



UNIVERSIDAD “TÉCNICA DEL NORTE”



Facultad de
Posgrado

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA MEDIA.

DIRECTORA:

MSc. Nataly Aules

AUTOR:

Yépez Revelo Alex Edmundo

ASESOR:

MSc. José Jácome

Ibarra – Ecuador

2023

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL TUTOR DE TESIS

Yo, MSc. Aules León Jacqueline Nataly, en calidad de tutor de la tesis titulada “LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA MEDIA”, una vez revisada y hechas las correcciones solicitadas certifico que esta apta para su defensa, y para que sea sometida a evaluación de tribunales.

En la ciudad de Ibarra, 17 de noviembre del 2022

Lo certifico



Firmado electrónicamente por:
**JACQUELINE
NATALY AULES
LEON**

Firma.....

MSc. Nataly Aules

C.I.: 1711747319

DIRECTORA DE TESIS

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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 DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1002280202		
APELLIDOS Y NOMBRES	Yépez Revelo Alex Edmundo		
DIRECCIÓN	Ibarra “La Victoria “		
EMAIL	aeypezr@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	062-615-422	TELÉFONO MÓVIL	0987568554

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	La educación virtual en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación física de básica media.
AUTOR (ES):	Yépez Revelo Alex Edmundo
FECHA:	17/11/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	Maestría en Innovación Educativa
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magister en Innovación Educativa
TUTOR	Msc. Aules León Jacqueline Nataly

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de 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 16 días del mes de enero del 2023.

EL AUTOR:



Alex Edmundo Yépez Revelo
CC. 1002280202

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO

Guía: FCS-UTN

Fecha: Ibarra, 2022

Yépez Revelo Alex Edmundo, “La educación virtual en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Física de básica media.”, “Trabajo de Posgrado”. Maestría en Innovación Educativa. Universidad Técnica del Norte, Ibarra.

DIRECTORA: MSc. Jacqueline Nataly Aules León

El principal objetivo de la presente investigación fue:

Implementar estrategias didácticas para la utilización del Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Entre los objetivos específicos se encuentran:

- Analizar la percepción de la comunidad educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams en la asignatura de educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.
- Diseñar estrategias didácticas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José miguel Leoro Vásquez.
- Crear una guía metodológica que permita optimizar el uso de la herramienta Microsoft Teams en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura, en la asignatura de Educación física, periodo 2021-2022.
- Evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Fecha: Ibarra, 17 de noviembre 2022



MSc. Jacqueline Nataly Aules León
DIRECTORA DE TESIS



Lcdo. Yépez Revelo Alex Edmundo
AUTOR

DEDICATORIA

Dedico esta obra a:

A mi querida esposa, quien me apoyo en todo este proceso, gracias por tu entereza y comprensión, sacrificaste tus sueños para que yo cumpliera con el mío.

Me inculcaste a ser un mejor ser humano y profesional, siempre estuviste ahí motivando a superarme, ahora este logro es gracias a ti, dios te pague por estar siempre a mi lado.

A mis hijos, por ser la razón de mi vida, el motivo de mis sueños y deseos, ellos son la razón para lograr mis metas. gracias por estar junto a mí.

AGRADECIMIENTOS

A lo más grandioso que existe en esta tierra, a ti mi señor Jesús por permitirme vivir y disfrutar de esta vida.

A todos los docentes, administrativos de la Universidad Técnica del Norte, especialmente al Instituto de Postgrado, por todas las enseñanzas impartidas en mi instancia en la Universidad.

A la Msc. Nataly Aules, por su asesoramiento muy acertado en este trabajo investigativo, pero principalmente por su don de gente y confianza lo que me ha permitido seguir firme en mi objetivo.

A mis compañeros, porque con ellos se compartió muchas experiencias, dentro y fuera del aula.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	1
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD	3
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTOS	7
ÍNDICE DE CONTENIDOS	8
ÍNDICE DE TABLAS	11
ÍNDICE DE FIGURAS	12
ÍNDICE DE ANEXOS	13
RESUMEN	14
ABSTRACT	15
CAPÍTULO I	16
1. EL PROBLEMA	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Planteamiento del problema	18
1.3. Objetivos	23
1.3.1. Objetivo general	23
1.3.2. Objetivos específicos	23
1.4. Justificación	24
CAPÍTULO II	27
2. MARCO TEÓRICO	27
2.1. Educación virtual	27
2.1.1. Teoría del aprendizaje experiencial	28
2.1.2. Teoría de la actividad	30
2.1.3. Estrategias Didácticas	32

2.1.4.	Tipos de plataformas virtuales.....	33
2.1.4.1.	Elementos de las plataformas virtuales.	35
2.2.	Proceso de enseñanza aprendizaje.....	38
2.2.1.	La nueva era digital en la educación	38
2.2.2.	Rol del docente en la era digital.	39
2.2.3.	Enseñar y aprender en la era digital.....	40
2.2.4.	Guía metodológica.....	41
2.2.4.1.	Bases que fundamentan la guía metodológica.	41
2.2.4.2.	Esquema de las estrategias didácticas	43
2.2.4.3.	Esquema de la guía metodológica.....	44
2.3.	Marco legal.....	44
CAPITULO III		46
3.	MARCO METODOLÓGICO	46
3.1.	Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	46
3.2.	Diseño y tipo de investigación	47
3.3.	Métodos de investigación	47
3.3.1.	Documental.....	47
3.3.2.	Bibliográfico.....	48
3.3.3.	Descriptivo.	48
3.4.	Población y muestra	48
3.5.	Operacionalización de variables.....	50
3.6.	Procedimientos	52
3.7.	Consideraciones bioéticas	59
CAPITULO IV		59
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	59

4.1. Resultados.....	59
4.1.1. Resultados de la encuesta a los integrantes de la comunidad educativa.	59
4.1.2. Discusión	68
4.2. Análisis de las estrategias didácticas	69
CONCLUSIONES.....	71
RECOMENDACIONES	72
BIBLIOGRAFÍA	73
ANEXOS	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estrategias didácticas durante las 3 etapas dentro de la clase	32
Tabla 2. Funciones de Microsoft Teams	37
Tabla 3. Matriz de teoría base	41
Tabla 4. Matriz de Operacionalización.....	50
Tabla 5. Estrategias didácticas	55
Tabla 6. Domina o maneja Microsoft Teams	60
Tabla 7. Teams es idóneo para trabajar educación física	61
Tabla 8. Inconvenientes al recibir educación física.....	62
Tabla 9. Frecuencia de utilización de Teams en proceso de enseñanza	63
Tabla 10. Utilización de tecnología.....	64
Tabla 11. Bondades de la plataforma Teams.....	65
Tabla 12. Conocimiento de uso de Teams.....	66
Tabla 13. Educación virtual ayuda o ayudará en la asignatura de educación física.....	67
Tabla 14. Acciones que realiza en la plataforma Teams	68
Tabla 15. Resultados de la evaluación	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Educación virtual	27
Figura 2. Teoría del aprendizaje experiencial	30
Figura 3. Teoría de la actividad	32
Figura 4. Tipos de plataformas virtuales	34
Figura 5. Logo de Microsoft teams	36
Figura 6. La era digital en la educación	38
Figura 7. Rol del docente en la era digital	40
Figura 8. Enseñar y aprender en la era digital	41
Figura 9. Esquema de estrategias didácticas	43
Figura 10. Esquema de la guía metodológica	44
Figura 11. Ubicación de la “Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, cantón Ibarra, provincia Imbabura.	46
Figura 13.	49
Figura 12. Modelo de madurez digital	53
Figura 14. Domina o maneja Microsoft Teams	84
Figura 15. Teams idóneo para trabajar educación física	84
Figura 16. Inconvenientes al recibir educación física	84
Figura 17. Utilización de Teams en proceso de enseñanza	85
Figura 18. Utilización de tecnología	85
Figura 19. Bondades de la plataforma Teams	85
Figura 20. Conocimiento de uso de Teams	86
Figura 21. Educación virtual ayuda o ayudará en la asignatura de educación física ..	86
Figura 22. Acciones que realiza en la plataforma Teams	86

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Árbol de problemas	77
Anexo 2. Consentimiento informado	78
Anexo 3. Validación expertos	79
Anexo 4. Encuesta.....	82
Anexo 5. Pasteles de las encuestas.....	84
Anexo 6. Autorización evaluación ficha te cotejo	87
Anexo 7. Lista de cotejo	88
Anexo 8. Fichas de cotejo de los docentes del área de educación física.....	89
Anexo 9. Creación de la guía metodológica.....	92
Anexo 10. Oficio para aplicar Ficha de cotejo a estudiantes	108
Anexo 11. Verificadores de la socialización y evaluación de las estrategias didácticas	109
Anexo 12. Verificadores: Clases de Educación física en Microsoft teams.	111
Anexo 13. Guía Metodológica Creada Para La Investigación	112

RESUMEN

“La educación virtual en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación física de básica media”.

Autor: Yépez Revelo Alex Edmundo

Correo: aeypezr@utn.edu.ec

La investigación está enfocada al mejoramiento de la educación virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación física. Se estructuró así: se determinó el problema de forma general a lo particular, los antecedentes son de las investigaciones realizadas alrededor del mundo relacionadas a la problemática, desembocando en alcanzar objetivos y con su debida justificación. El marco referencial, expuesta con la educación virtual y el proceso de enseñanza y aprendizaje, ayuda a conocer los términos necesarios, investigaciones y publicaciones de las variables; y en el marco legal se estableció las normas, leyes y reglamentos que sustentan lo realizado. En lo que tiene que ver al marco metodológico se describe el área de estudio, es un diseño no experimental de corte transversal; de tipo documental, bibliográfico, descriptivo y cuatro procedimientos explícitos de cómo se realizó la investigación. En la parte de resultados y discusión, se ponen de manifiesto algunas preguntas que tienen que ver con sus variables, en la cual se pudo identificar que se necesita diseñar, crear y evaluar una guía metodológica a base de estrategias didácticas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes y se hizo el diseño de estrategias, creación de la guía metodológica por medio de la plataforma Genially; y su respectiva evaluación con resultados favorables en opinión de los docentes del área de educación física de la institución.

Palabras clave: educación virtual, enseñanza aprendizaje y educación física.

ABSTRACT

“Virtual education in teaching-learning process in physical education subject of elementary school”.

Author: Yépez Revelo Alex Edmundo

Mail: aeypezr@utn.edu.ec

The research is focused on improving virtual education in the teaching-learning process in the subject of physical education. It was structured as follows: the problem was determined in a general way to the particular, the background is from the investigations carried out around the world related to the problem, leading to achieving objectives and with their due justification. The referential framework, exposed with virtual education and the teaching and learning process, helps to know the necessary terms, research and publications of the variables; and in the legal framework, the rules, laws and regulations that support what was done were established. In what has to do with the methodological framework, the study area is described, it is a non-experimental cross-sectional design; documentary, bibliographic, descriptive and four explicit procedures of how the research was carried out. In the results and discussion part, some questions that have to do with its variables are revealed, in which it was possible to identify that it is necessary to design, create and evaluate a methodological guide based on didactic strategies for the use of Microsoft Teams. as a technological tool in the teaching-learning process of the Physical Education subject for students and the design of strategies was made, creation of the methodological guide through the Genially platform; and their respective evaluation with favorable results in the opinion of the teachers of the physical education area of the institution.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Antecedentes

En el 2017 en España. Hortigüela, Calderón, Fernández, Rio y Pérez, llevaron a cabo un proyecto denominado "Proyecto de Educación Física virtual de Calidad en España". Discusión científica". Esta investigación recoge la argumentación científica de las siete medidas presentadas al Ministerio de Educación, Cultura y Deportes sobre las mejoras que podría tener la educación. (Alcalá, Calderón, & Pérez,, 2017)

El proyecto enfatiza la unidad y la continuidad lógica de la educación física en el desarrollo curricular procesal y coordinado en los cuatro niveles educativos desde el jardín de infantes hasta el nivel básica superior, lo que permite la misma planificación y distribución general del tiempo de desarrollo del estudiante, Por otro lado, se debe evitar la duplicación de contenido en diferentes niveles, ya que esto reducirá el entusiasmo de los estudiantes y conducirá a la pérdida de contenido importante. Además, también propone que el centro educativo debe promover actividades físicas y hábitos adecuados en el colegio y después del horario escolar para promover y asegurar una vida activa y saludable. Sobre esta base.

En conclusión, la importancia de una competencia sana debe ser resaltada y aceptada por el centro educativo de acuerdo con los estándares de los docentes, lo que contribuye al desarrollo de la salud y la salud física y mental, Ya sea público o privado, y está totalmente garantizado que han recibido formación, por lo que el aprendizaje de los estudiantes será exitoso.

En el 2020 Chacón Fuentes, Botina Páez, y González Herrera, un grupo de estudiantes de la Unidad tecnológica Santander, realizó un proyecto cuyo título "Propuesta metodológica de un plan de área de la educación física en los niveles de enseñanza básica secundaria y media vocacional, aplicado de forma virtual en el Instituto Técnico Nacional de Comercio

de Bucaramanga” con el objetivo de llevar a cabo un diseño metodológico variado teniendo en cuenta los logros del plan de área de educación física ya establecidos por la institución. El proyecto se enfatizó en dar solución a la problemática presentada por el COVID-19 y el aislamiento, exigiendo a las instituciones educativas a cambiar su modalidad presencial a la virtualidad. La propuesta define tres fases, iniciando con una selección de información sobre diferentes planes de área en básica secundaria y media a nivel nacional e internacional, donde se tuviera en cuenta la modalidad presencial y virtual esto como guía para la creación de los contenidos. El segundo periodo se realizó una serie de encuestas para identificar variables como el lugar en donde realizarían las actividades y los implementos deportivos que poseían los estudiantes en sus casas para el desarrollo de las mismas logrando la transición a la virtualidad. Finalizaron con el análisis de los resultados obtenidos de las encuestas, la creación del diseño metodológico alternativo adaptado a la virtualidad y su aplicación. (Chacón, Botina, & González, 2020)

Se realizó un estudio Microsoft Teams como entorno virtual de la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Física con el objetivo de analizar las diferentes perspectivas de los actores educativos con respecto a su uso de Microsoft Teams en la ciudad de Machala, su tipo de investigación es de cohorte transversal y con un enfoque mixto, cualitativo empleando de entrevista a profesores y cuantitativo por el empleo de encuestas para estudiantes, mecanismo donde se obtuvieron datos que permitieron conocer el manejo de este software en la construcción de los conocimientos por medio de sus herramientas incorporadas y la utilización de estrategias metodológicas en el acompañamiento pedagógico, los docentes para optimizar los saberes de la asignatura de Física diseñaron planificaciones micro curriculares metodologías activas orientadas Aprendizajes Basados en Proyectos (ABP), propuesta que se pone en consideración para quienes quieran fomentar la autonomía de sus alumnos. (Mendoza, García, Guevara, & Erazo, 2020)

Así mismo En la ciudad de Quito, Ochoa (2009), presenta una tesis denominada “El Campus Virtual como medio de Educación Alternativo en el Ecuador”, con el propósito de determinar si en nuestro país, el uso del campus virtual se lo está aplicando en la educación superior de tercer y cuarto nivel, o solamente es un tema puntual o de especialización.

Establece como propuesta los lineamientos requeridos para utilizar la tecnología en la formación de aprendizaje, a través del uso de campus y plataformas virtuales aumentando de esta manera la eficiencia y eficacia en el sistema de educación. Teniendo como objeto de estudio a profesionales de tercer y cuarto nivel, opiniones de centros de educación superior para determinar si están aplicando dentro de sus objetivos el estudio virtual. EL investigador concluyó que el aprendizaje virtual no consiste solamente en utilizar las nuevas tecnologías del manejo de la información y de las comunicaciones dentro de las actividades educativas, sino en la creación de un entorno efectivo de comunicación entre docente y estudiante que permita desarrollar el aprendizaje y la cooperación, estimulando el trabajo en equipo. (Ochoa, 2009)

1.2. Planteamiento del problema

A nivel mundial, la educación virtual desde el hogar se ha convertido en un problema de, según lo propuesto por la UNESCO y otros organismos internacionales para hacer frente a la pandemia del COVID-19 y al cierre de los sistemas escolares debido al confinamiento, muchos dicen que la pandemia vino a mostrar la magnitud de las brechas digitales en el mundo. Cabe recalcar, la información básica estaba pre-pandemia, por ejemplo, en el informe mundial de Medición de la Sociedad de la Información (2018) de la Unión Internacional de las Telecomunicaciones, agencia de Naciones Unidas especializada en las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC. Este se refiere no solo al equipamiento y a los costos sino también al estado del conocimiento y las aptitudes necesarias para avanzar con las TIC en el mundo, y en particular en naciones menos desarrolladas, con el fin de conseguir la Agenda Conectar 2030. (Instituto de Estadísticas de la Unesco, 2020)

En menos de la mitad de la población se tenía competencias digitales básicas como: enviar un correo electrónico con un adjunto o copiar un archivo, en 40 de los 84 países. Los déficits no están en todo el mundo, incluidos los países desarrollados, muchos de los cuales tienen también grandes desigualdades en su interior. A esto hay que agregar las grandes brechas educativas y los grandes déficits que persisten tanto en el Sur como en el Norte.

En América Latina, el organismo que se ha encargado de estudiar cómo funciona la educación virtual es el Observatorio de la Educación virtual en América Latina y el Caribe, este observatorio publicó *Prospectiva de la Educación a Distancia en América Latina y el Caribe* una recopilación de ensayos, cuáles son los retos que se avecinan para su exitosa implementación tentativamente y cómo funcionaría la educación virtual en el próximo quinquenio. Por supuesto, cuando este libro se publicó la pandemia no había llegado a nuestras vidas ni siquiera se podía imaginar que algo así podría pasar, pero vale la pena revisarlo desde la perspectiva de que el futuro os alcanzó, y no se puede aplazar más la implementación de la educación virtual en los colegios, universidades e institutos de educación superior. Aprendizaje en cifras en América Latina antes del COVID-19, Brasil era el país con más empleados trabajando desde sus casas, con 12 millones de teletrabajadores, seguido de México con 2,6 millones y Argentina con 2 millones. Pero debido a la emergencia causada por la COVID-19 y a las medidas adoptadas para evitar su propagación el aislamiento, evitar usar transporte público, entre otras. La educación virtual y el teletrabajo son prácticas que han adoptado necesariamente y esto implica un cambio social profundo. (Rama & Cárdenas, 2019)

Según el artículo *Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del COVID-19*, describe que en Ecuador la enfermedad representa una amenaza para el avance de la educación virtual al cual solo el 37 por ciento de los hogares tiene acceso a internet, lo que significa que 60 de cada 100 niños no pueden seguir sus estudios a través de plataformas digitales, el problema se ahonda para los niños de sectores rurales, el 16 por ciento de los hogares tienen este servicio. Los aspectos más importantes e imprescindibles son los resultados de la investigación, ya que forman parte estructural funcional de un país, la cual ha sido sacudida severamente por efectos de la pandemia. (Palacios, Loor, Macias, & Ortega, 2020)

De igual manera en la Parroquia de San Antonio la Educación virtual se ha vuelto esencial en la vida diaria de cada ciudadano, más aún en la preparación académica de un docente debido a la pandemia COVID-19, ya que tienen la obligación de adaptarse a la nueva modalidad de enseñanza virtual, mediante la plataforma educativa teams, la cual beneficia

de manera notoria en esta época de emergencia sanitaria. La transformación del sector donde se vive se vale de la innovación, ya que es una eficaz herramienta, brindando oportunidades sin precedentes a habitantes en situación vulnerable a causa de aspectos sociales, económicos y ambientales. Según Poso Pacheco, Barba Miranda, Marcillo Nacato, Beltrán Vásquez. (2021) Una posible alternativa en estas épocas son los proyectos en base a los criterios de evaluación de las áreas disciplinarias, conjugadas en la interdisciplinariedad, servirá a los docentes como un complemento en el aprendizaje interdisciplinario, todo con la visión de dirigir a los estudiantes hacia una autonomía del aprendizaje. (Posso, Barba, Marcillo, & Beltrán, 2021)

La problemática identificada es el usar las bondades que ofrece la virtualidad y en si las plataformas educativas en épocas difíciles de la pandemia, por la propagación del virus la COVID 19, es preciso generar en las vivencias que posibiliten un cambio dentro de su interés por aprender, para que de esta forma despierte la motivación por indagar en nuevos espacios y generar aprendizajes por medio de educación virtual, utilizando herramientas digitales especialmente teams entre otras. La Educación virtual en el proceso de enseñanza – aprendizaje hoy en día en épocas de pandemia es una puerta muy importante para buscar las formas de aprender de una manera eficaz y significativa, para inquirir el interés en la asignatura de educación física y en otras materias, las herramientas virtuales para impartir clases , permiten a los docentes crear actividades de forma fácil y eficaz, orientando el aprendizaje de los estudiantes hacia una modalidad de aprender mientras se ejecuta el adaptar la herramienta digital teams a la asignatura de educación física, para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje virtual correcta .

