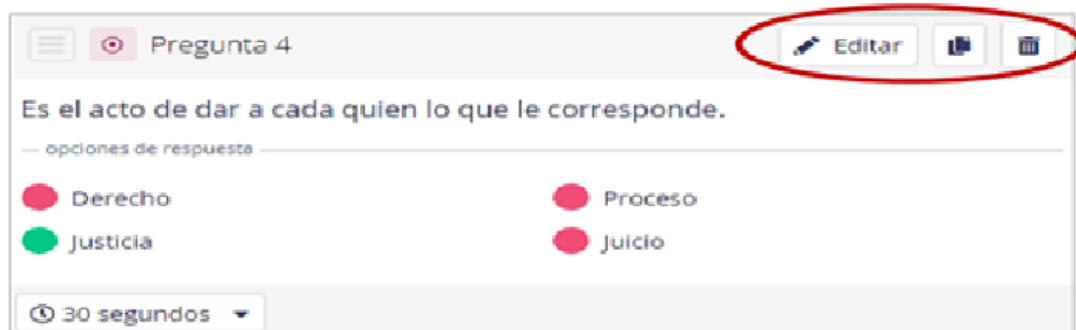


Si quisieras usar alguna pregunta de otro cuestionario publicado en Quizizz, haz clic en Teleport y cuando encuentres una pregunta que te interese utilizar, haz clic en Añadir.



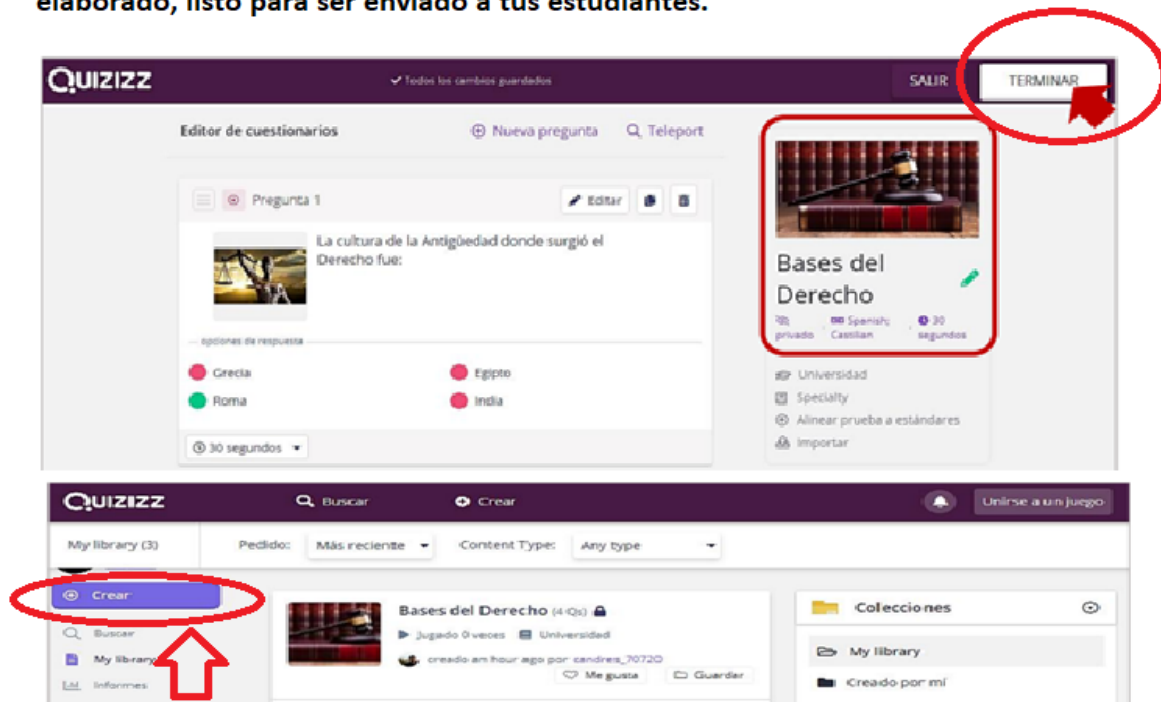
Para editar, copiar o eliminar alguna pregunta de tu cuestionario, en la parte superior de cada pregunta haz clic en el botón correspondiente.

Para editar, copiar o eliminar alguna pregunta de tu cuestionario, en la parte superior de cada pregunta haz clic en el botón correspondiente.