Las Causas del problema son: El 13 de marzo del año 2020 la pandemia modificó de un momento a otro la vida de millones de niños, niñas y jóvenes en el mundo. Estudiantes y docentes del sistema tradicional, han sido afectados por el cierre de escuelas y experimentan en este preciso momento la aventura tecnológica de mayor trascendencia en la historia. Es fundamental la continuidad en la educación, pues la sensación de regularidad, prácticas, tareas y amigos favorecen al equilibrio emocional de los niños y les permite aplacar la dolorosa realidad que ha traído al país la crisis de la COVID-19.

Así mismo, la brecha digital es otra causa en el Ecuador: “Los hogares con conexión a Internet representan el 46.6%, a escala urbana, contra el 16.1% que accede desde localidades rurales” (pág. 33). en ese mismo año, en un artículo titulado Ecuador llena la brecha digital con acceso a Internet de bajo costo en áreas rurales, publicado en noviembre de 2019, mencionaba: “El programa Internet para todos dotará a todo el país con tecnología 3G, pero solo 537 parroquias tendrán cobertura 4G, con Internet de bajo costo, además que se activarán 1450 puntos de wifi gratuitos” (pág. 34). Además, se menciona que, “Uno de cada 10 hogares ecuatorianos tienen servicio de Internet (37.2%), y, uno de cada 10 cuenta con una computadora de escritorio o portátil (11.1%)”. (Xinhua en español, 2019)

La expresado anteriormente, es la punta del iceberg que indica la diferencia que existe, no solo entre los sectores centrales y periféricos, sino también, en las metrópolis del País, en donde se evidencia el poco acceso a los dispositivos tecnológicos para potencializar el aprendizaje, principalmente de aquellas que requieren de un computador con acceso a internet. Si se quiere que el sistema educativo marche en la nueva normalidad que ha tocado vivir, por medio de plataformas virtuales, se deben buscarse soluciones para mitigar la brecha digital con ayuda de los sectores públicos, privados, Instituciones educativas, ONG's, proveedores de internet, organizaciones gubernamentales, entre otros.

En la realidad contemporánea, se encontraron escenarios negativos, tales como: el bajo acceso a los recursos tecnológicos que son básicos en la educación virtual, este es un factor de alto impacto que extiende la brecha, social y educativa, que impide la equidad convirtiéndose este en un nuevo paradigma educativo, con acceso limitado y en otros casos nulo. Un cambio de época han sido las clases virtuales, tratando de buscar soluciones para llegar a más estudiantes de los entornos rurales y urbanos que se confrontan a las dos aristas del problema, debería implementarse en el corto y mediano plazo, de tal forma que se pueda aplacar el impacto negativo que esto pueda tener sobre el futuro de los educandos.

En vista de la obligada implementación de las clases virtuales por la llegada del virus COVID 19 y el encierro seguro y necesario, hoy en día en tiempos de pandemia la educación

virtual, en el proceso de enseñanza aprendizaje, en tiempos de contagios, es una opción muy importante ya que la asignatura de educación física es praxeológica y mediante las opciones que tiene exclusivamente la plataforma teams, siendo impartida a los docentes por el ministerio de educación, esto ayuda al área de educación física, a crear un ambiente o un contexto parecido al presencial. Por consiguiente, el problema de investigación es el siguiente:

¿Cómo influyen las estrategias didácticas en la utilización del teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez?

Tras haberse explicado el problema y sus causas se procede a presentar las preguntas del problema a resolver:

1.- ¿Cuál es la percepción de la comunidad educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams en la asignatura de educación física de los estudiantes de la básica media, en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura?

2.- ¿Cómo diseñar estrategias didácticas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José miguel Leoro Vásquez?

3.- ¿Qué utilizar en la guía metodológica que permita optimizar el uso de la herramienta Microsoft Teams en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura, en la asignatura de Educación física, periodo 2021-2022?

4.- ¿Cómo evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Implementar estrategias didácticas para la utilización del teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar la percepción de la comunidad educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams en la asignatura de educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.
- Diseñar estrategias didácticas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José miguel Leoro Vásquez.
- Crear una guía metodológica que permita optimizar el uso de la herramienta Microsoft Teams en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura, en la asignatura de Educación física, periodo 2021-2022.
- Evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

1.4. Justificación

La presente investigación se desarrollará por las siguientes cogniciones Primero, proponer que la Educación Virtual es una alternativa frente a la Educación Presencial, buscando la trayectoria histórica de la formación en el salón de clases y no se debería sustituirlo. Segundo, frente a los altos índices de contagios por COVID-19, la autoridad máxima siendo está el Ministerio de Educación se ha visto obligada a los estudiantes y docentes a clases virtuales. Tercero, ratificar que la Educación Virtual es un medio efectivo para maximizar procesos claves dentro de la Educación media, específicamente la enseñanza y aprendizaje a partir de buenas prácticas y la formación basada en competencias en la asignatura de Educación física. Cuarto, promover la generación de conocimiento a partir de las investigaciones realizadas con estudiantes de sexto de básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura., aportar conocimiento teórico y práctico sobre temas de vanguardia tales como la Educación Virtual.

Según la Constitución de la República del Ecuador (2013) Art. 36, la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Asamblea Nacional Constituyente, 2013)

En la actualidad se está viviendo a nivel mundial la pandemia que ha dejado al mundo entero en un estado de mucho cuidado , para así evitar el contagio o la propagación y trayendo crisis económica, afectando al sistema educativo donde ya no se acude a recibir clases de manera presencial y ahora la situación conlleva a recibir educación virtual, el maestro en esta realidad requiere de competencias y habilidades específicas que las de la modalidad aúlica,

ya que el entorno exige disciplina, dedicación y creatividad en la construcción del proceso de enseñanza aprendizaje.

Es de mucha importancia el cómo llevar la docencia y llegar a los estudiantes de forma virtual, es un gran reto tanto para el docente como para el estudiante que poseen la pretensión de mejoramiento, al ser los entornos virtuales, sitios para la comunicación entre locutor y receptor, la afectividad no pierde allí su particularidad. Dicho de otra manera, se llega al estudiante a través del compromiso en el ambiente educativo virtual y las necesidades de comunicación que se establecen entre los interlocutores. Esta investigación es de suma importancia por el correcto uso que le debe dar de manera necesaria a las diferentes herramientas tecnológicas, especialmente a Microsoft teams, que ayudan en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes sin asistir de manera presencial a las clases de esta manera se evita la propagación del virus. Cada objetivo propuesto direcciona a abordar y alcanzar en esta investigación, que es tendencia mundial COVID-19 afectando el sistema educativo como en otros campos, esta investigación se basa en el aprendizaje en la asignatura de educación física de manera virtual, que tanto docentes como estudiantes deben poner mucho de su parte y sin dejar a un lado a las personas de bajos recursos que no tienen un dispositivo electrónico y por lo tanto no puede recibir sus respectivas clases ya que no gozan de las herramientas tecnológicas.

Para la edificación de la presente investigación se ha estimado los ejes del Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025; en lo que respecta al área educativa, cuyo objetivo dos señala que se pretende, garantizar el acceso y la calidad de la educación, la permanencia y culminación de los estudios, mejorar la conectividad y fomentar el uso de plataformas tecnológicas y erradicar toda forma de discriminación y violencia.

La investigación se adscribe a la línea de investigación de la Universidad Técnica del Norte para proyectos a desarrollarse. Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Por lo cual, la particularidad de la investigación radica en motivar a los estudiantes al uso de la plataforma teams y crear un ambiente tal cual como se ha trabajado de manera

presencial y también crear la necesidad de integrar los conocimientos propios de la asignatura, con los conocimientos pedagógicos que posibiliten el aprendizaje significativo en los estudiantes, mediante la incorporación de las herramientas tecnológicas. En un mundo lleno de avances tecnológicos y comunicacionales la educación debe transformar sus procesos y estrategias acorde con los cambios y realidades; de allí la utilidad de la investigación para que los estudiantes y comunidad en general por la perspectiva de mejoramiento de los estándares de calidad educativa específicamente en la materia de educación física.

Las perspectivas y posibilidades del proyecto de investigación están respaldadas por la inclinación investigadora, la tecnología, la economía y los recursos humanos, la apertura y el apoyo de las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio, por cuanto la comunidad educativa está comprometida con el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los actores educativos principales son los estudiantes, docentes y los padres de familia de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio, los cuales apreciarán los beneficios en el proceso de aprendizaje, del uso eficiente y oportuno de la herramienta, Asimismo, las conclusiones y recomendaciones valdrán de base para futuras investigaciones sobre el tema.

Este enfoque se enmarca, también, en los compromisos internacionales de desarrollo global, como la Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible. Conforme a la Constitución del Ecuador, en sus artículos 293 y 294, “el Plan Nacional de Desarrollo es la guía para políticas, programas y proyectos públicos; la programación y la formulación y ejecución del presupuesto de Estado”.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

En este componente trata sobre el marco teórico y legal correspondiente a la investigación. En relación al marco teórico, se presentan fuentes de información muy importantes que permiten implicaciones para el objeto de investigación. Por lo tanto, el estudio propuesto se basa en una estructura teórica con el objetivo de describir el área de investigación en un proceso de reflexión crítica; así como dentro del marco legal, se sustentan los principales aportes jurídicos que permiten la clasificación del campo de estudio.

2.1. Educación virtual.

La educación virtual es el proceso de enseñanza aprendizaje que evoluciona los roles del docente y estudiante con ayuda de los servicios y herramientas que aportan las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC para alcanzar con éxito un entorno de aprendizaje autónomo, donde se ofrecen contenidos (recursos educativos y medios didácticos) con características interactividad, hipertexto y multimedia; actividades y evaluación; herramientas de comunicación sincrónica y/o asincrónica. (Morales, 2020)

Figura 1.
Educación virtual



Nota: Se refleja la educación virtual que se aplica durante la pandemia (Clave 21, 2021)

2.1.1. Teoría del aprendizaje experiencial

La investigación realizada se basará y sustentará en la teoría del aprendizaje experiencial la cual es una hipótesis de aprendizaje activo, en el que el alumno es el centro y toma conciencia de su propio proceso de asimilación. Consiste en reflexiones y acciones sobre la experiencia propia, al mismo tiempo, ser agente activo del aprendizaje en ese contexto y reflexionar sobre el proceso de experimentación (Bechallenge, 2020). Es necesario recordar que para que exista aprendizaje debe existir algún tipo de emoción, y esa emoción debe partir de un elemento que los motive. Sin emoción no hay aprendizaje, por tanto, lograr que aprendan cuando se humanice y contextualice el aprendizaje, partiendo de sus intereses y teniendo en cuenta sus experiencias previas. (Mora, 2017)

Además, experimentar, es vivir con pasión lo que se hace, se facilita los objetivos trasados, a probar, os ayuda a crear, os abre la mente, a acertar y a fallar, y mediante la ensayo - error, la interacción con los compañeros y la reflexión, se puede lograr lo impensable. Las competencias que debe desarrollar nuestro alumnado en pleno siglo XXI se trabajan ampliamente a través del aprendizaje experiencial implementado correctamente. Algunas de éstas son las resoluciones de conflictos, competencia digital, el pensamiento analítico, aprender a aprender, la el juicio reflexivo, las habilidades comunicativas, la gestión del conocimiento y de relación.

En la teoría del aprendizaje experiencial el rol del docente es diseñar escenarios de aprendizaje que impliquen a los estudiantes en crear auténticas experiencias de aprendizaje. Teniendo presente que el aprendizaje experiencial se nutre de reflexión sobre la práctica, y, por lo tanto, la tarea del docente consiste en diseñar escenarios en los que los alumnos se encuentren una situación a resolver, por ejemplo, un reto.

Se debe dar las herramientas necesarias para que experimenten, investiguen, analicen información, contrasten y obtengan algunas conclusiones, que, gracias a la interacción con sus compañeros, podrán transformar en soluciones a la situación planteada. El trabajo autónomo, por un lado, y el trabajo en equipo con las habilidades comunicativas con esto se

desarrollan ampliamente. La solución, mediante este aprendizaje activo y experiencial, la obtienen los alumnos, pero el docente es una pieza fundamental para el logro de su éxito. El feedback del docente es primordial para ver de qué forma enfocan la solución y en este punto, su labor consiste en darle la oportunidad de examinar el resultado desde distintos puntos de vista.

De la misma manera en la teoría del aprendizaje experiencial, el uso de tecnología es importante ya que se dispone de las herramientas necesarias para llevar a cabo el aprendizaje experimental, ya que se dispone de la posibilidad de realizar videoconferencias, foros de debate, chats, documentos compartidos, se tiene acceso a la información proporcionada por internet, se tiene plataformas que lo facilitan, todos estos recursos permiten reflexionar de forma individual y colaborativa sobre los temas que proponga a nuestro alumnado. La tecnología ofrece la posibilidad de interactuar con las demás personas de la misma forma como se hacía antes, con el único inconveniente que supone la distancia física, la falta de contacto. Las conversaciones que tenías con tu alumnado, las puedes seguir manteniendo, puedes seguir mostrándote tan cercano como lo eras hasta ahora.

El aprendizaje experiencial puede ayudar a avanzar hacia un aprendizaje significativo. Se le plantean situaciones en las que el alumnado sabe que puede intervenir para solucionarlas, las tareas serán mucho más interesantes y motivadoras que el simple hecho de plantearles actividades descontextualizadas de sus intereses y realidades, aunque estén totalmente alineadas al currículo. Cuando el estudiante interviene, se activa las funciones de su cerebro ejecutivas, entre otros aspectos, va adquiriendo los conocimientos previos para facilitar nuevas conexiones con la información (Bruner, 1984).

La teoría del aprendizaje experiencial es significativa ya que se plantea aprendizajes que les inciten a buscar, analizar, reflexionar, discutir, compartir, experimentar, crear y construir un conocimiento aplicado y significativo mediante la puesta en práctica de las habilidades que son necesarias para estos tiempos en especial: comunicación, colaboración, creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, resiliencia.

Figura 2.

Teoría del aprendizaje experiencial



Nota: El gráfico refleja los pasos para llegar al aprendizaje experiencial sacado de (Wenamic, 2022)

2.1.2. Teoría de la actividad

La teoría de la actividad se basa en seis principios relacionados:

El primer principio es la orientación del objeto. El objetivo de la actividad sistema tiene propiedades sociales y culturales en el sistema, tales como colaborativo o aprendizaje cooperativo en un curso en línea.

Los sujetos son actores involucrados en actividades. Esto se considera el nivel individual de teoría de la actividad; los estudiantes son sujetos contextuales comprometidos en el aprendizaje colaborativo.

La comunidad o externalización se considera un contexto social del sistema y un nivel comunitario de la teoría de la actividad; todos los actores están involucrados en el sistema de actividad (por ejemplo, un grupo de estudiantes comprometidos en el aprendizaje basado en la interacción social para construir y el intercambio de conocimientos es un ejemplo de una comunidad de aprendizaje).

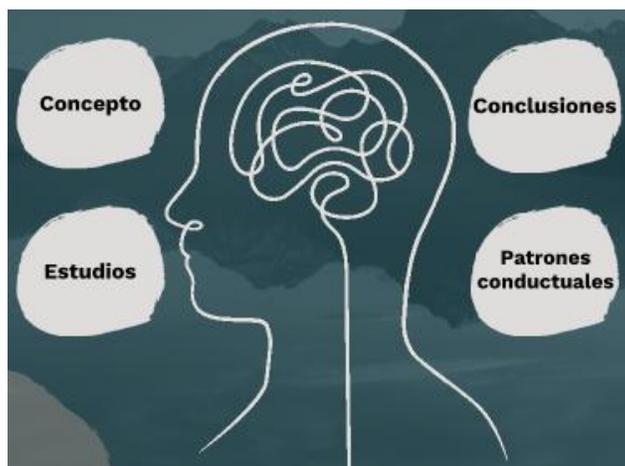
Las herramientas se consideran un nivel tecnológico de la teoría de la actividad. En el sistema, la comunicación entre comunidades está mediada por herramientas que transmiten conocimiento. Incluye los artefactos utilizados por los actores en el sistema. Influencia de las herramientas interacciones actor-estructura y están influenciados por la cultura. La división del trabajo se considera una estructura jerárquica de actividad o la división de actividades entre los actores del sistema.

Las reglas son las convenciones y lineamientos que regulan las actividades en el sistema, tales como reglas de discusión entre estudiantes en el aprendizaje colaborativo. Hewitt (2004) utilizó la teoría de la actividad para evaluar las comunidades de aprendizaje en el aprendizaje en línea, y explorar los factores que influyen en la participación de los estudiantes en comunidades. La facilidad de uso de la tecnología explotada en el aprendizaje en línea y su utilidad son factores pertinentes que influyen en las actitudes positivas de los estudiantes hacia la adopción de comunidades de aprendizaje en línea para construir y compartir conocimientos.

La teoría de la actividad estimula profesionales para renovar conocimientos Tillema & Orland-Barak, (2006). Mercier et al., (2013) examinaron la adopción de sistemas cooperativos y colaborativos en línea, estrategias de aprendizaje en comunidades en línea para apoyar las actividades de aprendizaje de matemáticas y encontró que una serie de factores que influyen en la participación de los estudiantes en actividades cooperativas y colaborativas, los estudiantes están motivados y orientados positivamente para participar en actividades en línea. Además, no se puede olvidar el papel fundamental del docente en las actividades de aprendizaje en línea. En esto en este contexto, un estudio reciente de Lu & Churchill, (2014) afirma que el docente juega un papel principal en guiar a los estudiantes en conferencias en línea. Este estudio mostró que la interacción social que ayuda a los estudiantes para construir y de esta manera comparten conocimientos se logra a través del papel pertinente de los instructores; una disminución en la frecuencia de los mensajes interactivos en las comunidades en línea se activa cuando el tutor en línea o el maestro no está presente con el grupo en línea

Figura 3.

Teoría de la actividad



Nota: Las actividades tiene un patrón que depende de la persona, así lo muestra la imagen sacada de (Echegaray, 2021)

2.1.3. Estrategias Didácticas.

Díaz Barriga, (2002), define las estrategias didácticas, como "procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes". La implementación de estrategias didácticas en la asignatura de educación física es de gran importancia para alcanzar aprendizajes significativos.

Tabla 1.

Estrategias didácticas durante las 3 etapas dentro de la clase

Fase o momento de la secuencia didáctica	Finalidades	Evaluación permanente
Inicio	Activar la atención Establecer el propósito Incrementar el interés y motivación Dar una visión preliminar del tema o contenido Conocer los criterios de evaluación Rescatar conocimientos previos	Diagnóstica
Desarrollo	Procesar la nueva información y sus ejemplos Focalizar su atención Utilizar estrategias de enseñanza aprendizaje	Formativa

Cierre	Practicar Revisar y resumir el tema o lección Transferir el aprendizaje (relacionar el tema o lección con experiencias previas) Demostrar lo aprendido Retroalimentar.	Final o sumativa
--------	--	------------------

Nota: esta tabla muestra las tres etapas que se realiza dentro de la clase con las particularidades de cada asignatura.

La planificación y organización son pasos del educador en el proceso de la enseñanza, las actividades pedagógicas requieren pensar en recursos y metodología más indicadas para que los contenidos sistemáticos se puedan desenvolver en los educandos de manera acertada. En este camino, el proceso de la enseñanza emplea estrategias didácticas como parte de su organización en el proceso (Sandoval, 2020). Para la propuesta de diferentes estrategias didácticas, se toman en cuenta las teorías de aprendizaje constructivista y el conectivismo, así como también el aprendizaje significativo de Ausubel. Las estrategias didácticas se pueden usar en determinadas fases de la clase, también es posible usar una misma estrategia para todas las etapas. lores et al. (2017) clasifica las estrategias didácticas en las 3 etapas de una clase de inicio, Desarrollo y Cierre.

2.1.4. Tipos de plataformas virtuales.

Las plataformas virtuales son aquellos programas que facilitan el trabajo al docente, la formación de cada una de estas es compleja, por lo que tienen que pasar por diferentes procesos informáticos, que son creados con el fin de ayudar a desarrollar nuevos ajustes a las herramientas para que faciliten al docente la enseñanza de los individuos de manera más creativa y práctica. Del mismo modo, Milagros (2011) señala que las plataformas virtuales describen algunos componentes que permiten el soporte del proceso docente, como:

Gestión y distribución de contenidos: Son aquellas herramientas que permiten el desarrollo de contenidos, creación de enlaces, wikis, blogs, además permiten al docente tener facilidad de crear contenido que se va a desarrollar en la clase, estos son muy importantes porque contribuyen a la enseñanza creativa de cada uno de los estudiantes.

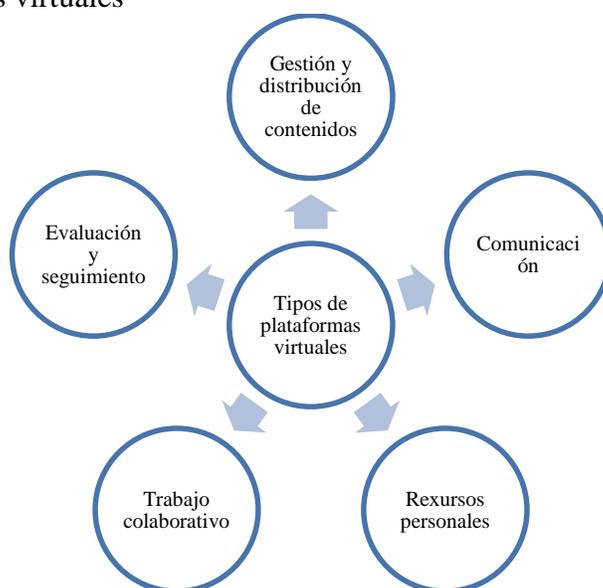
Comunicación: La comunicación se da de manera asíncrona con foros, correo interno, calendario de actividades, y de forma síncrona a través de chat y videoconferencia, estar comunicado es muy importante y fundamental a la hora de impartir clases, es por eso por lo que la mayoría de las plataformas virtuales permiten al maestro comunicarse con sus estudiantes de manera oral o por chats.

Recursos personales: Brinda la posibilidad de editar el perfil, agenda, conocimiento de material ya trabajado o consultado, este componente permite al docente conocer información que los estudiantes ya han logrado subir a alguna plataforma virtual para poder ser calificado o editado.

Trabajo colaborativo: Se puede realizar actividades colaborativas de documentos (wikis), foros (debate). Las plataformas virtuales tienen la ventaja de que tanto los estudiantes como maestros puedan dar a conocer sus puntos de vista u opiniones.

Evaluación y seguimiento: Evalúa a estudiantes y brinda accesos hacia las notas claves de los estudiantes. Muchas plataformas virtuales facilitan al maestro poder calificar deberes u evaluaciones a través de seguimientos virtuales.

Figura 4.
Tipos de plataformas virtuales



Nota: Se da a conocer los tipos de plataformas virtuales que se tiene.

2.1.4.1. Elementos de las plataformas virtuales.

En este apartado se especifican algunos sistemas de gestión del aprendizaje para la ejecución de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, según su tipo: comerciales, gratuitas y en la nube. Actualmente existe un número significativo de plataformas, cabe resaltar que su proliferación y perfeccionamiento va creciendo a un ritmo considerable, tanto para las plataformas que han nacido por iniciativa de instituciones educativas, como para aquellas que lo han hecho por iniciativa de empresas privadas.

a. Descripción de cada una de las plataformas virtuales

Los EVA crean un lugar de aprendizaje dinámico dentro del aula, en el cual los docentes adquieren destrezas de comunicación generando procesos innovadores en la enseñanza. Según Torres (2003) un EVA debe contar con:

1. Una plataforma tecnológica que contiene aplicaciones informáticas, documentos, actividades y herramientas que sirven para la comunicación.
2. La enseñanza constructivista, la cual proporciona un entorno de trabajo compartido, la participación de la asignatura y genera conocimientos que se pueden aplicar en la práctica.

b. Plataformas de desempeño profesional docente

Estas plataformas permiten a los docentes interactuar con los estudiantes, cada una de estas aplicaciones poseen un sistema integrado único y seguro que permiten a los usuarios crear ambientes de aprendizaje personalizados, cada una de estas plataformas pueden ser descargadas o utilizadas gratuitamente.

Microsoft Teams

Figura 5.

Logo de Microsoft teams



Nota: La figura refleja el logo de la plataforma de Microsoft teams. Tomado de (Dekom, 2022)

En el presente trabajo investigativo se ha utilizado la plataforma Microsoft Teams porque es la plataforma oficial emitida por el MINEDUC, pues ayuda a las instituciones educativas a crear aulas de colaboración, conectarse a comunidades profesionales de aprendizaje, establecer videoconferencias con todo el personal, crear contenidos y compartir recursos de Office 365 o coordinar investigaciones entre instituciones, además que es muy fácil de usarla.

Microsoft Teams es una plataforma informática educativa de trabajo colaborativo, perteneciente a la suite ofimática Office 365, donde individuos de un mismo equipo pueden organizarse y desarrollar su trabajo, gestionar proyectos compartiendo diferente información y recursos. Además, dispone de áreas y funcionalidades como por ejemplo compartición de archivos, desarrollo de conversaciones o mensajería, chats individuales, y videoconferencias.

Gracias a la incorporación del paquete de Office 365, por parte del MINEDUC, las instituciones educativas se han beneficiado de la integración de las aplicaciones y servicios de Microsoft Teams, que en la actualidad es el medio de interacción docente estudiante, dinamizando el proceso de aprendizaje (Rivera et al, 2020). La idea de esta herramienta es la de centralizar la información (documentos, llamadas, conversaciones, tareas, reuniones), en un mismo sitio, por lo que ayudará al usuario a reducir el tiempo y en muchos casos hasta la pérdida de la información. Sus funciones son las siguientes.

Tabla 2.**Funciones de Microsoft Teams**

Herramientas	Concepto
Creación de equipos de trabajo:	Con la creación de un equipo, se puede elegir con quien compartir la información, con esta aplicación es posible formar grupos por proyectos, y en el campo educativo por cursos o asignaturas.
Chat.	Dispone de un apartado para mensajes, escribir comentarios, así como también enviar archivos e imágenes.
Calendario:	Reuniones programadas en agenda.
Creación de un evento en directo:	Desde aquí se configura el evento para organizar a las personas que van a trabajar el evento, organizador, productores y los moderadores.
Who:	Sirve para encontrar a usuarios dentro de una organización, también saber las responsabilidades que tiene cada miembro
Fijado de canales:	Con esta aplicación se puede ver siempre el canal que más le interesa al usuario.
Planner:	Permite planificar las tareas de forma ordenada por equipos y personas, además se puede mover y asignar tareas a otros usuarios, para ello recibirán la notificación correspondiente, permite también ver el estado de todas las tareas gráficamente.
Aplicaciones externas:	En Teams se puede incluir otras aplicaciones que dotan de versatilidad a la hora de trabajar, incluye un buscador. Al utilizar esta herramienta tanto el docente como el estudiante tendrán los siguientes beneficios:
Acceso a las herramientas de la comunicación:	Con office 365 Teams dispone de una interfaz de comunicación para la colaboración, la función de chat permite tener comunicaciones entrelazadas, evitando tener que revisar correos electrónicos de una conversación determinada.
Mayor productividad y colaboración:	Para trabajar en proyectos, con la plataforma basada en chat, los usuarios reciben el mismo mensaje y al mismo tiempo, esto significa que las personas pueden colaborar y mantener una discusión más fluida, alcanzando soluciones rápidas y trabajos más eficientes.
Ayuda a centrarse en el trabajo:	Teams divide la información en canales, por lo que el canal solo contiene información y documentos relacionados con el tema, centrándose más fácilmente en temas relacionados al trabajo.
Integración de otras aplicaciones Office 365:	Teams no se limita a la funcionalidad solo de chat o comunicación, sino que incorpora cualquier aplicación de Office 365 para aumentar su productividad al momento de trabaja

Nota: Esta tabla ayuda a observar las funciones que tiene Microsoft teams.

La aplicación Office 365 Microsoft Teams se proyecta como un entorno virtual e intuitivo destinado al trabajo en equipo y al fomento de actividades grupales que da lugar a una experiencia en el aula completamente innovadora, además facilita el trabajo colaborativo entre docentes de las instituciones educativas intercambiando conocimiento, experiencias, unidades didácticas, recursos, contenidos e información en un espacio llamado “Comunidades profesionales de aprendizaje”.

2.2. Proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.1. La nueva era digital en la educación

La nueva era digital gira en torno a las Tecnologías de la Información y la Comunicación llevando consigo cambios profundos y transformaciones en la sociedad que se mueve dentro de un mundo globalizado (Pérez, 2013). La llamada Revolución Digital constituye un conjunto de tecnologías que brindan diversas posibilidades a la comunicación humana la aproximación entre tecnología y comunicación establece un nuevo modelo económico, productivo y social. Este nuevo escenario de comunicación implica un nuevo perfil de usuario más dinámico, activo y con nuevos perfiles profesionales.

La educación digital se está extendiendo de forma natural, gracias al auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su impacto que tiene en el ámbito social (Vega, 2016). En este contexto, la era digital se manifiesta a través de una gran revolución tecnológica de dispositivos, herramientas tecnológicas, foros, chats, blogs entre otros, los mismos que, están transformando la vida de la sociedad para crear una nueva cultura denominada como: cultura digital. Además, todo este conjunto de tecnologías permite que las personas adquieran nuevos conocimientos, actitudes y habilidades. Es evidente entonces las ventajas que la era digital ofrece a la sociedad y a las personas para adaptarse ante esta nueva realidad, ya que ofrece información disponible, recursos y toda la innovación educativa.

Figura 6.

La era digital en la educación



Nota: Casi todas las actividades se realizan por medio de las TIC, la educación no está exenta de esta realidad, la imagen de (Instituto Europeo de Postgrado, 2022) lo refleja

2.2.2. Rol del docente en la era digital.

Se debe tener presente que los jóvenes de la actualidad han desarrollado capacidades tecnológicas más avanzadas a los de cualquier otra generación, los convierte en jóvenes 9 nativos interactivos. La sociedad se ha transformado por el uso de las tecnologías y el internet, ha generado nuevas formas de comunicación, trabajo y estudio. Según Blanco (2016), las características más comunes atribuidas al nuevo rol del docente en la era 2.0 son: organizador, instructor, creador, coach, líder de aprendizaje, mentor, facilitador de apoyo, tutor, facilitador y mentor. Estos nuevos roles se basan en la idea de cambiar la transmisión unidireccional del conocimiento por un intercambio de información horizontal, rico, caótico y desestructurado.

Dentro de la educación, el método de enseñanza del docente ha tenido que dar un giro obligatorio tanto en la adaptación de contenidos como en la metodología tradicional que venía desarrollando. Existen docentes que han optado por la autoformación en medios tecnológicos para enfrentar los nuevos retos que se presentan, pero no únicamente hay que saber de tecnología, sino hay que poner en práctica estrategias de comunicación para ser competentes digitalmente propiciando un cambio educativo (Suárez et al., 2019).

El desafío de los docentes ante el uso de las TIC es estar plenamente capacitados para guiar a sus alumnos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, el enfoque no se fundamenta en la tecnología, sino en el poder y decisión que tiene el ser humano para poder utilizar estratégicamente dichas herramientas que brinda la tecnología (Pozos y Tejada, 2018).

En Ecuador el MINEDUC, realiza esfuerzos para que los docentes se capaciten en herramientas tecnológicas que puedan ayudar en su labor de enseñanza, dando apertura a la tecnología, garantizando una educación de calidad que se verá reflejado en un apto perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

Figura 7.

Rol del docente en la era digital



Nota: El docente necesita otras habilidades y destrezas para realiza rsu tarea con las nuevas generaciones graficado por (Universidad Dínamo, 2019)

2.2.3. Enseñar y aprender en la era digital.

El cambio más evidente dentro del proceso educativo se ha dado por el uso de internet de forma masiva entre la población y por ende del uso de la tecnología. Hace algunos años atrás se podía afirmar que el docente era el único generador del conocimiento, ahora va quedando atrás el profesor que imparte sus clases magistrales con la ayuda de un pizarrón. En la actualidad las TIC señalan un nuevo tipo de analfabetismo, el digital que, según Moya et al. (2016) trata del desconocimiento tecnológico o de las nuevas tecnologías, que derivan en lo que significa no utilizar computadoras, software, Internet y otras herramientas informáticas. Un elemento que afecta el entorno social, profesional y personal.

Este alfabetismo digital es propio de las nuevas generaciones cuyo potencial se centra en la utilización de la tecnología y en nuevos contextos de aprendizaje para mejorar sus acciones dentro de su vida. Según Martín (2014), el rol que juega la escuela en los últimos años ha ido transformándose. La emergencia de los espacios no formales de aprendizaje, como la extensión y la alternativa en las formas tradicionales de enseñanza, ha cambiado de algún modo la manera de entender el aprendizaje de los individuos.

Figura 8.
Enseñar y aprender en la era digital



Nota: El rol del docente Libros y tecnología debe estar conectado con el rol de estudiante tecnología y aplicaciones, imagen de (Creadxid, 2022).

2.2.4. Guía metodológica

Una guía metodológica es la sistematización, documentación física y virtual de la herramienta de Microsoft Teams como ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de educación física. La guía describe las distintas partes y pasos en su secuencia lógica, señalando generalmente quién, cómo, dónde, cuándo y para qué han de realizarse al momento de enseñar y aprender. (Doc player, 2022)

2.2.4.1. Bases que fundamentan la guía metodológica.

Tabla 3.
Matriz de teoría base

Ciencia	Teoría	Representant e autor	Aspecto base teórica	Objetivo aporte
Psicología	Cognitivo Las inteligencia s múltiples	Gardner Howard	Ocho inteligencias: inteligencia lógico-matemática, inteligencia lingüística, inteligencia espacial, inteligencia corporal-kinestésica, inteligencia musical, inteligencia intrapersonal,	Utilizar la inteligencia corporal-kinestésica, y trabajar interpersonal de los estudiantes.

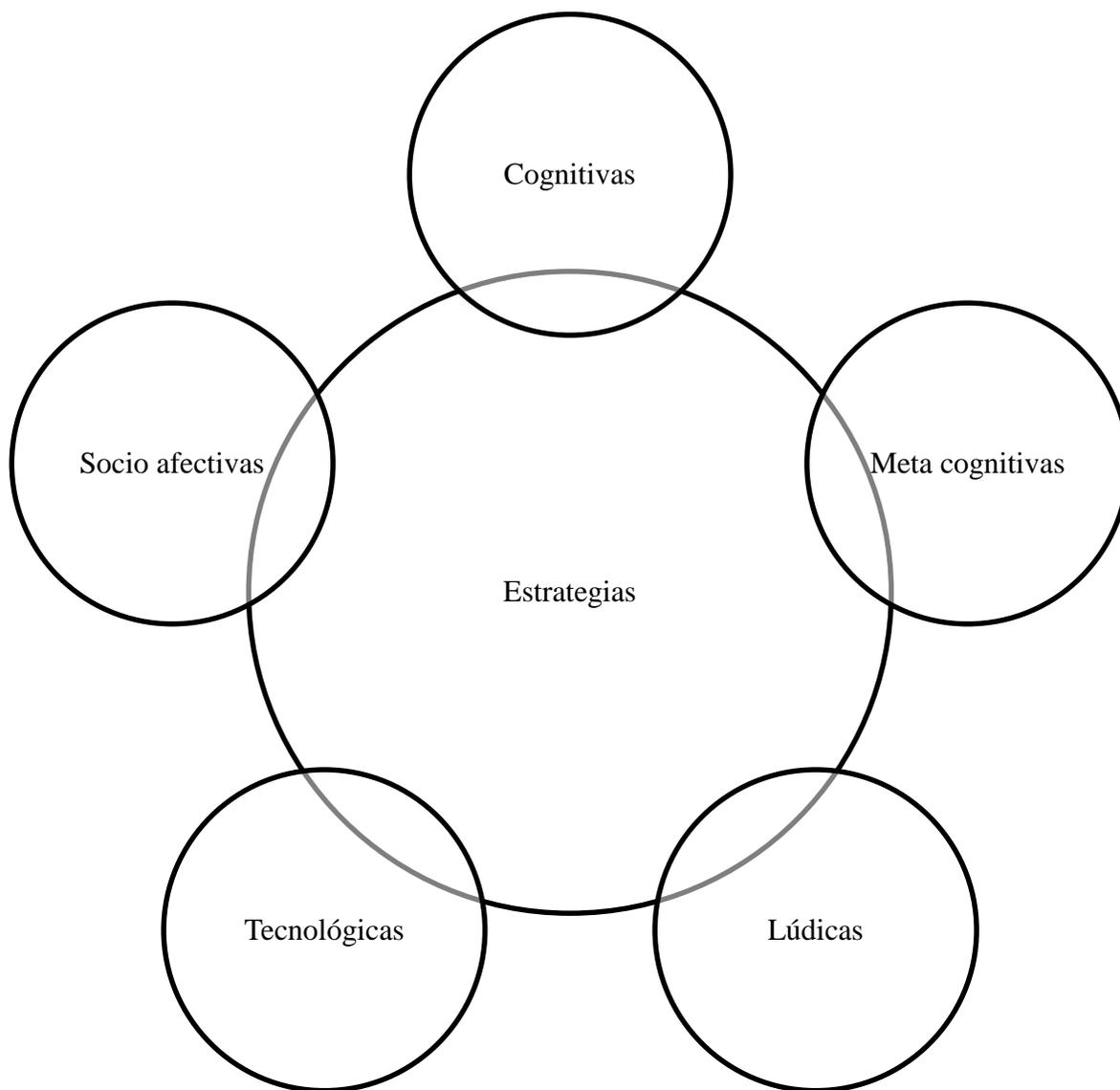
			inteligencia interpersonal e inteligencia naturalista.	
	Constructivista	Bruner Seymour	El periodo del aprendizaje por descubrimiento.	Los estudiantes descubren el aprehender en una determinada realidad y construya su propio aprendizaje
Sociología	Aprendizaje social	Bandura Albert	Se aprende del entorno y el entorno aprende y se modifica por las acciones: informativa, motivacional, aprendizaje emocional, valorativa y de influencia.	Aplicar el reforzamiento o Feedback con las estrategias y guía.
	Socio cultural	Vygotsky Lev	Comprensión del entorno próximo. Aplicaciones en la vida cotidiana.	Comprender como aprendió y luego lo utiliza en sus actividades diarias
Pedagogía	Teoría didáctica	Siemens George y Stephen Downes	Crear, producir, publicar y compartir información a través de distintos medios tecnológicos, representa la tónica formativa cotidiana.	Diseñar y crear estrategias y guía para los estudiantes
Constructivista (en la enseñanza)	Ecologías del aprendizaje	Cesar Coll	Ecología de aprendizaje. Experiencias de aprendizajes. Identidad de aprendiz.	Ecología de los estudiantes Sistematización de experiencias por medio de la tecnología
PACIE	Teoría conectivista	Pedro Camacho	Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning	Configuración de Genial.ly y Microsoft Teams como medio educativo o aula virtual

Nota: La tabla refleja las bases teóricas que se van a utilizar en la guía metodológica: tomado de (Barreno, 2020)

2.2.4.2. Esquema de las estrategias didácticas

Figura 9.

Esquema de estrategias didácticas

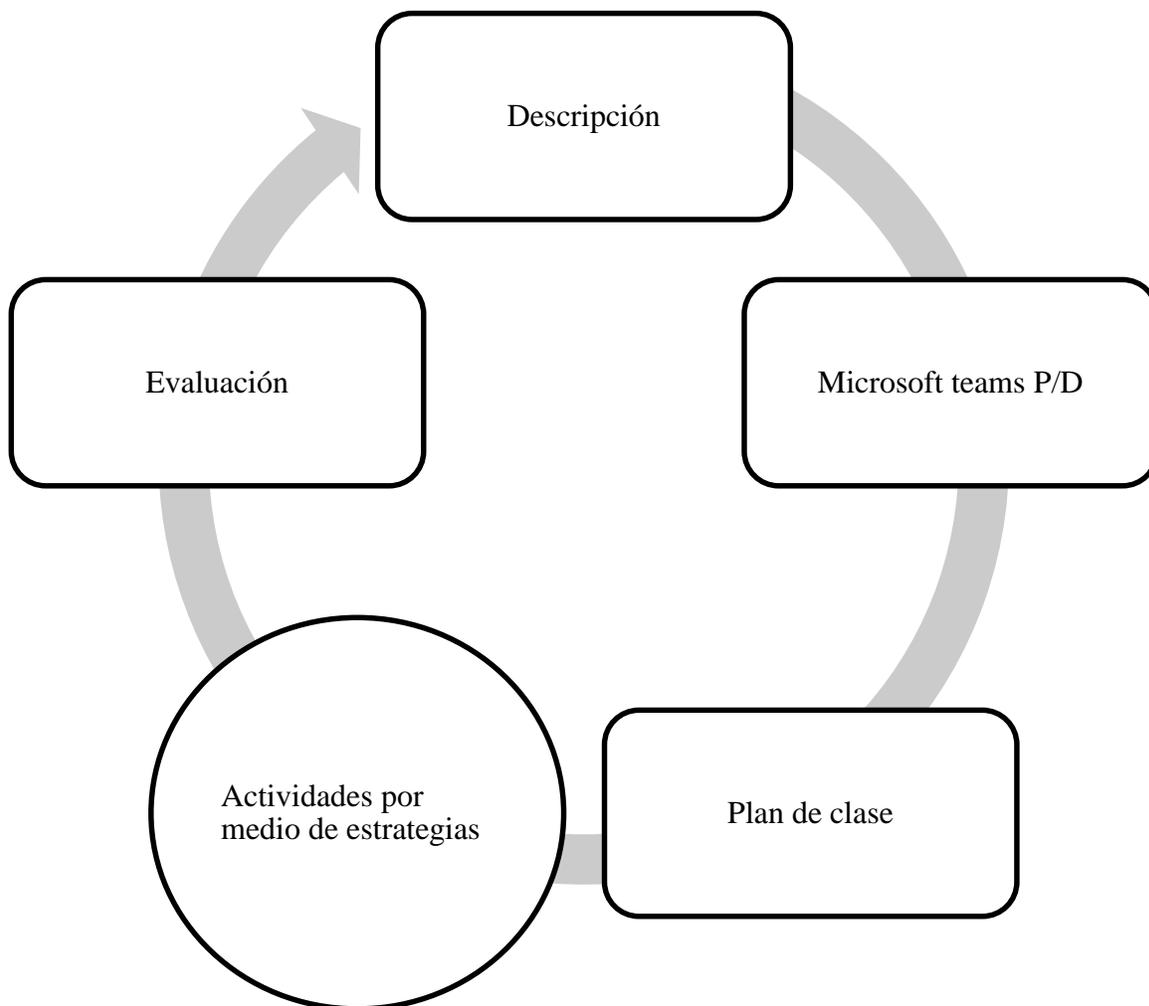


Nota: El gráfico establece las estrategias que tiene la guía metodológica. Tomado de (Toala, Loor, & Pozo, 2022)

2.2.4.3. Esquema de la guía metodológica

Figura 10.