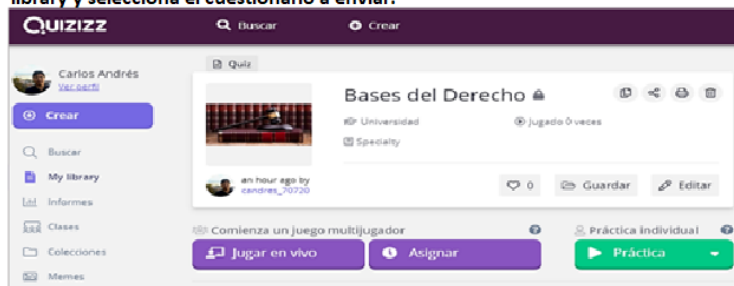
En el Panel de tu cuestionario, puedes añadir una imagen alusiva al tema sobre el que estás preguntando, seleccionar el idioma y elegir si estará disponible para la visualización de todos los usuarios de Quizizz o será privado. También podrás editar el nombre del cuestionario. Cuando hayas configurado los detalles finales de tu cuestionario, haz clic en Terminar.

Si vas a la sección My library del menú principal, verás tu cuestionario elaborado, listo para ser enviado a tus estudiantes.



Enviar cuestionario.

Para hacer que tus estudiantes respondan tu cuestionario, ingresa a la sección My library y selecciona el cuestionario a enviar.



3 OPCIONES

Opción de envío	Características
Jugar en vivo	Todo el grupo responde el cuestionario al mismo tiempo. Se envían informes a los docentes.
Asignar	Los estudiantes de tu clase tendrán un plazo establecido en el que podrán responder el cuestionario. Se envían informes a los docentes.
Práctica	Los estudiantes podrán jugar por su cuenta cuando lo deseen. Los enlaces al cuestionario no expiran, pero no se envían informes al docente.

Al elegir una de las tres opciones, realiza los ajustes que deseas y comparte el enlace con tus estudiantes. Por ejemplo, si elegimos Asignar, definimos la fecha y hora límite para que tus estudiantes respondan, la clase (grupo) a la que asignaremos el cuestionario y los ajustes de jugabilidad. Luego, haz clic en Asignar juego.

¡Listo! Ya puedes motivar a tus estudiantes y a la vez medir sus conocimientos previos o su progreso en tu curso.

11.PROTOCOLO N° 5



Genially es una herramienta que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos. La cuenta gratuita permite editar, pero no descargar; se puede compartir en la red e incluso incrustar el trabajo logrado en una plataforma como Google Classroom o Microsoft Team pero, para descargar a la PC, se debe abonar. Mientras el trabajo producido sea compartido por medio de la web no tendremos dificultades.

¿Cómo registrarse en Genially? Para comenzar nos dirigimos hasta la página oficial de Genially: <https://www.genial.ly/es> y hacemos clic en "Regístrate"

The image shows a screenshot of the Genially website's registration page. The page header includes the Genially logo and the text "Convierte tus ideas en experiencias". Below this, there is a navigation bar with a "Regístrate" button. A red arrow points from this button to a blue box labeled "PASO 1." containing the text "Clic aquí para registrarse".

The main content area features a registration form with fields for "Email" and "Contraseña", a "Registrar contraseña" link, and a "REGISTRAME" button. Below the form are social media login options: "Continuar con Google", "Facebook", "Twitter", "LinkedIn", and "Office 365". A red arrow points from the "REGISTRAME" button to a blue box labeled "PASO 2." containing the text "Aparecerá esta pantalla, podemos agregar aquí nuestros datos para el registro...".

Another red arrow points from the "Continuar con Google" option to a blue box labeled "PASO 3." containing the text "Podemos elegir 'Continuar con Google' si el correo de registro que vamos a usar es @gmail o podemos hacer clic en cualquiera de las otras opciones ofrecidas."

Elige tu sector
Elige tu sector que más te guste

PASO 4. Elegimos una de estas opciones y luego hacemos clic en "Siguiente"

Elige tu perfil
Elige tu perfil que más te guste

PASO 5. Elegimos una de estas opciones y luego hacemos clic en "Siguiente"

PASO 6. Aquí nos pregunta si queremos formar parte de la comunidad Genially y recibir mails con descuentos exclusivos y otro tipo de propagandas. En nuestro caso decidimos que no nos envíen correos con promociones, hacemos clic aquí

¡Descubre todos los secretos del universo Genially!
Únete a cientos de miles de personas: gamers y no te pierdas descuentos exclusivos, formación gratuita e increíbles contenidos.

¡SÍ, QUIERO!

NO, GRACIAS

¿Cómo realizar una presentación visual?