Esquema de la guía metodológica



Nota: El gráfico establece el esquema de la guía metodológica, el cual está hecho por medio de 5 pasos.

2.3. Marco legal

El fundamento legal de este trabajo investigativo se sustenta en: La Constitución de la República del Ecuador [CRE] (2008) en su Art. 16. Menciona que: todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: numeral 2. “El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”. Art. 26. Manifiesta: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”.

Art. 234 “El Estado garantizará la formación y capacitación continua de las servidoras y servidores públicos a través de las escuelas, institutos, academias y programas de formación o capacitación del sector público; y la coordinación con instituciones nacionales e internacionales que operen bajo acuerdos con el Estado”.

Art. 347. Será responsabilidad del Estado: numeral 7, “Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital”; numeral 8. “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo.”

En la sección octava en lo referente a Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales manifiesta: en su Art. 387. Será responsabilidad del Estado: numeral 2. “Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica.”

Del mismo modo el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] (2012) en su Art. 14.- manifiesta: numeral 1, “Los Estándares de calidad educativa, definidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son descripciones de logros esperados correspondientes a los estudiantes, a los profesionales del sistema y a los establecimientos educativos”; numeral 2; “Los Indicadores de calidad educativa, definidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, señalan qué evidencias se consideran aceptables para determinar que se hayan cumplido los estándares de calidad educativa”; y, numeral 3; “Los Indicadores de calidad de la educación, definidos por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, se derivan de los indicadores de calidad educativa, detallan lo establecido en ellos y hacen operativo su contenido para los procesos de evaluación”.

Por otra parte, la LOEI (2012) en su Art. 2. Literal h, Interaprendizaje y multiaprendizaje. “Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo contiene la descripción del área de estudio, enfoque, tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de investigación, procedimiento de diagnóstico, desarrollo y evaluación, Muestra y consideraciones bioéticas, que se requieren para el análisis de resultados.

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez” será de contexto trascendental, esta investigación, se enfocará directamente en el grupo de estudiantes pertenecientes a los Sextos años de Educación básica media. La institución educativa se encuentra ubicada en la parroquia de San Antonio de Ibarra (Figura 2) y nació como una iniciativa, ya que por épocas de pandemia las clases presenciales se suspendieron y con esta modalidad se integra las necesidades de aprendizaje que se presentaban en los niños de una manera virtual. Es importante mencionar que los padres de familia o representantes están interesados en la educación virtual con el objetivo de protegerlos y evitar algún contagio, por lo cual es importante el apoyo propio y colaboración en el trabajo escolar.

Figura 11.

Ubicación de la “Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, cantón Ibarra, provincia Imbabura



Nota: Fuente: Google agosto, 2021.

3.2. Diseño y tipo de investigación

La actual investigación tendrá un diseño no experimental de corte transversal, es decir que no se manipularon las variables, variable independiente (Análisis de la educación virtual) variable dependiente (proceso de enseñanza aprendizaje) y los instrumentos se los va a recopilar en un momento determinado. Tiene un enfoque cuantitativo, ya que se muestra cálculos en términos numéricos para analizar datos derivados de la población descrita anteriormente. Al mismo tiempo que permite probar las preguntas de investigación previamente establecidas en el estudio, por consiguiente, los problemas allí descritos pueden explicarse a través de esta ciencia. La estadística básica, es la principal herramienta para analizar los datos recolectados, toda vez que, se generan resultados y conclusiones, a través de procesos de potenciación de las variables.

3.3. Métodos de investigación

3.3.1. Documental.

Es de tipo documental, porque revisará las fuentes de información legales, libros, proyectos y las planificaciones del área de Educación física: planes anuales, planes de clase de los estudiantes de sexto de básica media en la asignatura de Educación física. La Investigación también es Exploratoria en el cual está definido por Arias (2006), como: Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento. (Pag.4), especifica las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden y evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar, selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga (Dankhe, 2010), es decir, se indicarán las razones por que los estudiantes de sexto de básica media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez les falta motivación por la práctica de la educación física virtual.

3.3.2. Bibliográfico.

Es de carácter bibliográfico, porque se utilizó información secundaria, como son libros, revistas, artículos científicos, tesis, entre otros, los cuales fueron citados y colocados en el apartado de bibliografía o referencias.

3.3.3. Descriptivo.

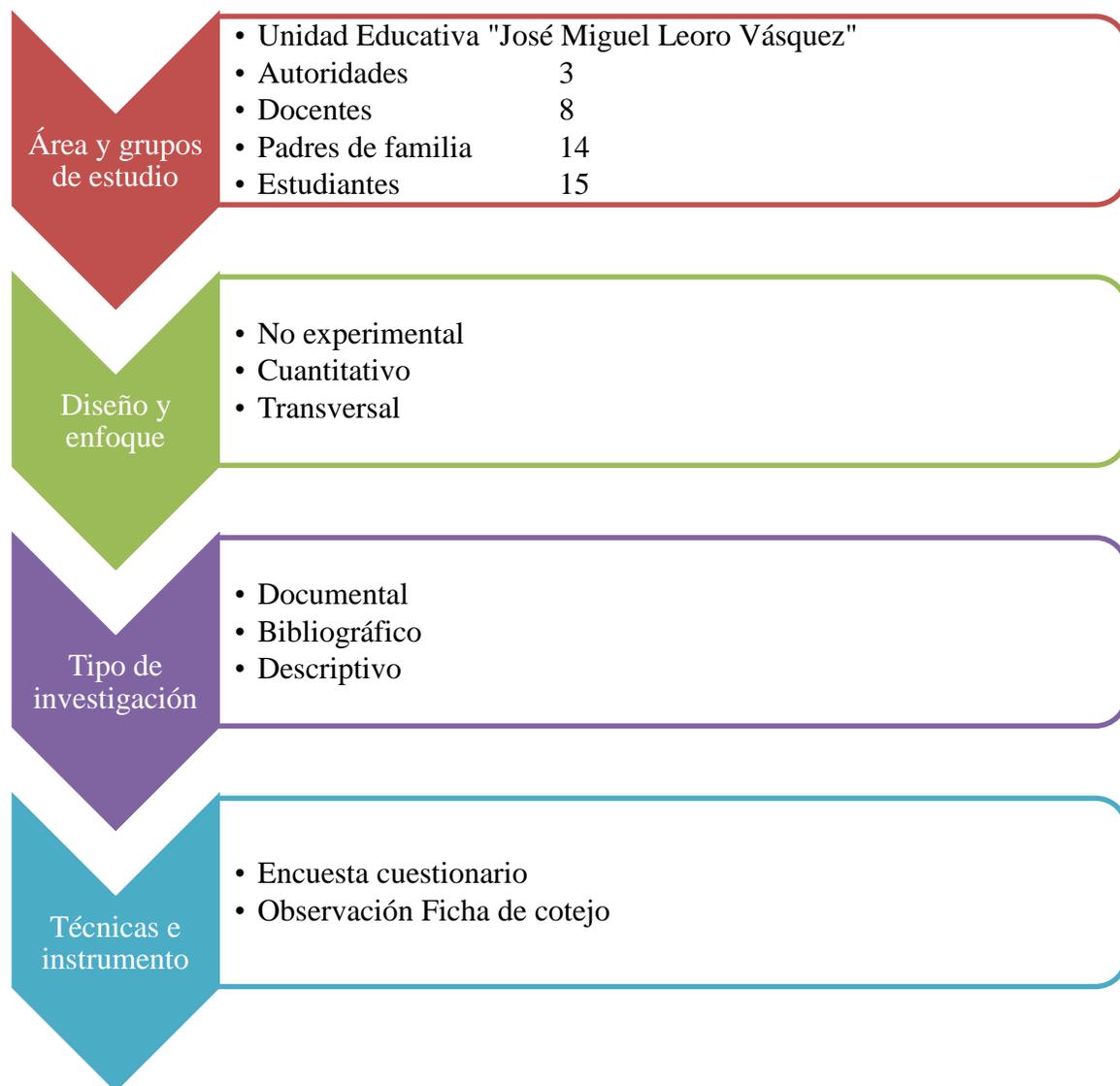
Esta investigación se lo llevara a cabo a partir del tipo de estudio descriptivo, siendo este, el que busca los hechos derivados de la observación directa del investigador y los conocimientos adquiridos mediante el estudio de información proporcionada por otros autores. Es significativo señalar que esta investigación se establece en la recolección de datos precisos a los actores de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio provincia de Imbabura, para permitir describir las aptitudes que tiene el niño estudiante frente a la plataforma teams y en si a las TIC. Este método se realizará con la debida anticipación para asegurar que los instrumentos y técnicas sean los más adecuados al obtener la información deseada, y sustentar de manera objetiva el trabajo.

3.4. Población y muestra

La población está conformada por 8 docentes, 3 autoridades de la institución, 15 estudiantes y 14 padres o representantes legales, lo que suma un total de 40 personas, por tal razón y sabiendo que la población es menos de cincuenta, no se hace el cálculo de la muestra porque las condiciones en pandemia no lo permitían, por tal razón, solo están las personas que tenían conectividad y aceptaron hacer la investigación.

Figura 12.

Resumen metodología de la investigación



Nota: Refleja un resumen de la metodología utilizada en la presente investigación.

3.5. Operacionalización de variables

Tabla 4.
Matriz de Operacionalización

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Educación virtual	Educación virtual	Datos generales Actores educativos	Nombre del actor de la comunidad educativa A que dimensión pertenece como actor educativo ¿Domina o Maneja la herramienta Microsoft Teams con facilidad? ¿Considera usted que la Plataforma Tecnológica Microsoft Teams es idónea para trabajar en la asignatura de Educación Física? ¿De la siguiente lista seleccione los inconvenientes que usted conoce o se presentaron al momento de recibir o impartir las clases de Educación física con la plataforma Microsoft Teams? ¿Señale las acciones que usted conoce y que se puede realizar en la Plataforma Microsoft Teams dentro de las clases de Educación física?
	Experiencia de los estudiantes en el uso de la plataforma teams.		¿Con qué frecuencia ha utilizado la herramienta Microsoft Teams en sus procesos de Enseñanza durante la Pandemia?
	Cultura digital		¿Con que herramienta Tecnológica se conectan los Estudiantes a las clases de Educación Física en Microsoft Teams?
	Infraestructura y tecnología	Infraestructura Internet Velocidad internet Seguridad informática	¿Cree usted que la Educación Virtual en épocas presentes y futuras será de gran ayuda para impartir clases en la Asignatura de Educación física? a. ¿Conoce usted todas las bondades que nos ofrece la plataforma tecnológica Microsoft Teams?
		Decisión de transformación educativa	¿Indique cómo se dio a conocer a los Docentes, Padres de familia y Estudiantes sobre el uso de la Plataforma Microsoft Teams para las clases virtuales?
		hacer virtual	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Proceso de enseñanza aprendizaje	Proceso de enseñanza aprendizaje	de Enseñar y aprender en la era digital Evaluar las estrategias didácticas implementadas	Acciones que realiza con la plataforma en la asignatura Le ayudaron las técnicas deportivas a mejorar su condición física. Sus propios videos les ayudaron a ser las clases interesantes, innovadoras y útiles. Realizar su propio calentamiento le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura. Realizar su propio calentamiento le ayudó a utilizar la plataforma tecnológica Microsoft Teams y a su aprendizaje. Exponen en clase temas investigados con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física. Investiga, y elaboran implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico le ayudó a su aprendizaje.

Nota: La matriz de operacionalización se basó en Junta de Andalucía, 2021 y se adaptó al tema y las variables

3.6. Procedimientos

La investigación se desarrollará en cuatro fases que se describen a continuación:

Fase 1: Percepción de la Comunidad Educativa, sobre el uso de la herramienta teams en la asignatura de Educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.

Se realizó encuestas a los actores de la comunidad educativa, la cual es un instrumento, que permitirá indagar el punto de vista de la comunidad educativa en su contexto, logrando en lo posible que no exista ninguna alteración artificial (Carrera, 2014).

Según Sabino (1992) un instrumento de recolección de datos es en principio: Cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información de este modo el instrumento sintetiza en sí toda la labor de la investigación resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y por lo tanto a las variables o conceptos utilizados. (pág. 23)

Para la recolección de datos se utilizará la técnica de la encuesta con tres opciones de respuestas como instrumento el cuestionario. A partir de los datos obtenidos se podrá conocer los estilos de enseñanza y recursos digitales aplicados en las clases virtuales de Educación Física, donde se aplicó a los actores de la comunidad educativa especialmente en los niveles de sexto de básica de la unidad educativa José miguel Leoro Vásquez, entre estos son: 8 docentes, 3 autoridades, 15 estudiantes, 14 padres de familia, dando un total de 40 personas en forma grupal o individual, además, se realizó un cuestionario semiestructurado el cual está compuesta por 9 preguntas que reflejan el nivel cognitivo de la plataforma, su utilidad y el uso de las herramientas de teams, la participación de los estudiantes será voluntaria y respaldada mediante la firma de consentimientos informados de parte de los representantes. para identificar y diagnosticar como están los estudiantes en el uso de la tecnología y en este caso el manejo de la plataforma teams,

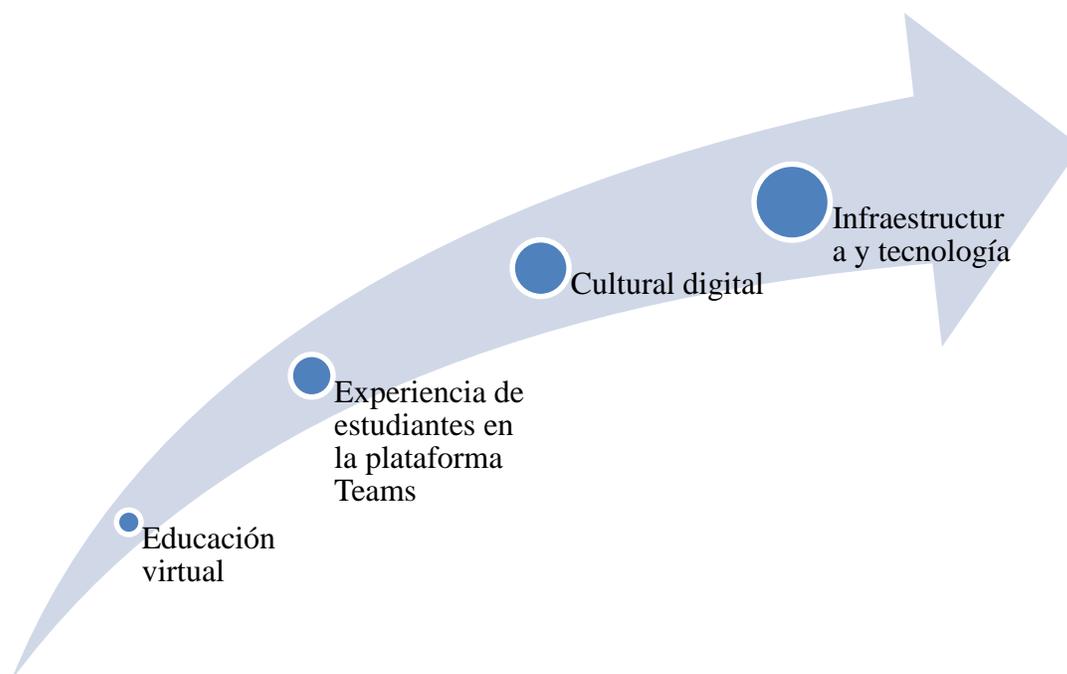
Esta etapa está conformada de las siguientes actividades: definición de la unidad de análisis, elaboración de los instrumentos de recolección de datos y planificación de las encuestas a realizar a los actores de la comunidad educativa de la U.E. José Miguel Leoro Vásquez

La unidad de análisis con la cual se realizó el estudio es: “Es percepción del uso del teams en las clases de educación física”. La siguiente actividad consiste en la elaboración de los instrumentos para la recolección de datos, los cuales fueron: carta de invitación y cuestionario.

El cuestionario propuesto se adaptó de un modelo de madurez digital propuesto por la Junta de Andalucía en España (Junta de Andalucía, 2021). Este modelo adaptado consta de cinco dimensiones: i) Educación virtual, ii) Experiencia de los estudiantes en el uso de la plataforma teams, i) Cultura digital, iv) infraestructura y tecnología.

Figura 13.

Modelo de madurez digital



Nota: La educación necesita de nuevos procesos para una madurez digital.

- **Educación virtual** - La transformación a la era virtual es de mucha importancia en la educación.
- **Experiencia de los estudiantes en el uso de la plataforma teams.** - Determina el nivel en el que los estudiantes tienen conocimiento de la herramienta tecnológica.
- **Cultura digital.** - El cuerpo docente tiene que estar capacitado para el correcto aprendizaje de los estudiantes.
- **Infraestructura y tecnología.** - Es clave contar con las tecnologías e infraestructuras necesarias para afrontar el reto de la transformación virtual.

Fase 2: Diseño de las Estrategias didácticas para la utilización del teams como herramienta tecnológica, en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Una vez que se levantó la información de los resultados de las encuestas se diseñará las estrategias metodológicas que estarán incluidas dentro de una herramienta interactiva Genially las estrategias didácticas; contiene las estrategias didácticas direccionadas específicamente a la asignatura de educación física en la enseñanza aprendizaje y las bondades que ofrece la herramienta teams. Se especificará cada estrategia relacionando los contenidos de la clase, con las bondades que ofrece la plataforma, la cual estará enfocada en trabajos de grupo, construcción de material de clase, formas de organización en la clase, tareas, mejorar competencias digitales de los estudiantes de sexto de básica media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Lalaleo (2004), afirma que: Las estrategias de aprendizaje no están adscritas a ninguna área o disciplina particular. Las estrategias se refieren al dominio de procedimientos disciplinares generales cuya adquisición y aplicación resulta beneficiosa para las diferentes áreas y por ende de una alta rentabilidad curricular. (p.7) González (2003), considera que: Las estrategias de aprendizaje se entienden como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permiten incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar

problemas de diverso orden. El alumno, al dominar estas estrategias, organiza y dirige su propio proceso de aprendizaje. Las técnicas de aprendizaje forman parte de las estrategias y pueden utilizarse en forma más o menos mecánica, sin que sea necesario para su aplicación que exista un propósito 94 de aprendizaje por parte de quien las utiliza; las estrategias, en cambio, son siempre consientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. (p.3)

Tabla 5.

Estrategias didácticas

Estrategia #1 técnicas deportivas con enfoque cognitivo.	Observar las técnicas deportivas se las ha utilizado por medio de la difusión de videos que explican las técnicas deportivas de algunos deportes, por ejemplo: la conducción del balón en el futbol.
Estrategia #2 crear sus propios videos con enfoque meta cognitiva.	Los estudiantes deben crear sus propios videos, con las siguientes temáticas: capacidades físicas, técnicas deportivas y danzas culturales por medio de la utilización de TicTok y Fleep.
Estrategia #3 crear su propio calentamiento según lo aprendido con enfoque lúdico.	Luego que el docente realizó el calentamiento y a compartido diferentes calentamientos antes, durante y después de la clase con respecto al tema, el estudiante en la próxima clase tiene que realizar su propio calentamiento, para dar a conocer su creatividad y práctica del tema aprendido.
Estrategia #4 crear su propio calentamiento según lo aprendido con enfoque tecnológico.	El docente durante la clase explica los diferentes deportes y escenarios, y desarrolla una actividad por tareas con ayuda de una aplicación externas como Minecraft. El estudiante como una tarea que vincula otras aplicaciones desarrolla espacios deportivos con Minecraft como puede ser una cancha de futbol etc.
Estrategia #5 exponer en clase temas investigados con enfoque socio afectivas.	El docente después de la clase o antes puede publicar contenidos de temas en el muro de Teams para hacer una retroalimentación o una clase invertida para que los estudiantes se preparen para la siguiente clase. El estudiante antes o después puede revisar el muro de Teams para construir su conocimiento y realizar en cualquier medio una presentación para que en la próxima clase lo exponga.
Estrategia #6 investigar y elaborar implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico.	El docente puede publicar en tareas de Teams la actividad con las instrucciones y adicional se puede publicar en el muro de Teams link de videos para refuerzo de la actividad. El estudiante debe revisar las tareas y el muro de Teams para que pueda realizar la actividad de creación de implementos deportivos con material reciclado.