Una vez que nos registramos genially nos ofrecerá una pantalla como la siguiente, elegimos la categoría "Presentación" y hacemos clic

genially

PRESENTACIÓN

COLECCIONES E INFORMES

LEARNING EXPERIENCE

MAPAS INTERACTIVOS

INFOGRAFÍA HORIZONTAL

INFOGRAFÍA VERTICAL

VIDEOS PRESENTACIÓN

PERSONAL BRANDING

SOCIAL

Buscar presentaciones

Filtrando por #Gratis

Presentación

Una vez las presentaciones a otra dimensión con elementos animados, interactivos, contenidos online integrados y plantillas increíbles. Ideal para presentar online o en remoto.

PRESENTACIÓN BÁSICA

PRESENTACIÓN GENIAL

PRESENTACIÓN GENIAL PRO

PRESENTACIÓN FLIPBOOK CLASICAL

PRESENTACIÓN TRABAJO READY

Genially nos muestra una nueva pantalla con plantillas para elegir. Si hacemos clic aquí veremos sólo las plantillas de uso gratuito

En nuestro caso hacemos clic aquí para elegir esta plantilla



Clic en "Usar esta plantilla" para comenzar a editarla

El programa nos pide que tidemos las plantillas de páginas que podríamos utilizar, tildamos algunas ya que más tarde podremos cambiar de decisión y volver a elegir otras si así lo deseamos



Al terminar hacemos clic en "Añadir" para que se añadan estas páginas (diapositivas) en nuestra presentación

Este será nuestro escritorio de trabajo, veamos cómo se compone:

Aquí podremos ver las páginas (diapositivas) en miniatura y, si lo deseamos, podemos agregar más páginas haciendo clic en el botón " + Añadir página"

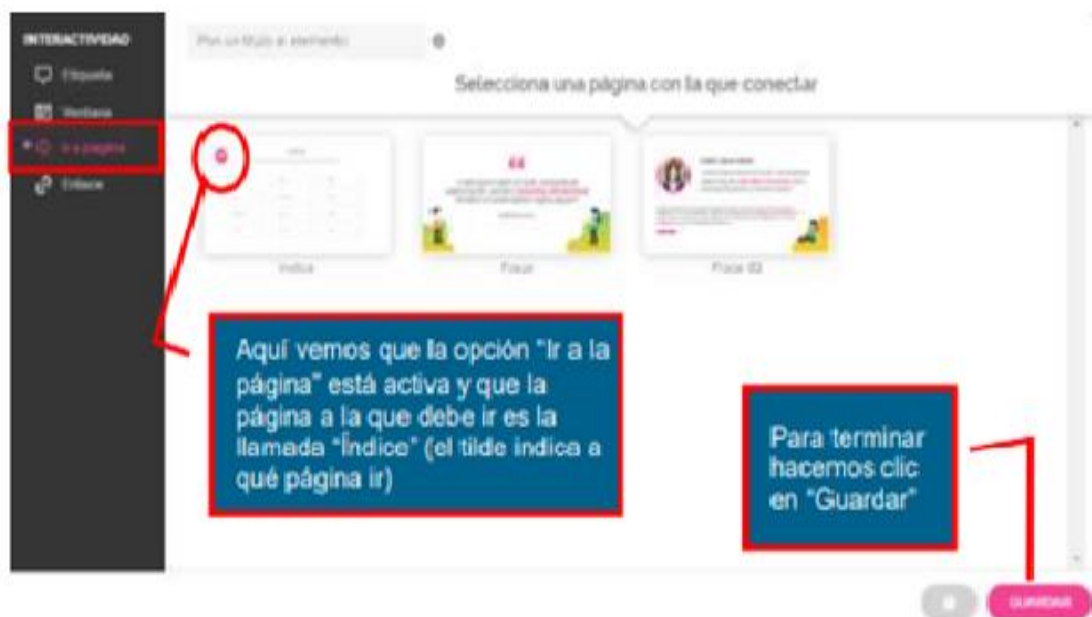
Dese este menú podremos elegir tipo de fuente, imágenes, cambiar el fondo, agregar botones interactivos y otros recursos

Para comenzar escribimos aquí un nombre para el archivo que vamos a modificar

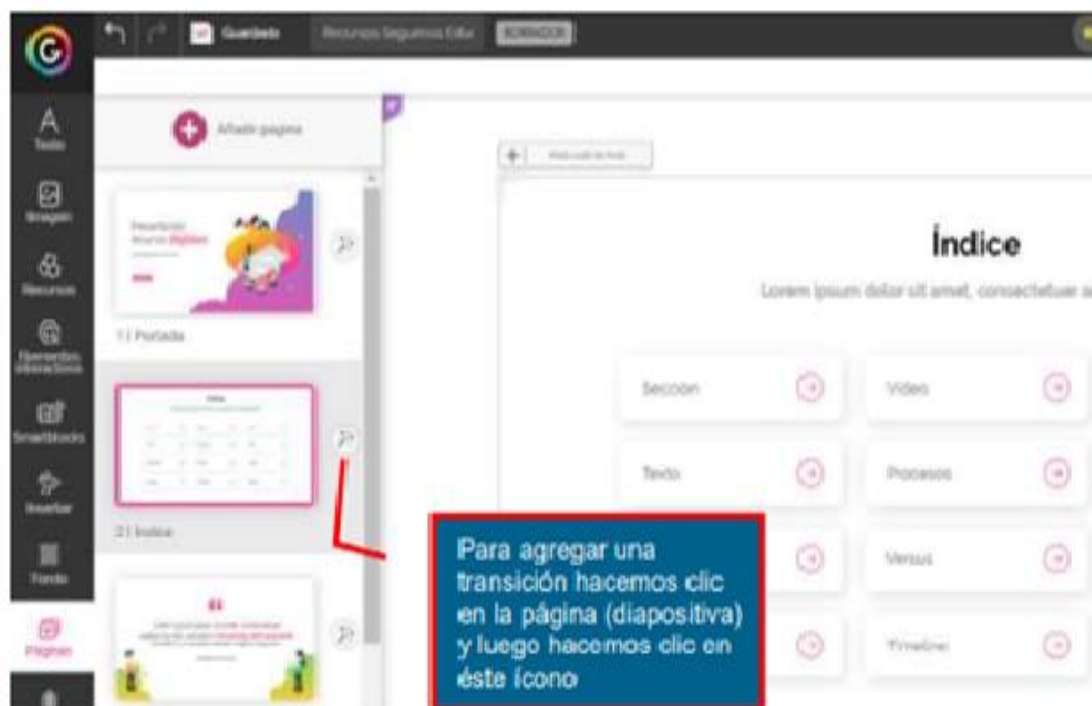
Dese este menú podemos añadir o borrar páginas, aumentar el Zoom para ver mejor, decidir qué efectos de transición tendrá nuestra presentación entre otras opciones

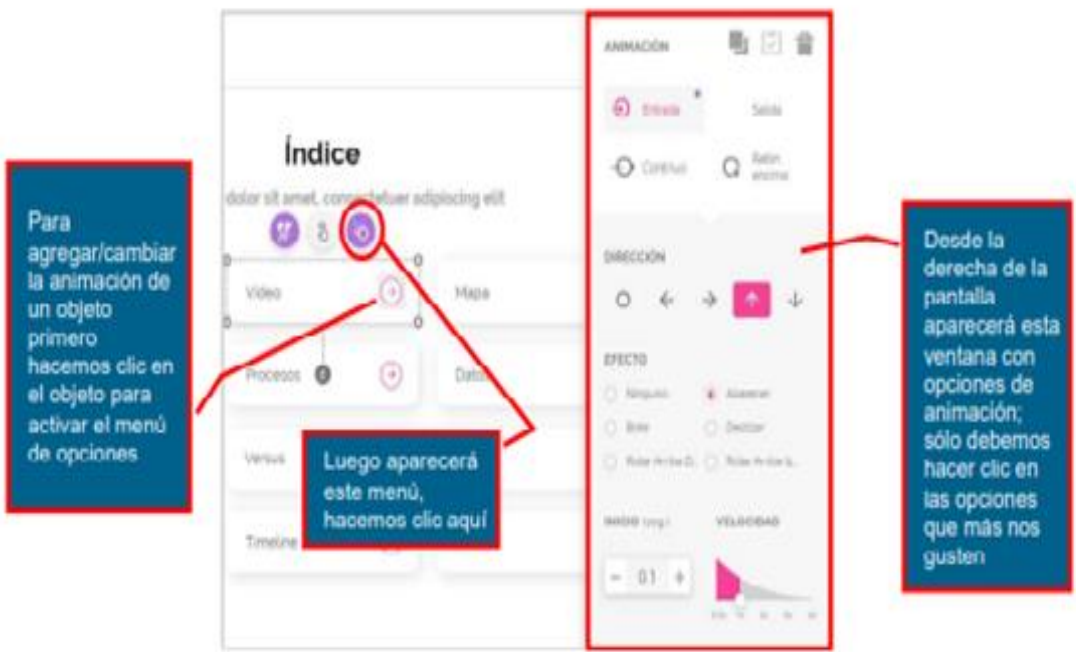
Para colocar nuestro texto hacemos clic y escribimos

"Empezar" es un botón interactivo, es decir que al hacer clic sobre él sucederá una acción programada, en nuestro caso queremos que al hacer clic la presentación pase a la página siguiente, para lograrlo hacemos doble clic sobre el borde de este botón para que se active un menú con tres opciones... hacemos clic sobre el del medio para editarlo.