Nota: Las seis estrategias utilizadas en la guía metodológica, combinando la teoría y la práctica del docente.

Fase 3: Crear una guía metodológica por medio del uso de la herramienta Microsoft teams en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura, en la asignatura de Educación física, periodo 2020-2021.

Se utilizó el manejo de este software en la construcción de los conocimientos por medio de sus herramientas incorporadas. Se creará una guía metodológica para el uso correcto de esta plataforma en función de la naturaleza de la materia, que servirá para guiar al estudiante y de esta forma el correcto desenvolvimiento y desarrollo en las clases, con la técnica antes dicha, se ayudará al estudiante a utilizar, ya que por la falta de conocimiento de las herramientas teams se perjudica el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la básica media de la unidad educativa José Miguel Leoro Vásquez. en los casos de los niños que no tiene conectividad se le llamo a la institución a utilizar el internet de la Unidad Educativa, de igual forma en la guía metodológica se suministró enlaces tutoriales del uso correcto del Microsoft teams para concientizar las bondades que ofrece y el potencial de la educación virtual.

Para cumplir con esta fase se necesita saber cómo realizar una guía metodológica de una forma correcta que ayudará a realizar una guía en función del tema y propuesta. Se hizo la herramienta interactiva donde habrá actividades y métodos guiados sobre la correcta utilización de la plataforma teams en la asignatura de educación física <https://view.genial.ly/632e8731e778030011871405/horizontal-infographic-review-guia-metodologia-eeff>.

Bolaños, G & Molina, Z. (1990), mencionan: Las Guías metodológicas están constituidas por una serie de métodos, técnicas y procedimientos que se emplean en la orientación y la ejecución de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Debe destacarse que no se trata de actividades “sueltas”, sino de una serie de acciones didácticas que se enlazan y que permiten alcanzar un determinado aprendizaje. Esto es, son un grupo de acciones que se integran para promover en el alumno la vivencia de experiencias de aprendizaje. (p.46)

Cuando se considera un currículo ajustado con el aprendizaje que se va a realizar, las destrezas que se utilizan deben especificar los métodos, técnicas y procedimientos dinámicos, individuales y grupales. Al proponer estas acciones se reconocerá el progreso en los estudiantes a través de su capacidad del pensamiento lógico, razonamiento verbal, cualidades de participación, independencia y ayuda. El docente tiene que plantearse algunas condiciones de aprendizaje que involucren acciones didácticas directas, indirectas y dirigidas; según la participación que en ellas tengan los estudiantes. En el desarrollo de esta guía metodológicas se hace necesario algunas directrices tomando en consideración los tipos de aprendizaje de los estudiantes; así, por ejemplo, hay circunstancias en que el docente tiene que guiar el aprendizaje durante todo el tiempo hasta cumplir su objetivo, en otros casos solamente necesita una breve orientación para la ejecución de dicha actividad.

Se recomienda utilizar todas las bondades que ofrece la plataforma educativa teams como: ingresar a la plataforma, subir tareas tipo portafolio, compartir pantalla, prender cámara , prender micrófono , escribir y compartir mensajes en el chat de la clase a persona específicas y entre otros que pueden ayudar para captar la atención y fijar el conocimiento significativo en los estudiantes y en el uso correcto de la misma. En las actividades independientes asignadas dentro del proceso de aprendizaje, la responsabilidad es estrictamente del estudiante, al incluir estas actividades le permiten al docente movilizarse en el entorno escolar y comprender a los estudiantes de manera continua o discontinua, según las actividades propuestas estas deben cumplirse en función de las programaciones, metodologías y conocimientos que tengan similares propiedades.

Tiene gran valor que la guía metodológica aplicada en el aula favorezca la creatividad, la imaginación, la fantasía, el dominio de la plataforma y el pensamiento crítico, estos aspectos darán mayor independencia al estudiante; lo cual es primordial en la formación del currículo. En nuestro país, esto beneficiará a la formación de los estudiantes dentro de la perspectiva de la política educativa virtual actual. se precisa seleccionar las estrategias o procedimientos metodológicos, al tener en cuenta los objetivos por lograr, el nivel de madurez de los estudiantes, los contenidos por desarrollar y las condiciones con el contexto en el cual se encuentran; en relación a estas consideraciones las estrategias empleadas para

el logro de aprendizajes deben definirse en situaciones que conlleven al desarrollo de prácticas de aprendizaje en el estudiante. Para describir esta perspectiva, en el momento de programar los procedimientos metodológicos, tiene que hacerse en consideración a estas situaciones de aprendizaje.

De lo anteriormente citado se corrobora el realce de las estrategias metodológicas, que facilitan la conformación de la presente guía, misma que servirá de apoyo a la comunidad educativa. la falta de uso de esta herramienta tecnológica y con la implementación de esta guía motivará para que los estudiantes la manejen de una manera aceptable y mejoren su nivel de uso. El estudiante en busca de su propio conocimiento educativo investiga, recopila, analiza y consolida la información necesaria, misma que se fundamenta en las estrategias metodológicas que le permiten solucionar problemas de manera eficaz para ser un ciudadano crítico.

Fase 4.- Evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización del teams como herramienta didáctica, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

A partir de los resultados de las fases 1, 2 y 3; se implementará un instrumento de evaluación llamado lista de cotejo, en el cual estará una tabla de control con parámetros relevantes sobre el uso adecuado del teams y su aplicación en las diferentes estrategias metodológicas, esta tabla estará direccionada a la importancia de la asignatura de Educación física ,conjuntamente con el uso de esta plataforma en la enseñanza y aprendizaje del área , con esto se verificará la presencia o ausencia de conocimiento del uso de la misma, el avance, desarrollo y resultados del estudio.

De la misma manera se realizará una pregunta de satisfacción con los mismos autores Educativos, para que después de haber realizado la investigación se pueda conocer si en realidad estas estrategias didácticas implementadas tuvieron el efecto positivo y la aceptación en relación con la utilidad de la plataforma teams. Con el objetivo de promover la importancia

de la virtualidad, las bondades que ofrece, la utilidad de la actividad física en épocas de pandemia, el proceso de enseñanza aprendizaje de las clases virtuales y sus herramientas digitales; además, el interés y motivación en los estudiantes de sexto básica media paralelos A-B-C-D, en el área de Educación física de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez. Se pidió permiso a la autoridad institucional, dando como resultado una respuesta positiva, para lo cual se puede aplicar a quince estudiantes y catorce padres de familia, cabe aclarar que un padre de familia no asistió por su trabajo.

3.7. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrollará considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevará a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informará de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitarán todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

CAPITULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados de la encuesta a los integrantes de la comunidad educativa.

1. ¿Domina o Maneja la herramienta Microsoft Teams con facilidad?

Tabla 6.

Domina o maneja Microsoft Teams

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	30	75%
No	10	25%
Total	40	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio basado en la (Junta de Andalucía, 2021).

Resultado:

La mayoría de las personas encuestadas (75%) indican de si domina y maneja Microsoft Teams y la minoría (25%) afirma que no lo hace. De los cuales, las autoridades y los docentes lo manejan en su totalidad, por otra parte, la mayoría de estudiantes lo manejan; y, por último, la mitad de los padres de familia lo domina y la otra mitad no lo hacen. De tal forma, los grupos que más tienen dificultades son los estudiantes y padres de familia en el dominio y manejo de Microsoft teams.

Está realidad es algo parecida a la investigación de la Revistas Cienciamatriarevista que hicieron Mendoza, García, Guevara, & Erazo donde el 94% manifiesta que, si es fácil de usar, pero en la asignatura de Física (Mendoza, García, Guevara, & Erazo, 2020).

2. ¿Considera usted que la Plataforma Tecnológica Microsoft Teams es idónea para trabajar en la asignatura de Educación Física?

Tabla 7.
Teams es idóneo para trabajar educación física

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	23	58%
No	17	43%
Total	40	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio basado en la (Junta de Andalucía, 2021).

Resultado:

Una parte considerable de los encuestados (58%) expresan que Teams si es idóneo para trabajar la asignatura de educación física y el 43% dice que no es idóneo. Las autoridades expresan que no es idóneo, en cambio seis docentes dicen que sí y dos que no es idóneo, trece estudiantes también afirman que, si es idóneo y dos que no es idóneo, y entre los padres de familia se dividen los criterios. Por consiguiente, el grupo que piensa que no es idóneo son los padres de familia, ya que ellos son los encargados de ayudar a sus hijos en la realización de las actividades de aprendizaje y lograr sus destrezas y habilidades.

Los resultados difieren en algo con la Revistas Cienciamatriarevista y sus autores (Mendoza, García, Guevara, & Erazo, 2020) donde el 65% manifiesta que, si es favorable, la causa podría ser el sector urbano y la población de la presente investigación se encuentra en el sector rural.

3. ¿De la siguiente lista seleccione los inconvenientes que usted conoce o se presentaron al momento de recibir o impartir las clases de Educación física con la plataforma Microsoft Teams?

Tabla 8.

Inconvenientes al recibir educación física

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Problemas de Conectividad	24	36%
Falta del control sobre las funciones de la plataforma	5	7%
Los compañeros lo sacan de la clase	24	36%
La plataforma es confusa	4	6%
Colapso de la página a mayor cantidad de usuarios	10	15%
Total	67	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio no basado en la (Junta de Andalucía, 2021) por las especificidades de la presente investigación.

Resultado:

Esta pregunta tiene la opción multi respuesta, el 36% de los encuestados manifiestan que tienen problemas de Conectividad, al igual que los compañeros los sacan de la clase, en segundo lugar, está el colapso de la página a mayor cantidad de usuarios, el inconveniente que está en cuarto puesto es la falta del control sobre las funciones de la plataforma y por último es que la plataforma es confusa. Se puede decir que los mayores inconvenientes son exógenos, es decir conectividad y un inadecuado comportamiento de los estudiantes, más no la plataforma.

Los hallazgos encontrados por (Alcalá, Calderón, & Pérez., 2017) son de dos realidades diferentes, ya que en España la conectividad es expedita, por lo contrario, en Ecuador la conectividad es un limitante en el contexto educativo.

4. ¿Con qué frecuencia ha utilizado la herramienta Microsoft Teams en sus procesos de enseñanza durante la Pandemia?

Tabla 9.

Frecuencia de utilización de Teams en proceso de enseñanza

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy frecuentemente	30	75%
Frecuentemente	9	23%
Ocasionalmente	1	3%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	40	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio basado en la (Junta de Andalucía, 2021).

Resultado:

La mayoría de encuestados manifiestan que utilizan muy frecuentemente Microsoft Teams, el 23% afirma que lo utiliza frecuentemente y solo el 3% asevera que lo utiliza ocasionalmente. Las autoridades y docentes lo utilizan muy frecuentemente, los estudiantes y padres de familia también lo utilizan muy frecuentemente, pero en menos proporción que los otros actores de la comunidad educativa. Los resultados reflejan que la comunidad educativa utiliza muy frecuentemente la plataforma Microsoft Teams. Si bien es cierto que la comunidad educativa utilizaba la plataforma, no era por su capacitación o decisión, por lo contrario, fue porque era la única manera de tener clases de manera virtual, ya que la presencialidad se coarto por la llegada de la pandemia y su uso era la única solución.

Los resultados de (Ochoa, 2009) hablan de las asignaturas a las que se podría dar por medio virtual, pero en este contexto la educación virtual es exequible, por ser en la educación superior.

5. ¿Con que herramienta Tecnológica se conectan los Estudiantes a las clases de Educación Física en Microsoft Teams?

Tabla 10.
Utilización de tecnología

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Smartphone	27	46%
Laptop	11	19%
Pc de escritorio	13	22%
Tablet	8	14%
Total	59	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio no está basado en la (Junta de Andalucía, 2021) por las necesidades de la investigación.

Resultado:

Los encuestados manifiestan que el 46% utilizan smartphone, el 22% utilizan Pc de escritorio, el 14% laptop y solo el 19 tablet como herramienta tecnológica para conectarse a las clases de la asignatura de Educación Física. Los resultados indican que el smartphone es un dispositivo básico el cual no ayuda a potencializar el aprendizaje de los estudiantes, ocasionando dificultades a la hora de realizar actividades o tereas en la asignatura de educación física. Estos resultados van de la mano con el nivel de conectividad que tienen los estudiantes y su bajo nivel económico a la hora de adquirir un dispositivo tecnológico de escritorio y al representante lo que puede comprar es un Smartphone.

En la investigación de (Ochoa, 2009) habla del nivel de los costos de las comunicaciones para acceder al servicio de internet, pero en el presente contexto no existen las dos, como son la utilización de tecnología y la conexión a internet siendo más complicado la enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física solo con smartphone y no con computadoras de escritorio y con su respectivo internet.

6. ¿Conoce usted todas las bondades que nos ofrece la plataforma tecnológica Microsoft Teams?

Tabla 11.
Bondades de la plataforma Teams

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	21	53%
No	19	48%
Total	40	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio no está basado en la (Junta de Andalucía, 2021) por las necesidades de la investigación.

Resultado:

La mayoría de los encuestados responden que si conocen todas las bondades que ofrece la plataforma Microsoft Teams y el 48% manifiesta que no conoce. Esto significa que 1 de las 3 autoridades no conocen las bondades, la totalidad de los docentes conocen las bondades, 12 de los quince estudiantes no conocen y 5 padres de familia de 15 no conocen.

Este último es muy preocupante, ya que los padres de familia son los ayudantes de la enseñanza aprendizaje en el hogar y en especial de los estudiantes de básica media. El entorno en donde se encuentran los estudiantes es rural y por un análisis lógico los padres son de bajos recursos y además no tienen un conocimiento sobre la utilización de esta plataforma, esto coincide con lo que dice (Mendoza, García, Guevara, & Erazo, 2020) en su investigación, pero el problema es de los docentes más no de los padres de familia, ya que en la presente investigación si se tomó en cuenta a esta última población por estar más ligados con los estudiantes de básica media que con los estudiantes de bachillerato.

7. ¿Indique cómo se dio a conocer a los Docentes, Padres de familia y Estudiantes sobre el uso de la Plataforma Microsoft Teams para las clases virtuales?

Tabla 12.

Conocimiento de uso de Teams

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Videos tutoriales	29	64%
Capacitación	10	22%
Soporte técnico pedagógico didáctico	2	4%
Ninguna información	4	9%
Total	45	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio no está basado en la (Junta de Andalucía, 2021) por las necesidades de la investigación.

Resultado:

Los resultados reflejan que el 64% de los encuestados que conocen Microsoft Teams por medio de videos tutoriales, el 22% por medio de capacitación, el 9% no tenía ninguna información y el 4% lo conoció por medio de soporte técnico pedagógico didáctico. Por ende, existe un desconocimiento técnico pedagógico didáctico de la mayor parte de la comunidad educativa.

Los resultados de (Mendoza, García, Guevara, & Erazo, 2020) Mendoza, García, Guevara y Erazo se repiten porque existe poca capacitación a los estudiantes y mucho menos va existir capacitación a los padres de familia, ya que se necesitan los estudiantes y representantes de las herramientas de la plataforma para poder compartir y construir el conocimiento de la asignatura.

8. ¿Cree usted que la Educación Virtual en épocas presentes y futuras será de gran ayuda para impartir clases en la Asignatura de Educación física?

Tabla 13.

Educación virtual ayuda o ayudará en la asignatura de educación física

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	26	65%
No	14	35%
Total	40	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio no está basado en la (Junta de Andalucía, 2021) por las necesidades de la investigación.

Resultado:

La mayoría de los encuestados manifestaron que la educación virtual si ayuda o ayudará en la asignatura de educación física y el resto de encuestados afirmaron que no ayuda o ayudará en la asignatura. Lo que quiere decir que 2 de las 3 autoridades no cree que ayuda o ayudará, por otra 7 de los 8 docentes expresan lo contrario, una respuesta parecida a los hacen los estudiantes y los padres de familia si opinión se divide.

Por ende, el grupo que está más escéptico son los padres de familia, por (Chacón, Botina, & González, 2020) manifiestan que no cuentan con implementos tecnológicos por esta razón, la educación virtual no es de ayuda en gran cantidad por no tener los recursos tecnológicos necesarios.

9. ¿Señale las acciones que usted conoce y que se puede realizar en la Plataforma Microsoft Teams dentro de las clases de Educación física?

Tabla 14.
Acciones que realiza en la plataforma Teams

Descripción	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Ingresar por la cuenta institucional de la plataforma	27	13%
Ingresar mediante un link	34	16%
Prender cámara	32	15%
Prender el micrófono	30	14%
Subir tareas (tipo portafolio)	24	11%
Compartir pantalla	21	10%
Escribir y compartir mensajes el chat de la clase	25	12%
Escribir y compartir mensajes con personas específicas	19	9%
Total	212	100%

Nota: La tabla es abstraída de la encuesta aplicada a la población objeto de estudio no está basado en la (Junta de Andalucía, 2021) por las necesidades de la investigación

Resultado:

Los resultados se dividen en varias acciones: la acción que más se utiliza es ingresar mediante un link, en segundo lugar está prender cámara, en tercer lugar está prender el micrófono, en cuarto lugar está ingresar por la cuenta institucional de la plataforma, en quinto lugar se encuentra escribir y compartir mensajes el chat de la clase, en sexto lugar está subir tareas (tipo portafolio), en el penúltimo lugar está compartir pantalla y por último está escribir y compartir mensajes con personas específicas

Según (Chacón, Botina, & González, 2020) se necesita familiarizar con el entorno de aprendizaje virtual en especial con la enseñanza de la plataforma Microsoft Teams a los integrantes de la comunidad educativa en especial de la asignatura de educación física.

4.1.2. Discusión

Luego de presentar los resultados se puede llegar a analizar y discutir. En lo que

respecta al dominio o manejo de Microsoft Teams los grupos que más tienen problemas son los estudiantes y padres de familia; por otra parte, el grupo que piensa que no es idóneo son los padres de familia; en lo que respecta a inconvenientes al recibir educación física, los problemas son exógenos; con lo que respecta a la frecuencia de utilización de la plataforma, es evidente la utilización muy frecuente para recibir clases; en lo que se refiere a la utilización de la tecnología, el smartphone es un dispositivo básico el cual no ayuda a potencializar el aprendizaje de los estudiantes; el desconocimiento de la mayor parte de la comunidad educativa de forma técnico pedagógico didáctico; en lo que se refiere a si ayuda o ayudará la educación virtual en la asignatura de educación física, el grupo que está más escéptico son los padres de familia; y por último la comunidad educativa conoce acciones básicas, por lo tanto, se necesita enseñar más acciones de la plataforma Microsoft Teams por medio de estrategias metodológicas para la asignatura de educación física. Por lo tanto, se necesita diseñar, crear y evaluar una guía metodológica a base de estrategias didácticas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física para los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa José miguel Leoro Vásquez.

4.2. Análisis de las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas fueron evaluadas por los docentes del área de educación física, a continuación, se presenta la tabulación creado para tal efecto.

Tabla 15.

Resultados de la evaluación

Aspecto a evaluar	Si	No
1. Le ayudaron las técnicas deportivas a mejorar la condición física y técnica de sus estudiantes.	100%	0%
2. Los videos propuestos como retos a los estudiantes le ayudaron hacer las clases interesantes, innovadoras y útiles.	100%	0%
3. Crear su propio calentamiento según lo aprendido le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura.	100%	0%
4. Crear mundos deportivos con enfoque tecnológico y lúdico le ayudo en el aprendizaje de sus estudiantes.	100%	0%

5. Ayudó que los estudiantes expongan en clase temas investigados en la plataforma Teams con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física.	100%	0%
6. El investigar y elaborar implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico ayudó al aprendizaje de sus estudiantes	100%	0%

Nota: Se presenta los resultados de la evaluación de las estrategias metodológicas.

Se pudo concluir que la totalidad de los docentes afirman que las estrategias didácticas fueron implementadas por medio de la utilización de Microsoft Teams como herramienta en el mejoramiento en el proceso de la enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación física. Este análisis es porque los docentes afirmaron que: las técnicas deportivas a mejorar la condición física; sus propios videos les ayudaron a ser las clases interesantes, innovadoras y útiles; así también al realizar su propio calentamiento le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura; además, su propio calentamiento le ayudó a utilizar la plataforma tecnológica Microsoft Teams y a su aprendizaje; y al exponer en clase temas investigados con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física. Los resultados se parecen (Alcalá, Calderón, & Pérez,, 2017) en la manera de implementar las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel macro con el objetivo de potenciar la educación física como el pilar esencial para conseguir la creación de hábitos saludables, en este caso se ayudó a nivel micro (institución educativa) en un contexto de pandemia y con muchos limitantes de comunicación y tecnológicos, ya que al llegar con nuevas estrategias didácticas en pandemia se logra que los estudiantes puedan aprender y distraerse con la asignatura de educación física.