¿Cómo incluir transiciones y animaciones en la presentación?






Selecciona un tipo de interactividad



ETIQUETA

Despliega una etiqueta al pasar el ratón sobre el elemento.


Poco contenido



VENTANA


Despliega una ventana al hacer clic sobre el elemento.

Mucho contenido



IR A PÁGINA

Va a la página del Genially que elijas al hacer clic sobre el elemento.



ENLACE

Abre un enlace en una pestaña nueva al hacer clic sobre el elemento.

Aparecerá esta ventana, hacemos clic en "Enlace"

INTERACTIVIDADES

- Etiquetas
- Ventanas
- Ir a página
- Enlace

Pega aquí la dirección del enlace

Pegar texto desde el navegador / CTRL + C (Windows) / Command + C (Mac)

El enlace debe comenzar "http://" para su correcta funcionamiento.

OPCIONES DE VISUALIZACIÓN

Aquí pegamos la URL del sitio hacia el cual vamos a enlazar nuestro trabajo

Luego hacemos clic en "Guardar"

Si queremos ver cómo marcha nuestra presentación podemos hacer clic en la vista previa. El icono está a la derecha y arriba de nuestra pantalla

GUARDAR

Índice

am laetum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit

¿Cómo publicar nuestra presentación?

Recordemos que genially nos pide pasarnos al Plan Premium si queremos descargar nuestro trabajo, si utilizamos la versión gratuita sólo podremos publicar la presentación y enviarle el link de acceso a quienes queramos que vean nuestro trabajo. ¡Para publicar primero debemos hacer clic en "LISTO!"

Tres, dos, uno...

Se abrirá esta ventana. Escribimos un Título y una descripción del trabajo aquí...

PÚBLICO EN LA WEB

Tu presentación será pública y aparecerá en los motores de búsqueda.

PRIVADO

Tu presentación será visible para ti y para aquellos con los que compartas el enlace privado.

TÍTULO

Recurso Seguros Educando

DESCRIPCIÓN

Escribe una descripción para tu creación.

PROTEGER CON CONTRASEÑA

Escribe una contraseña de acceso a tu Genially.

Mínimo 5 caracteres

¡Enhorabuena! Has puesto en órbita tu creación

Ahora elige la forma en la que quieres mostrarla al Mundo

PRESENTAR

Abre tu presentación en otra pestaña y visualízala a pantalla completa.

COMPARTIR

Comparte tu creación a través de un link, Redes Sociales, Mail o Código.

DESCARGAR

Descarga tu genially en el formato que prefieras (HTML, JPG o PDF).

Haciendo clic aquí obtendremos un link para enviar por medio de las redes sociales y lograr que nuestros espectadores disfruten de nuestro trabajo

LISTO.

CAPITULO V

12. CONCLUSIONES

1. Frente a esta situación real de pandemia los docentes tendremos que reconocer los procesos de enseñanza - aprendizaje del área de la educación física en una modalidad virtual que se conlleva desde la tecnología de la educación.
2. El uso de las diferentes plataformas tecnológicas nos ha permitido comprender el alcance del proceso de enseñanza – aprendizaje en las clases de educación física con gran diversidad de actividades que permiten el desarrollo en un proceso educativo virtual.
3. Las diferentes plataformas tecnológicas han permitido desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje virtual a través de talleres prácticos que se ajustan a la planificación y necesidad del estudiante.
4. El compartir la experiencia sobre el manejo de herramientas tecnológicas para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje con estudiantes de los 8^a niveles que se contribuye al desempeño eficiente de nuestra labor de educandos.