CONCLUSIONES

Se pudo concluir que los integrantes de la comunidad educativa que tenían más dificultades con el uso de la herramienta Microsoft Teams son los estudiantes y padres de familia en un 43%; así también el desconocimiento de la mayor parte 96% de la comunidad educativa de forma técnico pedagógico didáctico; y por último 35% de la comunidad educativa conoce acciones básicas, por lo tanto, se necesita enseñar más acciones de la plataforma Microsoft Teams por medio de estrategias metodológicas para la asignatura de educación física.

Según los resultados obtenidos, se concluye que el diseño de estas seis estrategias didácticas encaminadas al desarrollo de aspectos técnicos deportivos, retos de los diferentes contenidos de la materia técnicos deportivos, retos de los diferentes contenidos de la materia, crear su propio calentamiento, incrementar su conocimiento mediante la tecnología, investigación y elaboración de implementos deportivos con material reciclado fueron un aporte importante en la formación de los estudiantes.

Por tanto, la guía metodológica sobre el uso de la plataforma Microsoft Teams y desarrollada en una herramienta interactiva contiene bases teóricas y prácticas, micro planificación, actividades, estrategias y evaluación; logrando integrar todos estos componentes con la finalidad de optimizar la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación física.

Finalmente, se llega a la conclusión de que luego de evaluar la aplicación de las estrategias didácticas diseñadas, se pudo identificar la aceptación total por el grupo de especialistas en el área, considerando su aplicación en los demás subniveles.

RECOMENDACIONES

Se recomienda el uso de la plataforma Microsoft Teams, adecuando a las estrategias encaminadas a las asignaturas en general, especialmente a la materia de educación física, que luego de realizar un auto análisis tengan la percepción de que su uso no está teniendo los resultados deseados, para lo cual, pueden realizar sus propias estrategias encaminadas no solo a educación física, sino a todas las asignaturas, optimizando los recursos humanos y tecnológicos existentes en las instituciones.

Se recomienda a los actores educativos utilizar las seis estrategias didácticas, en especial a los docentes que imparten la asignatura de educación física, para que dispongan de recursos innovadores mejorando la calidad de la enseñanza en los estudiantes del nivel medio de Educación General Básica.

Se recomienda a los docentes del área de educación física utilizar la guía metodológica fusionada a la plataforma Microsoft Teams con la finalidad de tener más habilidades y destrezas pedagógicas encaminadas a un mejor desenvolvimiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura que es considerada un eje transversal en la vida de los estudiantes.

Se recomienda que estas estrategias didácticas se repliquen en las demás instituciones educativas del Distrito 10D01 y de todo el país, con el fin de mejorar las condiciones físicas, emocionales de los estudiantes y su aplicación por medio del proceso de enseñanza y su guía metodológica.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcalá, H., Calderón, A., & P. P. (2017). *Proyecto para una educación física de calidad en España Argumentación científica*. España: Research Gate. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/316580105_
- Arias. (2006). *Proyecto de investigación: introducción a la metodología*. Caracas: Epistema.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2013). *Normas constitucionales Constitución de la República del Ecuador. Ministerio de Educación. Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP)*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf
- Barreno, J. (2020). *Análisis del desempeño docente de profesionales con títulos no afines a educación y su incidencia en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”*. Ibarra: Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra.
- Bechallenge. (2020).
- Chacón, F., Botina, P., & González, H. (2020). Unidad tecnológica Santander.
- Clave 21. (15 de Abril de 2021). Obtenido de <https://clave21.es/recomendaciones-para-una-educacion-virtual-exitosa/>
- Creadxid. (14 de Noviembre de 2022). Obtenido de <https://www.creaxid.com.mx/blog/aprendizaje-en-la-era-digital/>
- Dekom. (2022). Obtenido de <https://www.dekom.com/gb-en/video-conferencing/microsoft-teams-rooms/>
- Doc player. (7 de Noviembre de 2022). Obtenido de <https://docplayer.es/38155519-Guia-metodologica-que-es-como-se-realiza-1-definicion-de-objetivo-alcance-y-audiencia-aprobacion-difusion-edicion-y-diseno.html>
- Echegaray, L. (31 de Mayo de 2021). Obtenido de https://prezi.com/p/ep5uda88_rkr/teoria-de-la-actividad/
- Instituto de Estadísticas de la Unesco. (2020). *herramienta informática para contribuir a la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible sobre la educación*. Obtenido de

- <https://es.unesco.org/news/instituto-estadistica-unesco-presenta-herramienta-informatica-contribuir-consecucion-del>
- Instituto Europeo de Postgrado. (14 de Noviembre de 2022). Obtenido de <https://www.iep-edu.com.co/que-son-las-tic/>
- Mendoza, N., García, H., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). *Microsoft Teams como entorno virtual de la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Física*. Cienciamatriarevista.
- Mora, F. (2017).
- Morales, J. (2020). *Tweets sobre E Learning*. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MSn5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=educaci%C3%B3n+virtual+definiciones&ots=IOvRwL34ku&sig=76PIlW94z_DmP6zODPUSXwatyEI#v=onepage&q=educaci%C3%B3n%20virtual%20definiciones&f=false
- Ochoa. (2009). *El Campus Virtual como medio de Educación Alternativo en el Ecuador*. Instituto de altos estudios nacionales. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/143429499.pdf>
- Palacios, Loor, Macias, & Ortega. (2020).
- Posso, P. R., Barba, M., Marcillo, Ñ., & Beltrán, V. (2021). *Educación Física Interdisciplinaria ecuatoriana en el contexto de la COVID-19*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Rama, C., & Cárdenas, E. (2019).
- Rivera et al. (2020).
- Sandoval. (2020).
- Toala, G., Loor, C., & Pozo, M. (19 de Octubre de 2022). Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>
- Universidad Dínamo. (19 de Noviembre de 2019). Obtenido de <https://www.udinamo.edu.mx/blog/www-udinamo-edu-mx-blog-mentoresuda/el-rol-del-docente-en-la-era-digital/>
- Vega. (2016).
- Wenamic. (2022). Obtenido de <http://wenamic.com/aprendizaje-experencial/>

Xinhua en español. (2019). *Ecuador llena la brecha digital con acceso a Internet de bajo costo en áreas rurales. Sponsored by Xinhua News XINHUANET*. Obtenido de http://spanish.xinhuanet.com/2019-11/28/c_138588157.htm

<http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.pdf>

Abad. E, Loor. J, Macías. K, Ortega. W, (2020). Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del COVID-19. Dialnet. <http://gerenciafinancieragrupo5.blogspot.com/p/contenido.html>

Clavijo Gutiérrez, N. O., & Romero García, J. A. (2019). Modelo sistemático del currículo de la educación física de calidad. Universidad Santo Tomás. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659427>

Instituto de Estadísticas de la Unesco. (2020). herramienta informática para contribuir a la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible sobre la educación. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/instituto-estadistica-unesco-presenta-herramienta-informatica-contribuir-consecucion-del>

Mendoza Noriega, García Herrera, D, Guevara, C y Erazo, J. (2020). Microsoft Teams como entorno virtual de la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Física. Cienciamatriarevista. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/download/405/541?inline=1>

Our Word in Data, (2000). La historia de Internet acaba de comenzar. Internet <https://ourworldindata.org/internet>.

Ochoa. (2009). El Campus Virtual como medio de Educación Alternativo en el Ecuador. Instituto de altos estudios nacionales <https://core.ac.uk/download/pdf/143429499.pdf>

Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C., Marcillo Ñacato, J. C., & Beltrán Vásquez, S. J. (2021). Educación Física Interdisciplinaria ecuatoriana en el contexto de la COVID-19. Universidad Central del Ecuador depositario digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23866>

Programa para el desarrollo de las naciones unidas, (2020). Nuevas tablas de datos del PNUD. revelan enormes diferencias en las capacidades de los países para hacer frente a la crisis y recuperarse de ella. https://www1.undp.org/content/undp/es/home/news-entre/news/2020/COVID19_UNDP_data_dashboards_reveal_disparities_among_co

untries_to_cope_and_recover.html

Rodríguez, M., Crespo, I., y Olmedillas, H. (2020). Ejercitarse en tiempos de la COVID-19: ¿qué recomiendan hacer los expertos entre cuatro paredes. US National library Of Medicine National institutes of health.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7158768/>

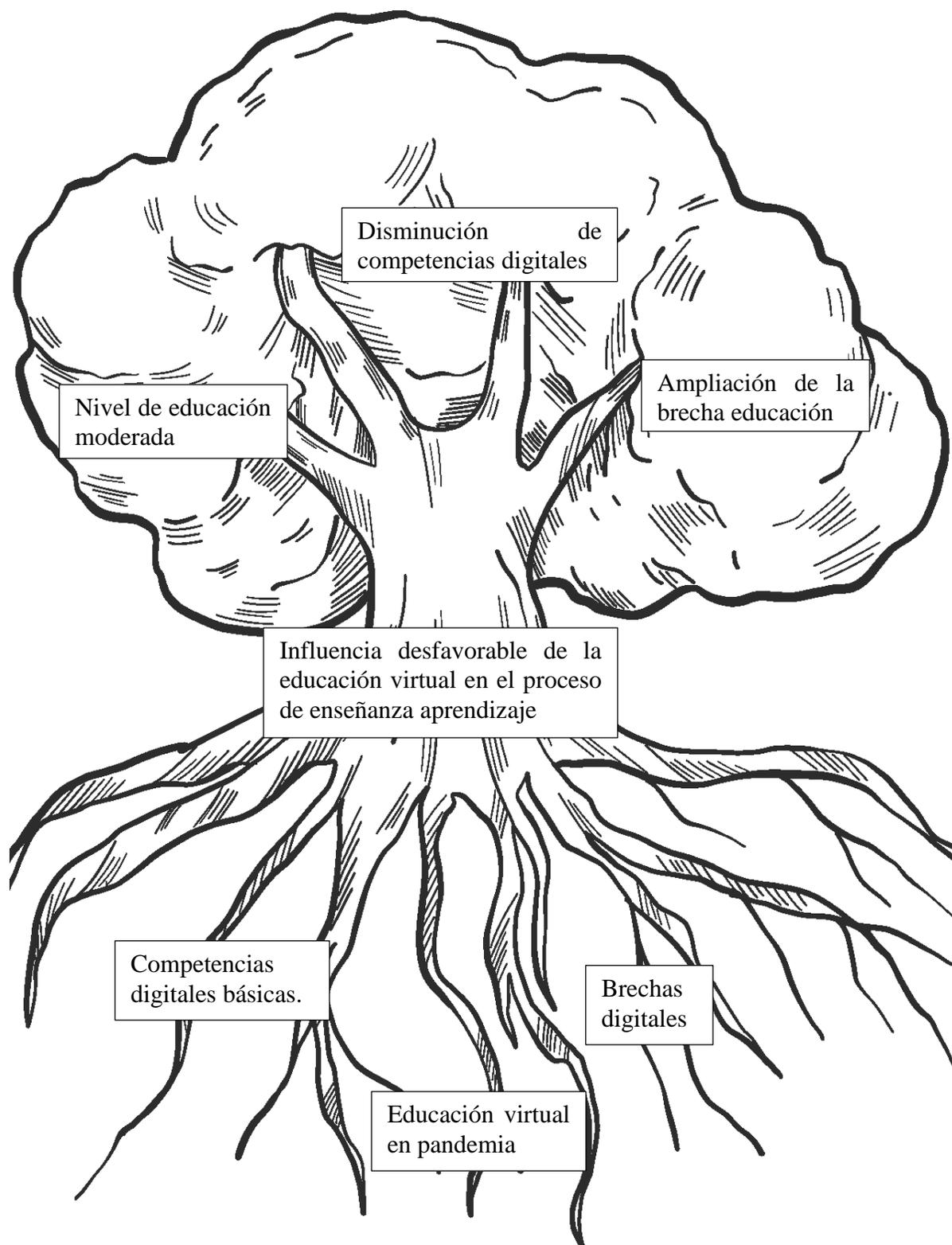
Trujillo, C., Lomas, R., Naranjo, M., & Merlo, M. (2019). Investigación Cualitativa. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.

Xinhua en español. (2019). Ecuador llena la brecha digital con acceso a Internet de bajo costo en áreas rurales. Sponsored by Xinhua News XINHUANET.

http://spanish.xinhuanet.com/2019-11/28/c_138588157.htm

ANEXOS

Anexo 1. Árbol de problemas



Anexo 2. Consentimiento informado



UNIDAD EDUCATIVA
"JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ"
San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga - Teléfono: 2 932 490
RECTORADO

San Antonio de Ibarra, 13 de julio 2022
#UEJMLV2021-22-REC-281

Lic. Anita Garrido Salas

Rectora de la unidad educativa "JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ"

CERTIFICA

QUE: el Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo con C.C. 100228020-2, estudiante de la Maestría en TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA de la Universidad Técnica del Norte, se le autorizo la aplicación de los instrumentos de una encuesta dirigida a los autores principales de la "UNIDAD EDUCATIVA JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ" que se aplicó a los estudiantes de los Sextos años de educación general básica, Docentes, Autoridades y Padres de Familia, para la tesis titulada "LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA MEDIA" misma que fueron aplicadas del 5 de junio al 11 de junio del 2022, demostrando responsabilidad, capacidad, puntualidad y respeto en todos los ámbitos en las que se desempeñó.

Particular que certifico para los fines pertinentes.

Lic. Ana Lucia Garrido
RECTORA (E)
anan.garrido@educacion.gob.ec
Cel. 0993826470



Anexo 3. Validación expertos

Encuesta #1

ENCUESTA PARA EXPERTOS

Introducción

En la **Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez** del cantón de Ibarra en la parroquia de San Antonio, Ecuador se desarrolla una investigación acerca de **LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA MEDIA**. Sus criterios acerca de este tema serán de suma importancia para el desarrollo de la misma. Se solicita su cooperación con la mayor objetividad posible. Las respuestas que emita serán de estricta confidencialidad.

Objetivo. Recopilara información acerca de: **Analizar la percepción de la comunidad educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams en la asignatura de educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.**

Datos personales del experto: MSc. Juan Carlos Barreno

Título académico: MSc. Innovación Educativa

Años de experiencia en el ejercicio docente: 10 años

Nivel educativo en que trabaja: SECUNDARIA

Los criterios de evaluación de los indicadores son: muy adecuado (MA) bastante adecuado (MA) adecuado (A) poco adecuado (PA) y nada adecuado (NA), en orden descendente.

Vigencia del tema	MA	BA	A	PA	NA
Utilidad práctica del tema	X				
Novedad del tema	X				
Significado del tema para el aprendizaje desarrollador.	X				
Importancia del tema	X				
Potencialidades del tema para el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.	X				
Envergadura científica, pedagógica, didáctica y metodológica del tema.	X				

.....

Muchas gracias por su colaboración

Encuesta # 2

ENCUESTA PARA EXPERTOS

Introducción

En la **Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez** del cantón de Ibarra en la parroquia de San Antonio, Ecuador se desarrolla una investigación acerca de **LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA MEDIA**. Sus criterios acerca de este tema serán de suma importancia para el desarrollo de la misma. Se solicita su cooperación con la mayor objetividad posible. Las respuestas que emita serán de estricta confidencialidad.

Objetivo. Recopilara información acerca de: **Analizar la percepción de la comunidad educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams en la asignatura de educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.**

Datos personales del experto: MSc. Richard Valdivieso

Título académico: Master en Tecnología Educativa y competencias digitales

Años de experiencia en el ejercicio docente: 12 años

Nivel educativo en que trabaja: SECUNDARIA

Los criterios de evaluación de los indicadores son: muy adecuado (MA) bastante adecuado (MA) adecuado (A) poco adecuado (PA) y nada adecuado (NA), en orden descendente.

Vigencia del tema	MA	BA	A	PA	NA
Utilidad práctica del tema	X				
Novedad del tema	X				
Significado del tema para el aprendizaje desarrollador.	X				
Importancia del tema	X				
Potencialidades del tema para el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.	X				
Envergadura científica, pedagógica, didáctica y metodológica del tema.	X				

.....

Muchas gracias por su colaboración

Encuesta # 3

ENCUESTA PARA EXPERTOS

Introducción

En la **Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez** del cantón de Ibarra en la parroquia de San Antonio, Ecuador se desarrolla una investigación acerca de **LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA MEDIA**. Sus criterios acerca de este tema serán de suma importancia para el desarrollo de la misma. Se solicita su cooperación con la mayor objetividad posible. Las respuestas que emita serán de estricta confidencialidad.

Objetivo. Recopilara información acerca de: **Analizar la percepción de la comunidad educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams en la asignatura de educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.**

Datos personales del experto: MSc. Carmen Navas

Título académico: MSc. en Orientación Educativa para educación secundaria

Años de experiencia en el ejercicio docente: 16 años

Nivel educativo en que trabaja: SECUNDARIA

Los criterios de evaluación de los indicadores son: muy adecuado (MA) bastante adecuado (MA) adecuado (A) poco adecuado (PA) y nada adecuado (NA), en orden descendente.

Vigencia del tema	MA	BA	A	PA	NA
Utilidad práctica del tema	X				
Novedad del tema	X				
Significado del tema para el aprendizaje desarrollador.	X				
Importancia del tema	X				
Potencialidades del tema para el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.	X				
Envergadura científica, pedagógica, didáctica y metodológica del tema.	X				



Muchas gracias por su colaboración



Anexo 4. Encuesta

PERCEPCIÓN DEL USO DEL TEAMS EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Se agradece su tiempo y colaboración.

La siguiente encuesta se trata de analizar la percepción de la Comunidad Educativa sobre el uso de la herramienta Microsoft Teams, en la asignatura de Educación física de los estudiantes de la básica media, Unidad Educativa “JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ”, ciudad Ibarra, provincia de Imbabura.

CUESTIONARIO

¿De la siguiente lista seleccione a donde corresponde como miembro y actor principal de la Comunidad Educativa?

- Autoridad
- Docente
- Padre de familia
- Estudiante

1. ¿Domina o Maneja la herramienta Microsoft Teams con facilidad?

- SI
- NO

2. ¿Considera usted que la Plataforma Tecnológica Microsoft Teams es idónea para trabajar en la asignatura de Educación Física?

- SI
- NO

3. ¿De la siguiente lista seleccione los inconvenientes que usted conoce o se presentaron al momento de recibir o impartir las clases de Educación física con la plataforma Microsoft Teams?

- Problemas de Conectividad
- Falta del control sobre las funciones de la plataforma
- Los compañeros lo sacan de la clase
- La plataforma es confusa
- Colapso de la página a mayor cantidad de usuarios

4. ¿Con qué frecuencia ha utilizado la herramienta Microsoft Teams en sus procesos de Enseñanza durante la Pandemia?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

5. ¿Con que herramienta Tecnológica se conectan los Estudiantes a las clases de Educación Física en Microsoft Teams?

- Smartphone
- Laptop
- Pc de escritorio
- Tablet

6. ¿Conoce usted todas las bondades que nos ofrece la plataforma tecnológica Microsoft Teams?

- SI
- NO

7. ¿Indique cómo se dio a conocer a los Docentes, Padres de familia y Estudiantes sobre el uso de la Plataforma Microsoft Teams para las clases virtuales?

- Videos tutoriales
- Capacitación
- Soporte técnico pedagógico didáctico
- Ninguna información

8. ¿Cree usted que la Educación Virtual en épocas presentes y futuras será de gran ayuda para impartir clases en la Asignatura de Educación física?

- SI
- NO

9. ¿Señale las acciones que usted conoce y que se puede realizar en la Plataforma Microsoft Teams dentro de las clases de Educación física?