12.1. Recomendaciones

1. Continuar el desarrollo de comprensión sobre la situación real de los procesos de enseñanza- aprendizaje en el área de la educación física en modalidad virtual para un nuevo enfoque tecnológico y educativo.
2. Indagar sobre la importancia de las diferentes plataformas tecnológicas que permiten dar un proceso de enseñanza -aprendizaje de las clases de Educación Física en modalidad virtual.
3. Se desarrolle la aplicación de las diferentes herramientas tecnológicas determinadas en la propuesta para el proceso de enseñanza aprendizaje de la respectiva asignatura con los distintos niveles educativos.
4. Se recomienda socializar la importancia del manejo de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje a todo el personal docente académico para el fortalecimiento educativo que contribuye a la planificación del desarrollo de conocimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. González Elices, P. (05 de 03 de 2022). *Universidad a distancia de Madrid*.
Obtenido de Universidad a distancia de Madrid.:
<https://www.udima.es/es/ensenanza-aprendizaje-educacion-fisica.html>
2. Molinero Bárcenas, M., & Chávez Morales, U. (15 de 05 de 2020). *Scielo*.
Obtenido de Scielo:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005
3. Pillajo Díaz, M. (2022). LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA VIRTUAL EN TIEMPOS DE COVID-19: REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Revista Digital de Educación Física EmásF*, 74. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/La_ense%C3%B1anza_de_la_EF_virtual_en_tiempos_de_covid_19.pdf
4. Alfonso, R., Gastélum, G., Velducea, W., Bernabé, J., Bustos, G., & Domínguez, S. (25 de SEP de 2021). Análisis de la experiencia docente en clases de Educación Física durante el confinamiento por covid 19 en Mexico. *RETOS*, 42, 8-9. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
5. Allen, D. (2004). *El poder del aprendizaje basado en problemas*.
6. Ángel Pérez-Pueyo, D. H.-A.-R. (2021). *Modelos pedagógicos*. Av. Facultad de Veterinaria, 25, 24004 León, España: ISBN 978-84-18490-26-2. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/Modelos%20Pedag%C3%B3gicos%20de%20E.F%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Modelos%20Pedag%C3%B3gicos%20de%20E.F%20(2).pdf)
7. ARMAS, G. D. (08 de 08 de 2009). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare una empresa de Scribd logo: <https://es.slideshare.net/gilbertodearmas/mtodos-de-enseanza-en-la-educacion-fisica>
8. Barahona., J. (2019-2020). <https://es.calameo.com/>. Obtenido de [https://es.calameo.com/: https://es.calameo.com/read/00078710760eddc81a8c](https://es.calameo.com/:https://es.calameo.com/read/00078710760eddc81a8c)
9. Barros, S., & Aldas, H. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato. *KOINONIA*, 50. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1223>
10. Branda. (2019). Aprendizaje basado en proyectos. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, 19. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412021000400012&script=sci_arttext&tlng=es
11. Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Boston, MA 02163, Estados Unidos: Harvard Business School. Obtenido de https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf
12. Buñuel, P. S. (1991). *Metodología de la Educacion Fisica*. España: Revista Educación Física. Obtenido de <https://archivostafad.files.wordpress.com/2017/04/estrategia-global-o-analc3adtica.pdf>
13. BUSTOS SÁNCHEZ, A., & COLL SALVADOR, C. (2009). LOS ENTORNOS VIRTUALES. 163-184. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513009>

14. Carrasco, O., Caicedo, J., Savedra, O., & Ochoa, V. (2021). Fundamentos Pedagógicos para la enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en Modalidad Virtual: Un reto actual. *Ciencia Digital*, 5. doi:10.33262/cienciadigital.v5i1.1542
15. Castañeda, M. M. (2007). *La calidad de la educación a distancia en ambientes virtuales*. Guadalajara México: redalyc.org. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800603>
16. CEJAS, M. (2015). *Metodología de la Investigación Científica*. Sangolquí, Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE. Obtenido de https://drive.google.com/drive/folders/16MEodNj3a1N7lsUMtX2B22_YhzVt_LQi
17. COLEF, C. (02 de Julio de 2020). RECOMENDACIONES DOCENTES PARA UNA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR SEGURA Y RESPONSABLE ANTE LA “NUEVA NORMALIDAD”. *A ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES*, 81-93. Obtenido de <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/902>
18. Contreras, J. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Barcelona, ESPAÑA: INDE. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=pFpdIfg130IC&oi=fnd&pg=PA17&dq=contreras+1998+educacion+fisica&ots=C8GrRAXPEZ&sig=0oKc3mkLy2fFGQHg2gejTPiqjPs#v=onepage&q=contreras%201998%20educacion%20fisica&f=false>
19. Dewey, J. (14 de Septiembre de 2015). *Lared de profesionales de la educacion*. Obtenido de (John Dewey – Pedagogía, s. f.): <https://pedagogia.mx/john-dewey/>
20. Díaz, M. E. (2009). *LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA VIRTUAL EN TIEMPOS DE*. ISSN1989-8304. Obtenido de https://emasf.webcindario.com/La_ense%C3%B1anza_de_la_EF_virtual_en_tiempos_de_covid_19.pdf
21. EcuRed. (11 de Febrero de 2014). *EcuRed*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Educaci%C3%B3n_Virtual
22. Educación. (08 de 12 de 2022). *Innovación Educativa*. Obtenido de Innovación Educativa.: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/aplicaciones-de-educacion-fisica/>
23. EduSol. (Enero,Marzo de 2017). <https://www.redalyc.org/>. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>
24. EduSol. (Enero,Marzo de 2017). <https://www.redalyc.org/>. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>
25. Espín Pico, V. (2021). *Métodos de enseñanza de Educación Física en modalidad virtual*. Ambato: Universidad de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33814/1/TESIS%20PDF%20%283%29.pdf>
26. Ferro, F., Maurera, C., Briceño, H., Gutiérrez, A., Salse, S., Peña, A., & Castillo, R. (2020). Nivel de satisfacción de las clases online por parte de los estudiantes de Educación Física de Chile en tiempos de pandemia. *RETOS*. doi:10.47197/retos.v0i41.82907
27. Francisca, I., Delgado, F., & Inzunza, V. (2021). *EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD BAJO CONFINAMIENTO*. CHILENO: PROYECTO.
28. GAGNÉ, R. (2006). *LA TEORÍA DE APRENDIZAJE DE ROBERT GAGNÉ*. Lima : San Marcos de Aníbal Jesús Paredes Galván. Obtenido de

- http://files.uladech.edu.pe/docente/41916979/PS_APRENDIZAJE/sesion_8/lectura_gagne.pdf
29. Gerveno, A. C. (2015). *Los Estilos de Enseñanza en Educación Física*. España: Unir . Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3413/CAMPOS%20GERVENO%2C%20ALEJANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 30. Gloria Angélica Vallejos Salazar, C. A. (02 de Junio de 2021). *Educación en tiempos de pandemia: una revisión bibliográfica*. Obtenido de SciELO - Scientific Electronic Library Online: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000300166&script=sci_arttext&lng=en
 31. Gloria Angélica Vallejos Salazar, C. A. (02 de Junio de 2021). *SciELO - Scientific Electronic Library Online*. Obtenido de SciELO - Scientific Electronic Library Online: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000300166&script=sci_arttext&lng=en
 32. Hernández, B. (22 de MAYO de 2009). *efdeportes*. Obtenido de efdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-ensenanza-en-la-educacion-fisica.htm#:~:text=Desde%20una%20perspectiva%20etimol%C3%B3gica%2C%20Nerici,del%20alumno%20hacia%20determinados%20objetivos.>
 33. Kelly, K. (01 de Diciembre de 2021). *Enfoque Educación*. Obtenido de Enfoque Educación: <https://blogs.iadb.org/educacion/es/>
 34. Lagardera Otero, F. (1989). LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA. En F. L. Oter, *LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA* (Vol. 2, págs. 105-108). España: Apunts. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/382435>
 35. Latina, E. i. ((2007)).
 36. LEARNING. (14 de 04 de 2022). *Editorial e-LEARNINGE*. (E. e-LEARNING, Editor) Obtenido de Editorial e-LEARNING: <https://editorialelearning.com/blog/que-es-un-video-interactivo/#:~:text=Los%20videos%20interactivos%20son%20recursos,atrayerente%2C%20divertido%20y%20menos%20mon%C3%B3tono.>
 37. León, A. (2007). Qué es la Educacion . *Scielo*, 2. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000400003
 38. Manzano, F. (2013). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA*. Bogota: UNIVERSIDAD LIBRE. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8495/TESIS%20FINAL%20LISTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 39. Mosston. (14 de febrero de 1982). *efdeportes.com*. Obtenido de fdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd141/los-estilos-de-ensenanza-en-la-clase-de-educacion-fisica.htm>
 40. Mosston, S. y. (1993). *La Enseñanza de la Educación Física*. Barcelona: Universidad de madrid. Obtenido de <https://juliita.files.wordpress.com/2009/10/metodologia-los-estilos-de-ensenanza-de-m-moston.pdf>
 41. Nieto, B. H. (14 de MAYO de 2009). *efdeportes.com/* . Obtenido de efdeportes.com/ : <https://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-ensenanza-en-la-educacion-fisica.htm>
 42. Pueyo, Á. P. (2018). *TRES PILARES PARA EL CAMBIO EN EDUCACIÓN FÍSICA*. Bogota: Antioquia. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/336131-Texto%20del%20art_culo-160950-1-10-20181030%20(1).pdf