- Ingresar por la cuenta institucional de la plataforma
- Ingresar mediante un link
- Prender cámara
- Prender el micrófono
- Subir tareas (tipo portafolio)
- Compartir pantalla
- Escribir y compartir mensajes el chat de la clase
- Escribir y compartir mensajes con personas específicas

Anexo 5. Pasteles de las encuestas

Figura 14. Domina o maneja Microsoft Teams

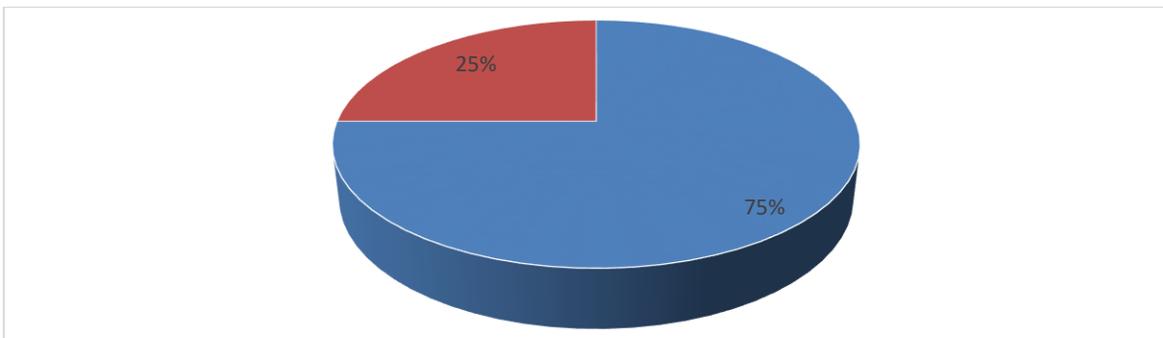


Figura 15. Teams idóneo para trabajar educación física

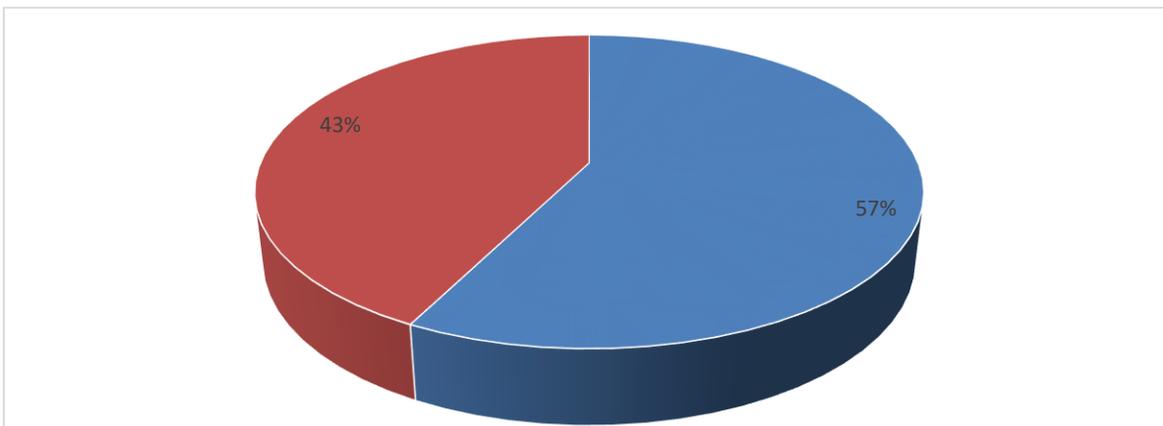


Figura 16. Inconvenientes al recibir educación física

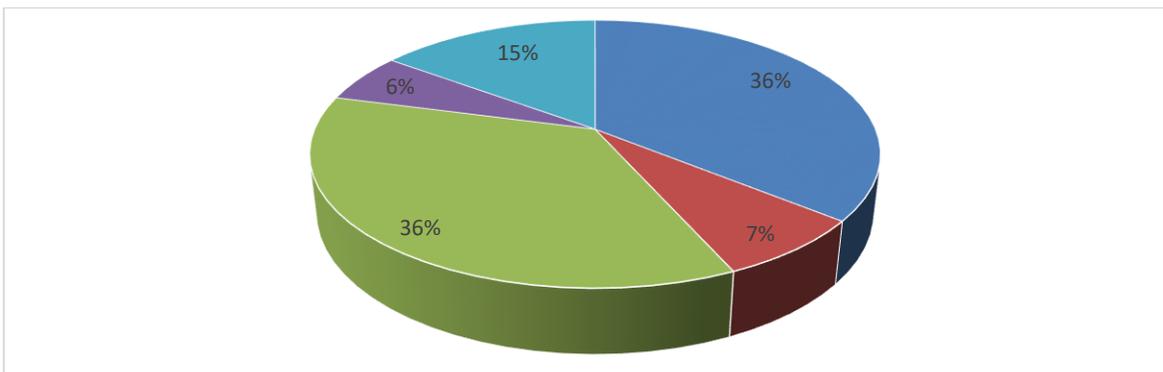


Figura 17. Utilización de Teams en proceso de enseñanza

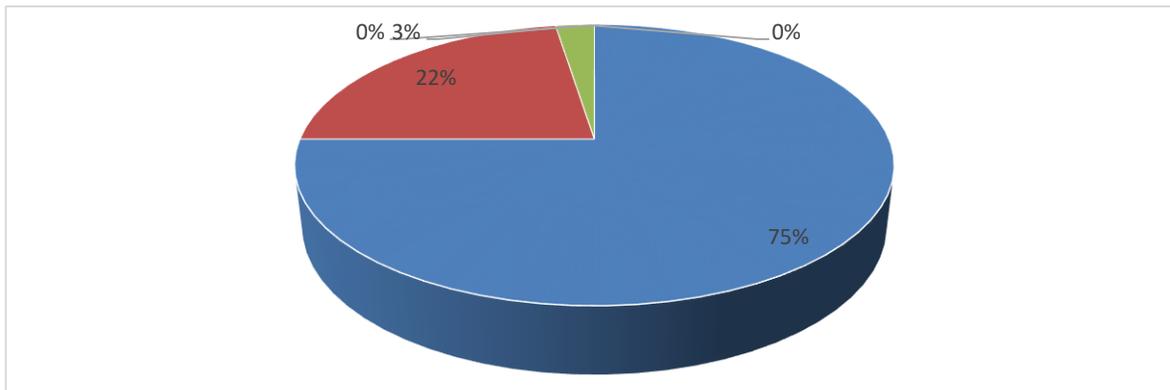


Figura 18. Utilización de tecnología

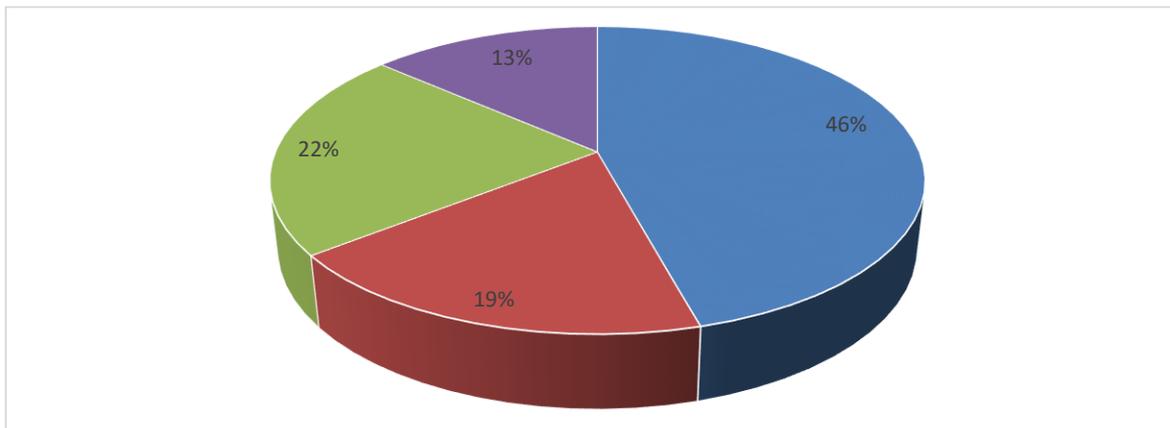


Figura 19. Bondades de la plataforma Teams

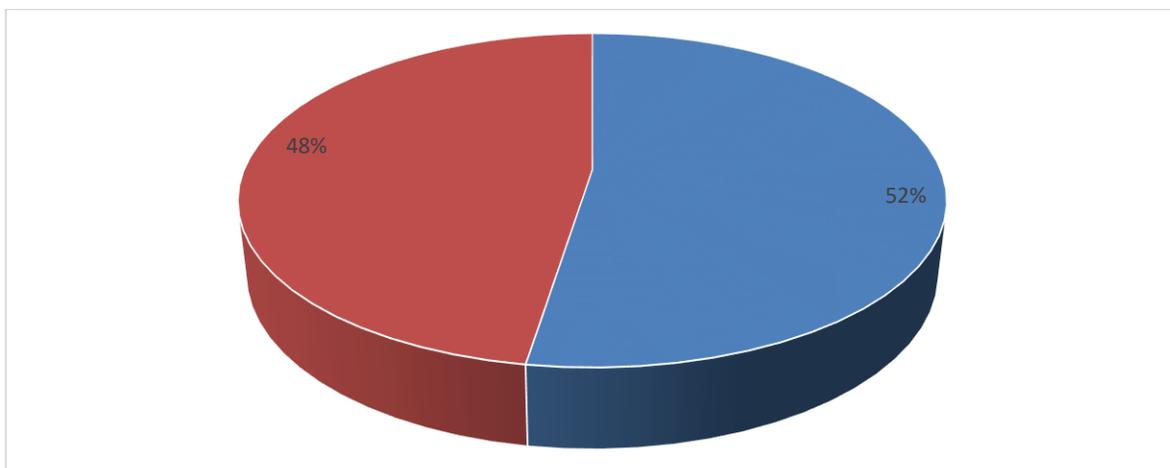


Figura 20. Conocimiento de uso de Teams

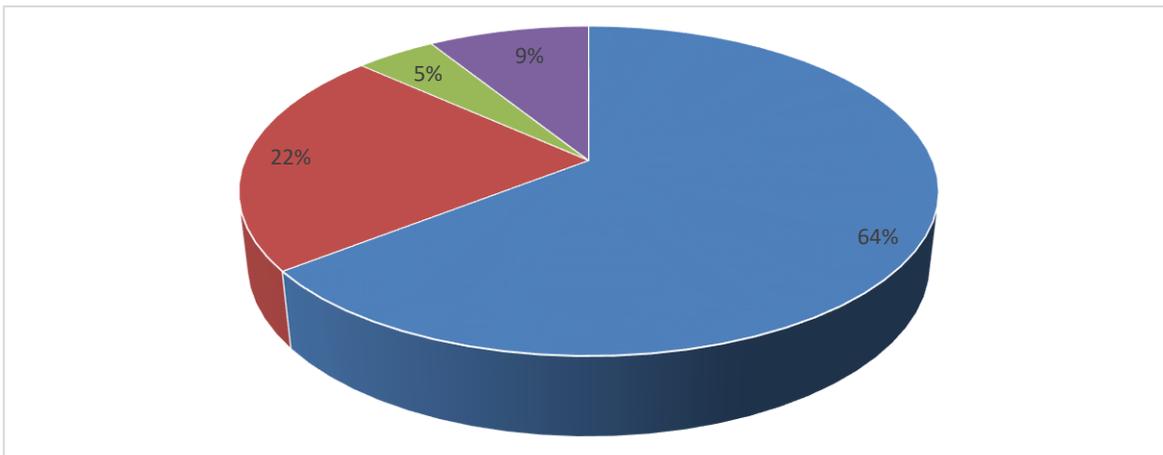


Figura 21. Educación virtual ayuda o ayudará en la asignatura de educación física

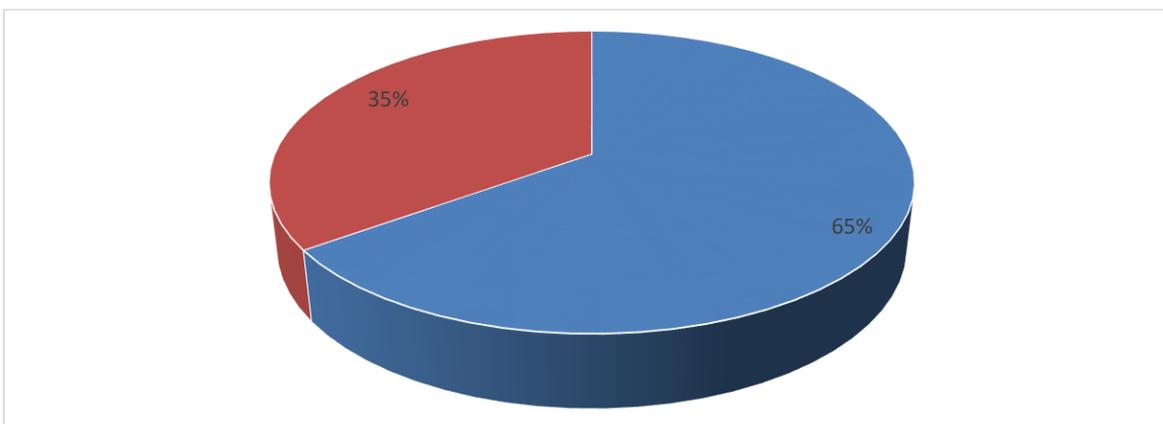
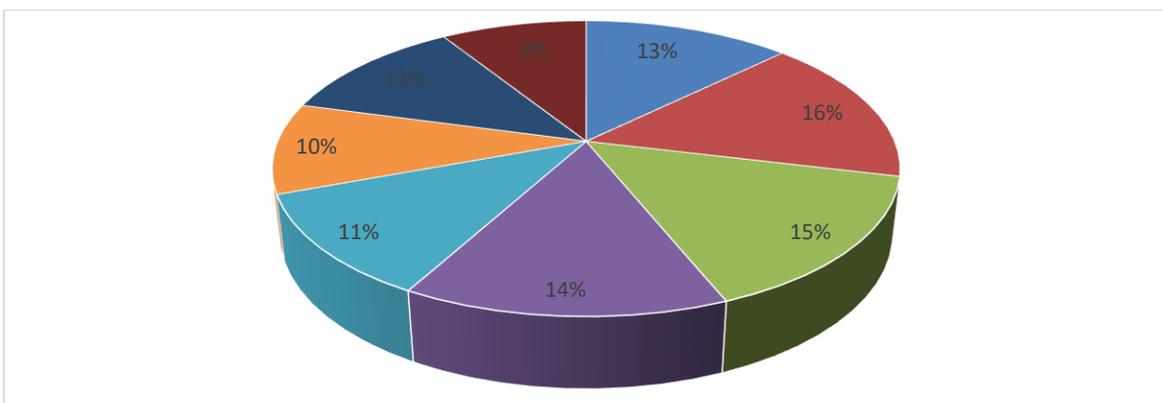


Figura 22. Acciones que realiza en la plataforma Teams



Anexo 6. Autorización evaluación ficha de cotejo

San Antonio de Ibarra, 3 de octubre de 2022

Lic.

Garrido Salas Ana Lucía

RECTORA (E) DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ

Presnte.-

De mis consideraciones:

Yo, Yépez Revelo Alex Edmundo con cédula de identidad 1002280202 en calidad de docente de la institución y maestrante de la maestría en Innovación Educativa de la Universidad Técnica del Norte le paso a solicitar lo siguiente:

Se está realizando la tesis con el tema: “La educación virtual en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación física de básica media.”, para lo cual, se necesita aplicar una ficha de cotejo a los estudiantes de sextos de Educación General Básica, con el propósito de evaluar el objetivo número 4 de mi tesis .

Seguro de contar con su aceptación, le anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente:

Yépez Revelo Alex Edmundo
DOCENTE Y MAESTRANTE



Anexo 7. Lista de cotejo

Aspecto a evaluar	Si	No
1. Le ayudaron las técnicas deportivas a mejorar la condición física y técnica de sus estudiantes.	100%	0%
2. Los videos propuestos como retos a los estudiantes le ayudaron hacer las clases interesantes, innovadoras y útiles.	100%	0%
3. Crear su propio calentamiento según lo aprendido le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura.	100%	0%
4. Crear mundos deportivos con enfoque tecnológico y lúdico le ayudo en el aprendizaje de sus estudiantes.	100%	0%
5. Ayudó que los estudiantes expongan en clase temas investigados en la plataforma Teams con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física.	100%	0%
6. El investigar y elaborar implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico ayudó al aprendizaje de sus estudiantes	100%	0%

Anexo 8. Fichas de cotejo de los docentes del área de educación física



Instituto de
Posgrado

Universidad Técnica del Norte

Evaluación de las estrategias didácticas implementadas

Objetivo: Evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física

Instrucciones: Leer detenidamente cada aspecto a evaluar y colocar una X en Si o No, según su criterio.

Aspecto a evaluar	Si	No
1. Le ayudaron las técnicas deportivas a mejorar su condición física.	✓	
2. Sus propios videos les ayudaron a ser las clases interesantes, innovadoras y útiles.	✓	
3. Realizar su propio calentamiento le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura.	✓	
4. Realizar su propio calentamiento le ayudó a utilizar la plataforma tecnológica Microsoft Teams y a su aprendizaje.	✓	
5. Exponen en clase temas investigados con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física.	✓	
6. Investiga, y elaboran implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico le ayudó a su aprendizaje.	✓	

f. 

Evaluador. Msc. César Báez

CI:1718608472

Evaluación de las estrategias didácticas implementadas

Objetivo: Evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física

Instrucciones: Leer detenidamente cada aspecto a evaluar y colocar una X en Si o No, según su criterio.

Aspecto a evaluar	Si	No
1. Le ayudaron las técnicas deportivas a mejorar su condición física.	✓	
2. Sus propios videos les ayudaron a ser las clases interesantes, innovadoras y útiles.	✓	
3. Realizar su propio calentamiento le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura.	✓	
4. Realizar su propio calentamiento le ayudó a utilizar la plataforma tecnológica Microsoft Teams y a su aprendizaje.	✓	
5. Exponen en clase temas investigados con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física.	✓	
6. Investiga, y elaboran implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico le ayudó a su aprendizaje.	✓	

f.



Evaluador. Lic. Cristian Remache

Evaluación de las estrategias didácticas implementadas

Objetivo: Evaluar las estrategias didácticas implementadas para la utilización de Microsoft Teams como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación física

Instrucciones: Leer detenidamente cada aspecto a evaluar y colocar una X en Si o No, según su criterio.

Aspecto a evaluar	Si	No
1. Le ayudaron las técnicas deportivas a mejorar su condición física.	✓	
2. Sus propios videos les ayudaron a ser las clases interesantes, innovadoras y útiles.	✓	
3. Realizar su propio calentamiento le ayudó a mejora su aprendizaje de la asignatura.	✓	
4. Realizar su propio calentamiento le ayudó a utilizar la plataforma tecnológica Microsoft Teams y a su aprendizaje.	✓	
5. Exponen en clase temas investigados con enfoque socio afectivas en la asignatura de educación física.	✓	
6. Investiga, y elaboran implementos deportivos con material reciclado con enfoque lúdico le ayudó a su aprendizaje.	✓	



f.

Evaluador. Lic. Samuel Nejer

CI:1001973872

Anexo 9. Creación de la guía metodológica

Descripción.

Creación de una guía metodológica que permita optimizar el uso de la herramienta Microsoft Teams en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura, en la asignatura de Educación física, periodo 2021-2022.

Microsoft Teams.

Trabajo pedagógico y en la plataforma Teams del docente.

Pedagogía	Plataforma
Elige el tema, define los objetivos, prepara los objetivos digitales, elabora cuestionarios, distribuye el material y revisa la propuesta.	El docente al tener ya su plan de clase, ahora tiene que adaptarlo a la plataforma Teams y para eso hay que tomar en cuenta algunas recomendaciones para poder trabajar en con su equipo de Teams. A continuación, se señala los lugares donde el docente puede publicar información (documentos, texto, indicaciones, multimedia). Tablón General o muro de información: permite publicar todo tipo de información, indicaciones, recomendaciones para el estudiante, el docente también puede ver hilos de conversa sobre inquietudes a la publicación. Tareas: El docente carga tareas, encuestas, link de autoevaluaciones, o videos; puede configurar tiempos de entrega y valorar mediante rubrica o nota. Archivos: El docente puede subir, cargar, alojar todo tipo de documentos extras que le permitan desarrollar la clase; también en este lugar se quedan grabadas las clases virtuales que se ha asignado la grabación para una retroalimentación. Agendar Video Llamada: El docente debe agendar la clase virtual y configurar so reunión para no tener inconvenientes con cortes o interrupciones con su equipo de trabajo (grado). Gráficos
Durante la clase en línea el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	DURANTE EL DESARROLLO DE LA CLASE VIRTUAL, el Docente debe distribuir su planificación acorde al tiempo de la video llamada. Para esto el docente en la plataforma Teams puede: 1. Grabar a clase para que se aloje en sus Archivos de Teams o OneDrive. 2. Motivar la participación de los estudiantes en el chat o los emoticones de la barra de video llamada. 3. Compartir pantalla o crear una pizarra para apuntes. 4. Formar grupos de trabajo colaborativo en tiempo real con Teams 5. Dar el control en el caso de exposiciones.

Después de la clase el docente Ofrece recursos adicionales, motiva a profundizar conocimiento y revisa proyectos de los alumnos.	El docente después de haber terminado su clase virtual o antes de finalizar puede realizar o enviar archivos como una auto evaluación, para esto puede hacer uso de herramientas propias de Teams: a) Publicar en el muro información de refuerzo de la clase. b) Cargar documentos o multimedia en el apartado archivos. c) Enviar talleres o crear evaluaciones haciendo uso de otras aplicaciones que generen un link y enviar por Teams en Tareas. como: padlet, quizizz, educaplay. d) Calificar tareas enviadas y completadas por los estudiantes.
--	--

Trabajo didáctico y en la plataforma Teams del estudiante.

Didáctica	Plataforma
Antes de cada clase el estudiante estudia con los recursos, realiza cuestionarios y lo envía.	El estudiante debe estar pendiente de las notificaciones en su equipo de Teams de cada asignatura. A continuación, se señalan los lugares donde el docente puede publicar información (documentos, texto, indicaciones, multimedia). Tablón General o muro de información: le permite visualizar todo tipo de información, indicaciones, recomendaciones que el docente a compartido, también puede ver hilos de conversación sobre inquietudes o comentarios de sus compañeros. Tareas: El estudiante debe cargar las tareas, o evidencias que el docente solicite en las tareas de Teams. Archivos: El estudiante puede revisar los archivos subidos por el docente para que le permitan desarrollar la clase; también en este lugar se quedan grabadas las clases virtuales que se ha asignado la grabación para una retroalimentación. Revisar el calendario para reuniones: El estudiante debe revisar el calendario para poder ingresar a la clase virtual y configurar su reunión para no tener inconvenientes con cortes o interrupciones con su equipo de trabajo (grado) Gráficos
Durante la clase en línea el estudiante: Realiza actividades grupales e individuales.	DURANTE EL DESARROLLO DE LA CLASE VIRTUAL , el estudiante debe estar atento y muy colaborativo para el desarrollo de la clase: Normas para la clase online: 1. Me conecto puntual, aseado y peinado. 2. Me ubico en un lugar cómodo y tranquilo. 3. Mantengo apagado el teléfono, limpio mi área de estudio. 4. Evito jugar, distraerme y comer en clase. 5. Levanto la mano virtual si quiero participar. 6. escucho con atención las indicaciones de la maestra, y 7. Valoramos el trabajo del maestro y compañeros
Después de la clase el estudiante Utiliza herramientas de trabajo colaborativo y aplica conocimientos.	El estudiante después de haber terminado su clase virtual o antes de finalizar debe realizar o enviar archivos solicitado por el docente, para esto puede hacer uso de herramientas propias de Teams: a) Colaborar en el muro información de refuerzo de la clase. b) Cargar documentos o multimedia en el apartado archivos. c) Entregar los talleres o evaluaciones haciendo uso de los links entregados por medio de Tareas en Teams. como: padlet, quizizz, educaplay.

Plan de clase.

		UNIDAD EDUCATIVA “José Miguel Leoro Vásquez” San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga Teléfono: 2932 490 AÑO LECTIVO 2022 – 2023		 Juntos lo logramos	
		PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1			
Datos informativos					
Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo		Fecha:	04/10/2022	
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos	Paralelo:	A, B, C, D
Asignatura:	Educación Física		Tiempo:	Una semana	
SESIÓN 1	Seamos atletas				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	¿Qué? Desarrollar habilidades con implementos ¿Cómo? mediante ejercicios específicos ¿Para qué? para ser realizadas en las actividades recreativas				
Planificación del Proyecto Interdisciplinar					
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS			
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar	
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de saltar con el implemento, valorando el trabajo en equipo.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente las respuesta	ANTES DE LA CLASE Observar el video de carreras de velocidad con implemento video 1 Realizar las pelotas de papel con material reciclado video 2 Los tutoriales también están subidos al portafolio estudiantil en teams DURANTE LA CLASE Movimientos articulares	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas	

		<p>Flexiones de las articulaciones en el mismo lugar</p> <p>Posiciones básicas de salida (a sus marcas, listos, fuera)</p> <p>Realizar skipin durante un minuto (baja, media y alta intensidad)</p> <p>Realizar skipin al estímulo respuesta salir con carreras cortas.</p> <p>Correr de 3 a 4 metros</p> <p>Correr llevando la pelota en uno de sus miembros superiores</p> <p>Correr llevando la pelota a nivel de la cintura</p> <p>Correr llevando la pelota con los miembros inferiores.</p> <p>DESPUÉS DE LA CLASE</p> <p>Vuelta a la calma con ejercicios de estiramiento creado por los estudiantes y docente</p> <p>Ejercicios de respiración</p> <p>Observar el video de carreras de velocidad y repasar en un lugar abierto con espacio mínimo 60 metros</p> <p>Tarea enviar fotos al what sap del docente realizando la carrera de velocidad en un espacio y subir al portafolio estudiantil en teams.</p>		
ELABORADO POR DOCENTE	REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A		
Nombre: Lic. Alex Yépez	Nombre: Msc. Francisco Vásquez	Nombre: Msc. Torres Elizabeth		



UNIDAD EDUCATIVA
“José Miguel Leoro Vásquez”
 San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga
 Teléfono: 2932 490
AÑO LECTIVO
 2022 – 2023



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1

Datos informativos

Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo	Fecha:	04/10/2022
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos
Asignatura:	Educación Física	Paralelo:	A, B, C, D
SESIÓN 2	Salto largo		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	¿Qué? Desarrollar habilidades con implementos ¿Cómo? mediante ejercicios específicos ¿Para qué? para ser realizadas en las actividades recreativas		

Planificación del Proyecto Interdisciplinar

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS		
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de saltar con el implemento, valorando el trabajo en equipo.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente las respuesta	ANTES DE LA CLASE observar el video de salto largo con las diferentes secuencias de saltos video 1 los tutoriales también están subidos al portafolio estudiantil en teams DURANTE LA CLASE Movimientos articulares Flexiones de las articulaciones en el mismo lugar Realizar Saltos sin impulso de 5 a 10 repeticiones Saltar en un pie en una distancia de 3 a 4 metros	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas

		<p>Saltar saltos verticales en un pie y en dos pies</p> <p>Realizar sentadillas 20 repeticiones (6 series)</p> <p>Realizar técnica de salto largo sin carrera</p> <p>Indicaciones generales sobre reglamento</p> <p>DESPUÉS DE LA CLASE</p> <p>Vuelta a la calma con ejercicios de estiramiento creado por los estudiantes y docente</p> <p>Ejercicios de respiración</p> <p>Observar el video de salto largo enviado a teams y what sap</p> <p>Tarea enviar fotos al what sap del docente realizando el salto largo y subir al portafolio estudiantil en teams.</p>		
ELABORADO POR DOCENTE		REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A	
Nombre: Lic. Alex Yépez		Nombre: Msc. Francisco Vásquez	Nombre: Msc. Torres Elizabeth	



UNIDAD EDUCATIVA
“José Miguel Leoro Vásquez”
 San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga
 Teléfono: 2932 490
AÑO LECTIVO
 2022 – 2023



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1

Datos informativos

Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo	Fecha:	04/10/2022
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos
Asignatura:	Educación Física	Paralelo:	A, B, C, D
Asignatura:	Educación Física	Tiempo:	Una semana
SESIÓN 2	Lanzamiento de la pelota		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	¿Qué? Desarrollar habilidades con implementos ¿Cómo? mediante ejercicios específicos ¿Para qué? para ser realizadas en las actividades recreativas		

Planificación del Proyecto Interdisciplinar

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS		
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de lanzar con el implemento, valorando el trabajo en equipo.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente las respuesta	ANTES DE LA CLASE Observar el video de lanzamiento de la pelota con implemento video 1 realizar las pelotas de papel con material reciclado video2 los tutoriales también están subidos al portafolio estudiantil en teams DURANTE LA CLASE Movimientos articulares específicamente de los brazos Flexiones de las articulaciones en el mismo lugar Observar el video compartido en la clase	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas

		<p>Realizar lanzamientos al piso</p> <p>Realizar lanzamientos a la pared</p> <p>Realizar lanzamientos con carreras cortas</p> <p>Ejercicios fortalecimientos muscular tren superior (flexión brazos)</p> <p>DESPUÉS DE LA CLASE</p> <p>Vuelta a la calma con ejercicios de estiramiento creado por los estudiantes y docente</p> <p>Ejercicios de respiración</p> <p>Observar el video de salto largo y repasar en un lugar abierto con espacio mínimo 100 metros.</p> <p>Tarea enviar fotos al what sap del docente realizando el lanzamiento de la pelota y subir al portafolio estudiantil en teams.</p>		
ELABORADO POR DOCENTE		REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A	
Nombre: Lic. Alex Yépez		Nombre: Msc. Francisco Vásquez	Nombre: Msc. Torres Elizabeth	



UNIDAD EDUCATIVA
“José Miguel Leoro Vásquez”
 San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga
 Teléfono: 2932 490
AÑO LECTIVO
 2022 – 2023



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1

Datos informativos

Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo	Fecha:	04/10/2022
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos
Asignatura:	Educación Física	Paralelo:	A, B, C, D
SESIÓN 2	Conducción del balón		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	¿Qué? Desarrollar habilidades con implementos. ¿Cómo? mediante ejercicios específicos ¿Para qué? para ser realizadas en las actividades recreativas		

Planificación del Proyecto Interdisciplinar

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS		
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de Conducir el balón con el implemento, valorando el trabajo en equipo.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente las respuesta	ANTES DE LA CLASE Observar el video conducción del balón con implemento video 1 realizar las pelotas de papel con material reciclado video2 los tutoriales también están subidos al portafolio estudiantil en teams DURANTE LA CLASE Movimientos articulares Flexiones de las articulaciones en el mismo lugar Observar el video compartido en la clase	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas

		<p>Realizar conducción del balón en espacio reducido tres metros ida y vuelta.</p> <p>Realizar conducción del balón en zig-zag ubicar cualquier pieza de ropa de referencia</p> <p>Realizar conducción con todos los bordes del pie. (internos, externos y planta del pie.</p> <p>DESPUÉS DE LA CLASE</p> <p>Vuelta a la calma con ejercicios de estiramiento creado por los estudiantes y docente</p> <p>Ejercicios de respiración</p> <p>Observar el video de conducción el balón y repasar en un lugar abierto con espacio mínimo 50 metros.</p> <p>Tarea enviar fotos al whatsapp del docente realizando la conducción del balón y subir al portafolio estudiantil en teams.</p>		
ELABORADO POR DOCENTE		REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A	
Nombre: Lic. Alex Yépez		Nombre: Msc. Francisco Vásquez	Nombre: Msc. Torres Elizabeth	



UNIDAD EDUCATIVA
“José Miguel Leoro Vásquez”
 San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga
 Teléfono: 2932 490
AÑO LECTIVO
 2022 – 2023



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1

Datos informativos

Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo	Fecha:	04/10/2022
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos
Asignatura:	Educación Física	Paralelo:	A, B, C, D
SESIÓN 2	Equilibrio con implemento (bastones)		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	¿Qué? Desarrollar habilidades con implementos ¿Cómo? mediante ejercicios específicos ¿Para qué? para ser realizadas en las actividades recreativas		

Planificación del Proyecto Interdisciplinar

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS		
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de equilibrio con el implemento, valorando el trabajo en equipo.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente la respuesta.	ANTES DE LA CLASE Observar el video de equilibrio con implemento video 1 conseguir un bastón (palo de escoba) los tutoriales también están subidos al portafolio estudiantil en teams DURANTE LA CLASE Movimientos articulares Flexiones de las articulaciones en el mismo lugar Observar el video compartido en la clase https://youtu.be/88YA3vB4fes	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas

		<p>Llevar el bastón con una mano, en el pie, sobre el cuerpo, sobre la espalda Ejercicios varios creados por el estudiante. DESPUÉS LA CLASE Vuelta a la calma con ejercicios de estiramiento creado por los estudiantes y docente Ejercicios de respiración Observar el video de capacidades motoras y repasar en un lugar abierto con espacio mínimo 50 metros. Tarea enviar fotos al what sap del docente realizando los ejercicios expuestos en el video y subir al portafolio estudiantil en teams.</p>		
ELABORADO POR DOCENTE		REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A	
Nombre: Lic. Alex Yépez		Nombre: Msc. Francisco Vásquez	Nombre: Msc. Torres Elizabeth	



UNIDAD EDUCATIVA
“José Miguel Leoro Vásquez”
 San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga
 Teléfono: 2932 490
AÑO LECTIVO
 2022 – 2023



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1

Datos informativos

Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo	Fecha:	04/10/2022
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos
Asignatura:	Educación Física	Tiempo:	Una semana
SESIÓN 2	Flexibilidad (sábanas, almohadas, cojines,		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	¿Qué? Desarrollar habilidades con implementos ¿Cómo? mediante ejercicios específicos ¿Para qué? para ser realizadas en las actividades recreativas		

Planificación del Proyecto Interdisciplinar

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS		
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de aptitudes gimnásticas flexibles con implemento.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente la respuesta.	ANTES DE LA CLASE Observar el video de flexibilidad con implemento en casa video 1 video 2 conseguir sabanas, almohadas, cojines, colchones y esteras. los tutoriales también están subidos al portafolio estudiantil en teams DURANTE LA CLASE Movimientos articulares Flexiones de las articulaciones en el mismo lugar	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas

		<p>Observar el video compartido en la clase VIDEO 3</p> <p>Estirar las piernas tocarse las puntas de los pies(usar variantes al ejercicio</p> <p>Juntar plantas de los pies una contra la otra, manos atrás y bajar lentamente las piernas. (usar variantes al ejercicio expuesto)</p> <p>Varios ejercicios específicamente de todas las articulaciones.</p> <p>DESPUÉS DE LA CLASE</p> <p>Vuelta a la calma con ejercicios de estiramiento creado por los estudiantes y docente</p> <p>Ejercicios de respiración</p> <p>Observar el video de flexibilidad y repasar en un lugar adecuado.</p> <p>Tarea enviar fotos al what sap del docente realizando los ejercicios expuestos en el video y subir al portafolio estudiantil en teams.</p>		
ELABORADO POR DOCENTE	REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA		APROBADO POR VICERRECTOR/A	
Nombre: Lic. Alex Yépez	Nombre: Msc. Francisco Vásquez		Nombre: Msc. Torres Elizabeth	



UNIDAD EDUCATIVA
“José Miguel Leoro Vásquez”
 San Antonio de Ibarra- Imbabura Calle Ramón Teanga
 Teléfono: 2932 490
AÑO LECTIVO
 2022 – 2023



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1

Datos informativos

Docente:	Lic. Yépez Revelo Alex Edmundo	Fecha:	04/10/2022
Subnivel:	Media	Año de EBG:	Sextos y Séptimos
Asignatura:	Educación Física	Tiempo:	Una semana
SESIÓN 2	La nube		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Reconocer los requisitos básicos para uso de la nube-internet – correo electrónico-cuentas Interpretar y reconocer los conceptos básicos para el acceso a la nube Identificar avance de contenidos con aplicación de preguntas con app Scorm		

Planificación del Proyecto Interdisciplinar

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS		
		Trabajo autónomo	Trabajo virtual	Recomendaciones para el padre de familia o tutor en el hogar
Crear y ejecutar diferentes posibilidades de aptitudes gimnásticas flexibles con implemento.	Identifica correctamente conceptos Reconoce e identifica términos básicos Señala correctamente la respuesta.	Conocimientos previos. ANTES DE EMPEZAR Desarrollo de la clase EN LÍNEA INGRESA A LA CLASE EN LINEA	Durante la clase en line el docente: Identifica las dificultades arrojadas por el cuestionario, aclara dudas y guía el aprendizaje y establece tiempo individual con el estudiante.	Se el acompañamiento del estudiante en clases presenciales y virtuales Los estudiantes deben estar con ropa deportiva Mantener las cámaras encendidas
ELABORADO POR DOCENTE	REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A		
Nombre: Lic. Alex Yépez	Nombre: Msc. Francisco Vásquez	Nombre: Msc. Torres Elizabeth		

Actividades por medio de estrategias.

Las seis estrategias fueron explicadas en el diseño de estrategias didácticas, las cuales se recuerda a continuación:

Links de las estrategias didácticas y la guía metodológica.

<https://view.genial.ly/634ae39c0042e100118eb27b/presentation-presentacion-tiza-y-pizarra>

<https://view.genial.ly/632e8731e778030011871405/horizontal-infographic-review-guia-metodologia-eeff>

Anexo 10. Oficio para aplicar Ficha de cotejo a estudiantes

San Antonio de Ibarra, 3 de octubre de 2022

Lic.
Garrido Salas Ana Lucía
RECTORA (E) DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ
Presnte.-

De mis consideraciones:

Yo, Yépez Revelo Alex Edmundo con cédula de identidad 1002280202 en calidad de docente de la institución y maestrante de la maestría en Innovación Educativa de la Universidad Técnica del Norte le paso a solicitar lo siguiente:

Se está realizando la tesis con el tema: "La educación virtual en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación física de básica media.", para lo cual, se necesita aplicar una ficha de cotejo a los estudiantes de sextos de Educación General Básica, con el propósito de evaluar la guía metodológica que es la propuesta del trabajo de grado.

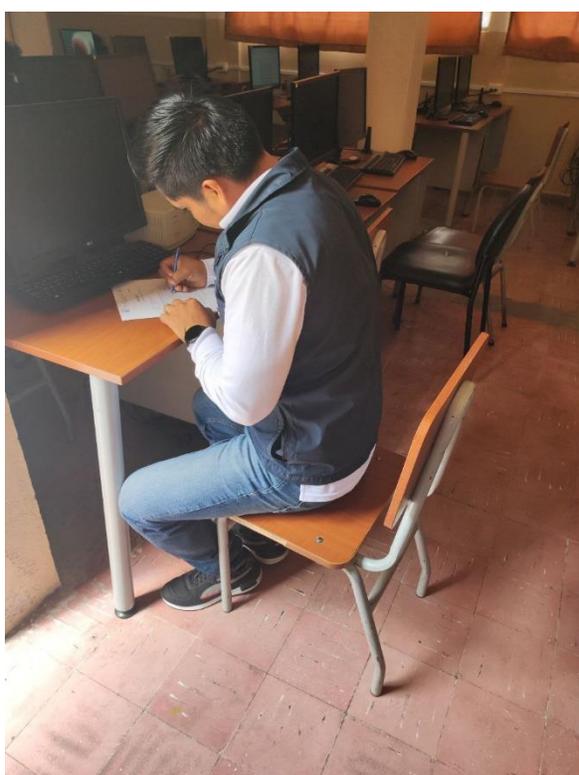
Seguro de contar con su aceptación, le anticipo mis sinceros agradecimiento.

Atentamente:


.....
Yépez Revelo Alex Edmundo
DOCENTE Y MAESTRANTE

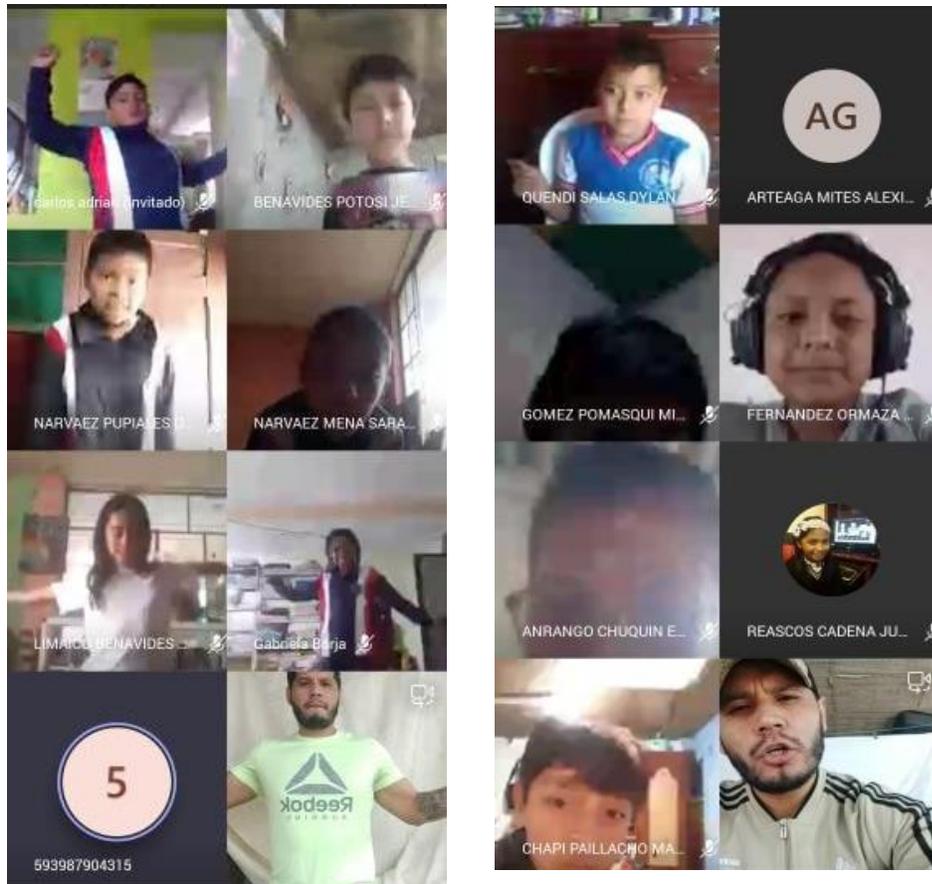


Anexo 11. Verificadores de la socialización y evaluación de las estrategias didácticas





Anexo 12. Verificadores: Clases de Educación física en Microsoft teams.



Anexo 13. Guía metodológica creada para la investigación

EL DOCENTE

Pedagógico

Plataforma

GUÍA METODOLÓGICA

EL ESTUDIANTE

Pedagógico

Plataforma



DESCRIPCIÓN

Objetivo 

ASIGNATURA:
EDUCACIÓN
FÍSICA 6º



DOCENTE
ALEX YEPEZ



ACTIVIDADES

PLAN DE CLASE

TAREAS BLOOM

RECORDAR

identifica algunas técnicas deportivas

COMPRENDER

Esquematiza, distingue, compara las actividades físicas

APLICAR

Aplica, elije y ejecuta las opactividades físicas

ANALIZAR

Explica, debate y compaña actividades físicas

EVALUAR

Decide, valora y justifica sobre las actividades físicas

CREAR

Argumenta, elabora , crea rutinas de activiades físicas en casa.

Original idea of IPL    @sdarder   