43. Puig, W. R. (2009). CONSIDERACIONES GENERALES DE LOS METODOS DE ENSEÑANZA Y SU APLICACION EN CADA ETAPA DEL APRENDIZAJE. *Scielo*, 1-2. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200016#:~:text=Desde%20el%20punto%20de%20vista,actividad%20para%20alcanzar%20un%20objetivo.
44. Reyes , A., & Romero, C. (2021). *Educación Física en tiempos de pandemia y confinamiento*. Chile: Universidad adventista de Chile. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Arnaldo-Leitao/publication/352409762_A_Educacao_Fisica_escolar_brasileira_em_contexto_pandemico_-_experiencias_de_desterritorializacao_e_reterritorializacao/links/60c8b4e8458515dcee90a32e/A-Educacao-Fisica-escolar-bras
45. Rivas , R., & Tena , A. (1995). *INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL*. MÉXICO: PLAZA Y VALDEZ. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=jl8UIVp1xJIC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
46. Sampiere, H. (2003). *El proceso de investigacion y los enfoques cuantitativo y cualitativo hacia un modelo integral*. México: Investigación McGraw-Hill. Obtenido de <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
47. Sánchez, E., Ávila, C., García, D., & Bravo, W. (14 de Noviembre de 2020). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia. *Polo del conocimiento*, 5, 455-467. Obtenido de [ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDeLaEducacionFisica-7659462%20\(2\).pdf](ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDeLaEducacionFisica-7659462%20(2).pdf)
48. Scorians, E. E. (03 de septiembre de 2018). Educación enseñanza clase invertida. pág. 2. Obtenido de <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/09/03/flipped-classroom-la-clase-invertida-parte-1/>
49. Sediles Aguirre, C. (21 de 06 de 2011). La gamificación como estrategia para fomentar la práctica de actividad física y estilos de vida saludables. *Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales*, 81. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/11928/Sediles%20Aguirre%20%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
50. Swartz, R. J. (2008). *El aprendizaje basado en el pensamiento*.
51. universidadlaconcordia.edu, U. L. (2020). Técnicas de enseñanza altamente efectivas. *Blog. Sección Tips México. Recuperado de*.
52. Valle, A., & Cabanach., G. (2022). Las estrategias de aprendizaje: características. *Revista de Psicodidáctica*, 55. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
53. Vásquez , I. (11 de enero de 2022). *Tipos de estudio y métodos de investigación*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>
54. Wikipedia. (26 de 03 de 2021). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams

ANEXOS

Mira, 05 de diciembre de 2022.

Magíster Sor
Magdalena Ronquillo
RECTORA DE LA UEF "LEÓN RUALES".
Presente. –

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo y mis mejores deseos de éxitos en tan distinguida función que desempeña en beneficio de la niñez y adolescencia en la Unidad Educativa.

Como es de su conocimiento me encuentro realizando el tema de investigación: "TALLERES PRÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LEON RUALES", previo a la obtención del título de Master en Actividad Física; por lo cual se solicita de la manera mas comedida me autorice aplicar una entrevista a las autoridades de la institución Educativa, así como también le encuesta a docentes y estudiantes, los instrumentos que se aplicaran se encuentran adjuntos.

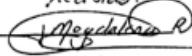
Agradezco la atención y favorable aceptación a la presente.

Cordialmente,



Lic. Klever Quinteros.
C.I. 0401608500

Unidad Educativa Fiscomisional
"LEÓN RUALES"
Mira Carchi
RECTORADO

Recibido:

05/12/2022
12:00



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
UN EXPERTO

• TEMA DE INVESTIGACIÓN

TALLERES PRÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA
MODALIDAD VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA LEÓN RUALES

Autores:

- LIC. Klever Quinteros J.
 - Tipo de Investigación: Mixta- Cualitativa y Cuantitativa.
 - Instrumento: Encuesta a Docentes y Estudiantes de 8° EGB -Entrevista Autoridades.
 - Población: 76 integrantes de la Unidad Educativa "León Rúales" de Mira.

• DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):

NOMBRES Y APELLIDOS	Alfonso Osvaldo Flores Salazar
CEDULA DE IDENTIDAD	0900759073
TITULO DE MAYOR JERARQUÍA	PHD
CARGO ACTUAL	COORDINADOR CARRERA
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	UTN
AÑOS DE EXPERIENCIA	30

• OBJETIVO:

Validar la propuesta de instrumentos de investigación donde se pretende, diseñar talleres prácticos con herramientas tecnológicas innovadoras para el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en modalidad virtual con estudiantes de los Octavos Años de EGB de la Unidad Educativa León Rúales.

- **ORIENTACIONES:**

Marcar con una X en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

PUNTAJE	ALTERNATIVA
4	MUY SATISFACTORIO
3	SATISFACTORIO
2	POCO SATISFACTORIO
1	NO SATISFACTORIO

- **TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:**
Señale con una (X)

Nº	INDICADOR DE CALIDAD	4	3	2	1
1	Cientificidad	X			
2	Pertinencia	X			
3	Sistematicidad	X			
4	Viabilidad para Aplicación Práctica.	X			
5	Actualidad	X			
6	Novedad	X			

Por favor, indique otros (s) aspectos.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

FIRMA

13. ANEXO N°1



14. ANEXO N°2



15. ANEXO N°3

